

# PROJECTE DE DOCTORAT INDUSTRIAL EXPEDIENT 2016 DI 024

## DADES DE L'EMPRESA I DE L'ENTORN ACADÈMIC

### **Títol del projecte**

La ludificació aplicada al desenvolupament d'eines per incrementar la productivitat del sector turístic català en diferents aspectes

### **Empresa**

Quadrant Alfa, S.L.

### **Responsable de l'empresa**

Alba Espejo Raya

### **Universitat**

Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

### **Director/a de tesi**

Sergi Grau Carrión

### **Treballador/a de l'empresa i doctorand/a**

Montserrat Peñarroya Farell

## BREU DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE DE RECERCA

L'objectiu del projecte és aprofundir en l'ús de la gamificació en l'àmbit del turisme. Actualment s'utilitzen diferents tècniques per:

- 1) Aconseguir que els usuaris tinguin experiències memorables i visitin tots els recursos turístics d'una zona.
- 2) Aconseguir canvis d'hàbit per part dels clients d'hotels, càmpings i altres establiments turístics (per exemple en estalvi d'aigua), gràcies a programes de conscienciació basats en la gamificació.
- 3) Aconseguir l'increment del tiquet mig en establiments turístics gràcies a desenvolupar als clients mitjançant la gamificació.
- 4) Incrementar la productivitat de les empreses i dels tècnics de les destinacions turístiques, gràcies a la formació online gamificada.

Els resultats d'aquest projecte permetran identificar, analitzar i classificar les diferents tècniques de gamificació que són més rellevants en l'àmbit del turisme. L'objectiu és donar unes guies clares a aquelles empreses que les vulguin introduir.