

IL PROGETTO

I ragazzi dell'Istituto tecnico superiore per il turismo di Lecce

● Un videogame sul turismo per migliorare i servizi, sviluppare il territorio e, di conseguenza, l'offerta turistica da proporre ai vacanzieri, che ogni anno affollano il Salento. È l'innovativa idea degli studenti dell'Istituto Tecnico Superiore per il Turismo di Lecce, che qualche giorno fa hanno presentato al Miur, a Roma, il primo videogame che intende rinnovare ed innovare il settore dei servizi.

"Relics of Apulia", questo il nome del videogame, è rivolto ai seguaci del turismo "lento" ed "esperienziale", ossia a quei turisti che, sempre più spesso ormai anche qui al Sud, ricercano e scelgono la qualità e l'esperienza "unica" (turismo religioso, ambientale, culturale, ciclistico, del camminatore ecc.) al turismo di massa, veloce e di consumo.

Il videogame - nato dall'incontro tra gli studenti dell'ITS ed i consulenti di "RSM Innovation Lab" di Lecce, esperti dell'innovativa me-



FARMACIE

Servizio pomeridiano e notturno: Chiga, via Ariosto 45; Migali, viale Leopardi 74. Servizio facoltativo: Migali, viale Leopardi 74; Ferochio, piazza S. Oronzo 31. CARMIANO Barbagallo, via IV Novembre 20; CASARANO Cooperativa, via Alighieri 2. COPERTINO Igea, via Corsica 213. GALATINA Sabato, via Siciliani 103. GALLIPOLI Comunale, viale Lecce 68. MAGLIE De Donno, via Nuzichi 12. NARDO Colangelo Onorato, via Duca degli Abruzzi 36. SQUINZANO Valzano, via Brindisi 52.

Un videogame per scoprire il Salento l'idea degli studenti dell'Itst di Lecce

toologia del "design thinking" - immerge il turista in un viaggio virtuale tra le eccellenze del territorio, lungo i vari percorsi a premi che invogliano il giocatore a completare tutte le tappe di ogni singolo percorso, per ottenere alla fine del gioco sconti, ingressi gratuiti alle manifestazioni, soggiorni gratis ed altri benefit. Oppure, semplicemente, provare il piacere di avere partecipato ad una "caccia ai tesori nascosti" del Salento.

"Relics of Apulia" - già funzionale sebbene ancora un prototipo - non è un gioco fine a sé stesso. I dati e le informazioni che verranno raccolte direttamente dai vacanzieri attraverso l'utilizzo del videogame, infatti, consentiranno di recepire tutte le esigenze e gli interessi reali del turista, utili al miglioramento dei servizi e dell'offerta turistica proposta. Tutti avranno, dunque, interesse a parteciparvi: sia gli "ospiti", per migliorare la qualità della loro vacanza;

sia gli "ospitanti", per offrire al turista tutto ciò che effettivamente desidera durante il suo soggiorno nel Salento.

Perché scegliere di realizzare un videogame per rinnovare, innovare e sviluppare il turismo? Perché il gioco "conquista" tutti e disinibisce le persone. E perché l'abbattimento di qualsiasi tipo di inibizione derivante dall'approccio ludico rappresenta un valore aggiunto inestimabile, poiché permette di comunicare (e recepire) tante informazioni preziose, che per vie traverse o tradizionali, invece, non verrebbero trasmesse.

Il videogame, realizzato dagli studenti del corso del professore Federico Ceschin, è stato presentato nell'ambito del "Progetto ITS 4.0", promosso dal Miur in collaborazione con il Dipartimento di Management dell'Università Cà Foscari di Venezia.

C.Tad.