

## LA PROVINCIA/DLP

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

El Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria presentó ayer la aplicación móvil 'GuiriGame', una herramienta con la que el usuario podrá conocer lugares de interés turístico mientras juega y recibe recompensas a medida que muestra su aprendizaje y conocimiento del destino moviéndose de manera sostenible.

El concejal de Turismo, Empleo y Desarrollo Local, Pedro Quevedo, que presentó la aplicación junto con el director gerente de Sagulpa, José Ricart, aseguró que «es un proyecto muy innovador que vincula el concepto de movilidad responsable con las experiencias turísticas que ofrece la ciudad. De hecho se basa en ir visitando los lugares de interés utilizando transportes sostenibles como la Sitycleta o la futura Sityneta, así como Guaguas Municipales, y por supuesto pasear».

La app premia el aprendizaje con regalos que consisten en disfrutar de la oferta gastronómica y de ocio de la capital de manera que se fomenta la economía circular animando tanto a turistas como a residentes a recorrer el destino de una forma muy dinámica con un formato atractivo y entretenido, mientras conocen más en profundidad aspectos sobre patrimonio natural e histórico.

De este modo, añadió Quevedo, «se recompensa a quienes apuestan por moverse de manera sosteni-

## 'GuiriGame', una aplicación para conocer puntos de interés turístico

El juego interactivo dará recompensas que consisten en disfrutar de la oferta gastronómica y de ocio mientras el usuario aprende



José Ricart -izquierda- y Pedro Quevedo -derecha- ayer en la presentación de la aplicación | LP/DLP

nible al mismo tiempo que muestran curiosidad por aprender sobre nosotros, con premios que a su vez ayudan al consumo local y que dinamizan el comercio».

El proyecto se ha desarrollado gracias a la subvención de 100.000 euros concedida por la Consejería de Turismo, Industria y Comercio del Gobierno de Canarias, destinada a revitalizar, mo-

dernizar y apoyar la actividad turística en el marco de las ayudas para paliar los efectos de la quiebra del touroperador Thomas Cook.

La app está en una primera fase liderada por Sagulpa y la Concejalía de Movilidad en colaboración con varias empresas desarrolladoras. De hecho, en este piloto ya se han incluido lugares de interés tu-

rístico de otros municipios como Teror, Tejeda, San Bartolomé de Tirajana o Mogán y tiene vocación de extender el juego incorporando puntos del resto de Canarias.

El nombre de la app es un guiño en clave de humor al término 'guiri', utilizado por los canarios en tono afectuoso para referirse a los extranjeros, y la imagen elegida es una papa arrugada, siguiendo con

ese concepto divertido. La herramienta integra el mundo online y offline ya que geolocaliza al usuario, le indica la ubicación de puntos de interés cercanos y le lanza una pregunta a través de su asistente virtual. Dichas cuestiones están relacionadas con arte, arquitectura, cultura, tradición, costumbres, gastronomía, deportes autóctonos, conexión con hechos históricos, temas sociales e incluso economía canaria. Los puntos acumulados obtenidos por cada respuesta acertada se pueden canjear por premios.

➤ En el proyecto piloto se han incluido lugares de otros municipios como Teror o Tejeda

Para el director gerente de Sagulpa, José Ricart, «el haber desarrollado otras app que ya están a pleno rendimiento y con miles de usuarios como LPAPark y la Sitycleta, nos ha permitido volcar ese conocimiento previo en el GuiriGame, de manera que hoy contamos con un piloto que arranca en español y en inglés».

Tras esta fase inicial el reto está en ampliar a más experiencias y a otros lugares, así como la inclusión de más idiomas, con preguntas que se irán renovando constantemente y se irán sumando mayor cantidad y tipo de premios para que siga siendo atractivo.