

PROJECTE DE DOCTORAT INDUSTRIAL EXPEDIENT 2013 DI 050

DADES DE L'EMPRESA I DE L'ENTORN ACADÈMIC

Títol del projecte

Fidelització de turistes a través de la gamificació

Empresa

Digital Preservation Solutions, S.L.

Responsable de l'empresa

Clara Gaona Cepeda

Universitat

Universitat de Girona

Director/a de tesi

Lluís Prats Planagumà

Treballador/a de l'empresa i doctorand/a

Ana Belen Caparrós Vicente

BREU DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE DE RECERCA

Davant d'un sector en constant moviment i amb necessitats de canvi i d'adaptació, per excel·lència el conegut sector del turisme.

El turisme és l'àrea de treball a investigar, tenint en compte el recorregut, experiència i interès que l'estudiant té.

Per tal de formar part del canvi, es desenvoluparà un doctorat relacionat amb les noves tecnologies, un sector de constant emergència i de solvència de necessitats i millora.

Per tant, es proposa realitzar un estudi sobre la fidelització/ captació d'usuaris a través de la gamificació. Els últims anys ha aparegut el fenomen de la gamificació, com a eina d'ús estratègic entre diverses marques.

L'aposta és centrada en el sector turístic, i una molt bona aposta potser el sector gastronòmic, tan reconegut i galardonat a Espanya i especialment a Catalunya on tenim el millor cuiner del món.

Es tracta que a través de conèixer el background del sector en altres estudis, més descobrir com aplicar la gamificació per tal de que el turisme gastronòmic, aconsegueixi una demanda i compromís per part dels usuaris. Finalment el que significa és que aquests usuaris es converteixin en els recomanadors número 1 del producte.



EL PLA DE DOCTORATS INDUSTRIALS

Com també sabem el públic Xinès es troba en un gran moment, l'emergència i els canvis de comportaments de consum ha fet que s'apropi cada vegada més a Espanya, veient Espanya com un destí que satisfà les seves necessitats de consum com a turista. Per tant, es podria fer una aproximació cap al públic xinès.