

jueves, 24 febrero de 2022

La 'gamificació' digital i les tecnologies immersives, a les 10es Jornades de Turisme

La trobada aplega unes 200 persones entre alumnat, professorat i professionals



Unes 200 persones han participat a les [10es Jornades de Turisme de la UdL: Noves tecnologies aplicades al turisme](#) [/sites/Aegern/ca/.galleries/ACTIVITATS/PROGRAMA-X-JORNADES-DE-TURISME-DE-LA-UdL-2.pdf] de la Universitat de Lleida (UdL), que han tingut lloc a l'Auditori del Centre de Cultures i Cooperació Transfronterera, a Capponet. Sobre la taula, temes com ara les tecnologies immersives, el *treballador augmentat* o la *gamificació* digital de productes turístics.

"La suma de joc i tecnologia ens permet despertar emocions als visitants i crear una vinculació entre ells i la destinació", ha explicat el director de Gymkana Digital Turística, Ramon Martín. D'aquesta manera, els jocs interactius poden ser una opció per ajudar a desestacionalitzar el turisme.

El catedràtic d'Organització d'Empreses de la Universitat de Las Palmas de Gran Canaria, Jacques Bulchand-Gidumal, ha abordat el metavers, l'entorn virtual on les persones interaccionen socialment i econòmicament, i la figura del *treballador augmentat*, que utilitza equipaments de realitat virtual. Bulchand-Gidumal ha assegurat que l'automatització i robotització de les feines provocarà la destrucció de llocs de treball turístics. Mentre, la professora de la Universitat Juan Carlos I de Madrid, Cristina Figueroa, ha afirmat que la bretxa de gènere persisteix al sector turístic.

TEXT: [Oficina de Premsa](#) [<https://www.udl.cat/ca/serveis/oficina/>]