

Peliosaamisen hyödyntäminen matkailussa

Hankkeen taustaa

Matkailuyritykset ovat panostaneet yhä laajemmin sähköisten järjestelmien käyttöön myynnissä ja markkinoinnissa. Peliosaamisen hyödyntäminen markkinoinnissa ja tuotteissa on kuitenkin vasta hyvin alkuvaiheessa. Alueellisesti ei ole tarkkaa tietoa kuinka pelillisyyttä hyödynnetään, kuinka sen hyödyntämismahdollisuudet tunnetaan, millaiset mahdollisuudet pelillisyyden voisi tarjota ja miten halukkaita matkailun yritykset pelillisyyden hyödyntämiseen on.

Tavoitteet

Projektin yleistavoitteena on tuottaa tietoa pelillisyyden hyödyntämismahdollisuuksista matkailun markkinoinnissa ja matkailun palvelutuotteiden kehittämisessä.

Projektin yksilöidyt tavoitteet ovat:

- 1) Vahvistaa tietoperustaa miten pelillisyyttä on tähän mennessä hyödynnetty globaalisti matkailun markkinoinnissa ja palvelutuotteissa
- 2) Selvittää kaisuulaisten tehtyjen hankkeiden, yritysten ja pelitiimien kehittämien pelien/ympäristöjen hyödyntämismahdollisuudet matkailun markkinoinnissa.
- 3) Selvittää kaisuulaisten matkailuyritysten pelillisyyden hyödyntäminen markkinoinnissa ja palveluntuotannossa tällä hetkellä ja halukkuus hyödyntämismahdollisuuksiin
- 4) Tehtyjen selvitysten perusteella laaditaan toimintasuunnitelma pelillisyyden hyödyntämisestä matkailun markkinoinnissa ja palvelutuotannossa. Karelia amk hankkeen tuloksia hyödynnetään maakunnallisten vahvuuksien tunnistamisessa ja toimintasuunnitelman laatimisessa.

Kohderyhmä

Tutkimuksen kohteena ja tulosten välillisinä hyödynsaajina ovat matkailu - ja peliyritykset. Yrityksille syntyy kokonaiskuva pelillisyyden hyödyntämismahdollisuuksista matkailun markkinoinnissa ja matkailupalvelujen tuotekehityksessä.

Rahoittajat

Manner-Suomen ESR-ohjelma (Kainuun ELY-keskus) ja Kajaanin ammattikorkeakoulu

Toteuttamisaika

1.2.2014 - 31.10.2014

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Mikko Keränen

Puh.

GSM 0447101620

etunimi.sukunimi@kamk.fi

Projektipääällikkö

Jan Mitts

Puh. -

GSM 044 715 7012