

## Curso

---

# Gamificación en la Empresa para aumentar la motivación y el compromiso

2ª Edición

8 Horas

Vigo, Viernes 18 de Marzo 2016

---

## Introducción.

Uno de los retos que parecen una utopía en el mundo laboral es que los profesionales se auto motiven y se comprometan con sus tareas y responsabilidades laborales.

De hecho, cuando jugamos a nuestro deporte o juego favorito nos divertimos y damos el máximo de nosotros. Incluimos una serie de factores y elementos que nos hacen disfrutar, que conectan con potentes motivadores humanos, y por lo tanto rendimos y nos comprometemos con el éxito en ese objetivo.

La Gamificación convierte nuestras actividades profesionales en retos y objetivos como los de un juego o deporte integrando elementos de estos en nuestro día a día profesional con resultados sorprendentes. Se trata de que “lo serio” sea además “divertido” y “no aburrido”. Y en este sentido mucho más eficiente.

La Gamificación está avalada por estudios científicos y sin duda es y será el futuro de los RRHH y en el desarrollo profesional de las personas en las organizaciones. No en vano se prevé para ella un mercado de 5.500 millones de dólares en 2018 y a nivel mundial, con especial énfasis en los mercados Norteamericano y Europeo en los que el 40% de las organizaciones pertenecientes al “Global 1000” ya están apostando.

Este curso dotará de las herramientas necesarias para entender e implantar el protocolo de Gamificación en la empresa con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los profesionales en sus actividades.

### **Objetivos**

- ✔ Conocer las ventajas de la Gamificación en la empresa.
- ✔ Aprender como implantar la Gamificación en la empresa.
- ✔ Conocer y practicar casos y el protocolo de Gamificación.
- ✔ Conocer Dinámicas, Mecánicas, Elementos de juego y sistemas de Recompensa y puntuación conectados con los objetivos.

### **Dirigido a**

Directores, Profesionales de RRHH, Jefes de Proyectos y o bien a cualquier profesional que desee adquirir las Habilidades para implantar la Gamificación.

## Temario (8 Horas)

- ✔ Marco y porqué del “Change Management”, Gamificación y Narrativa Transmedia.
- ✔ Gestión del cambio y "Dramanagement".
- ✔ Taxonomía/segmentación de personas en base a su tipo jugador.
- ✔ Atracción y Gamificación. “onBoarding” y “Balancing”.
- ✔ Dinámicas o motivadores y mecánicas o actividades.
- ✔ Mecanismos de “feedback”. PBL y “Pointification”. Recompensas y logros.
- ✔ Casos y aplicaciones de la Gamificación.

## Información del curso

### 8 Horas Lectivas

#### **Vigo**

**Fechas** : Viernes 18 de Marzo de 2016

**Horario** : De 9:30 a 13:30 y de 15:00 a 19:00

**Lugar** : **Vigo**

**Centro Social Fundación AFundacion ABANCA Vigo**

C/ Policarpo Sanz, 24 - 26.

36202 Vigo

**Parking Gratuito**

**FORMADOR****Oscar Garcia Pañella**

Ingeniero superior en Electrónica. Doctor en Informática (Realidad Virtual). PostDoc en Tecnología del Entretenimiento.

Profesional con más de 20 años de experiencia y experto consultor en Gamificación estando muy interesado en temáticas como Juegos Aplicados, Diseño de Juegos, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Entretenimiento basado en localización (LBE), Juegos de Realidad Aumentada (ARGs), Edutainment, Games for Health, Exergaming, Advergaming, Newsgaming, Entretenimiento Temático, etc.

Ha disfrutado de varias estancias en Estados Unidos. Estas han sido :

- ✔ IMSC (Integrated Media Systems Center) de la University of Southern California (Los Ángeles, California, 1997-1998)
- ✔ VIS Lab de la Henry Samueli School of Engineering, University of California at Irvine (Irvine, California, 2005)
- ✔ Entertainment Technology Center de Carnegie Mellon University (Pittsburgh, Pennsylvania, 2008-2009).

Actualmente es Socio de CookieBox donde desarrolla soluciones de Gamificación para todo tipo de empresas. Algunas de las empresas con las que ha colaborado Oscar son HP, Digital Legends Entertainment, Roland, Telefonica I+D, Infojobs, The Saint Jude Hospital, KPMG, AGBAR, SEAT, Vueling, Lander, Accenture, Faurecia, etc....

**CONDICIONES ECONÓMICAS**

|   |  |
|---|--|
| <b>Tarifa por asistente</b>   | <b>220 €</b><br><b>Cuota máxima Bonificable de 104 € por la fundación tripartita</b>   |
| <b>Tarifa por asistente a partir de dos personas inscritas de la misma empresa u organización</b> | <b>190 €</b><br><b>Cuota máxima Bonificable de 104 € por la fundación tripartita</b>   |
| <b>Tarifa por asistente si se ha asistido a otro curso de Vitae durante el año 2016</b>           | <b>190 €</b><br><b>(Cuota Bonificable Máxima de 104 € por la Fundación Tripartita)</b> |
| <b>Comida (Opcional )</b>   | <b>11 €</b>  |

**Cuota máxima Bonificable de 104 € por la fundación tripartita**

**Parking Gratuito para los asistentes**

**Se añadirá el 21 % de IVA**

**Forma de Pago con posterioridad al finalizar el curso por transferencia Bancaria.**

**Datos de Contacto para inscripción:**

Marcos Carbonell : [marcos@vitaedigital.com](mailto:marcos@vitaedigital.com)

Tlf : 986 47 21 01 / 637 82 02 57

Mail Vitae Consultores : [vitae@vitaedigital.com](mailto:vitae@vitaedigital.com)

**Plazas limitadas, reserva de plazas por riguroso orden de inscripción.**