

Tecnología y nuevas formas de hacer formación en la empresa 4.0



ANGRY BIRDS



1

2

6

Target: 22920

Moves:
14

Score:
10800







JUEGO DE UR











WELCOME





GAMIFICACIÓN

*CUANDO LOS JUEGOS NO SON SÓLO PARA
NIÑOS, HABLAMOS DE GAMIFICACIÓN*

5

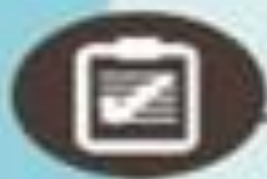
RAZONES

PARA APRENDER JUGANDO

los juegos
enganchan



los juegos permiten
el fracaso



los juegos
funcionan



los juegos tienen
base pedagógica



los juegos utilizan
emociones



Desafío y conflicto



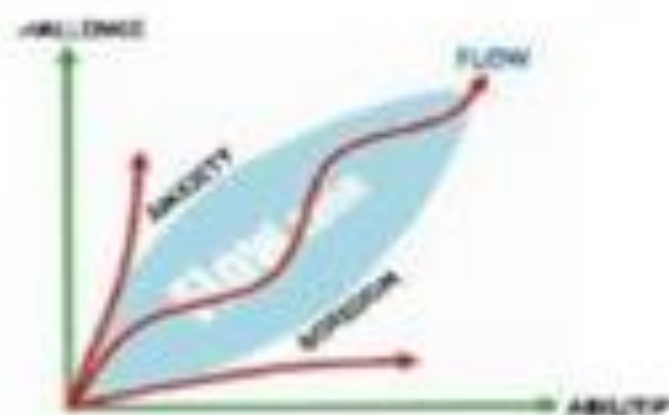
Fantasia



Ciclo de
realimentación muy
corto



Percepción de la
progresión



Aumento
progresivo de la
dificultad



Exploración libre (y
segura)

¿Qué es Gamificación?

El empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a cualquier juego.



Atraer y retener
audiencias



Minimizar los tiempos
de adopción de
productos y servicios



Animar a la gente a
realizar tareas que
consideren
aburridas

¿Qué es un Serious Game?

Una simulación con la apariencia de un juego, pero esta relacionado con acontecimientos o procesos que nada tienen que ver con los juegos, como pueden ser la adquisición de conocimientos o competencias en los procesos productivos.



Motivar y
dinamizar la
formación



Minimizar los tiempos
de los procesos
formativos



Poder realizar
situaciones complicadas
o de riesgos sin
perjuicio del error

Bienvenida



INDICE



AYUDA



IMPRIMIR



MAXIMIZAR

1/6

0%



SERIOUS GAMES

Talleres de percepción



Realidad VIRTUAL

Formación GAMIFICADA

Espectro analizado

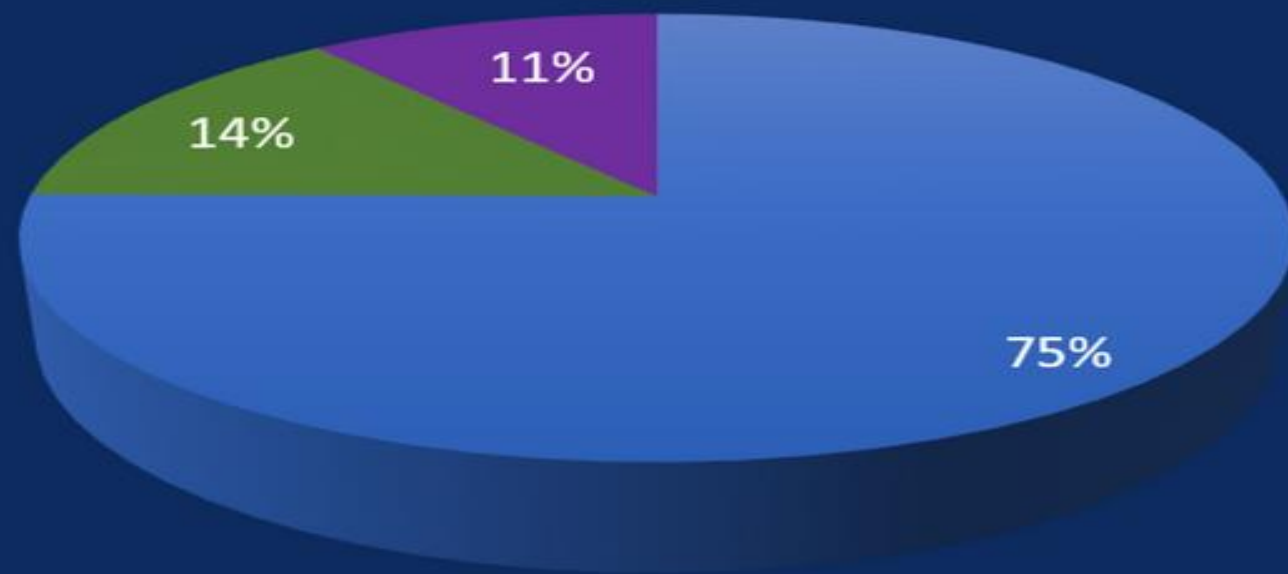
8.104 personas



Conclusiones del estudio



Distribución por tipos de formación



Online

6091

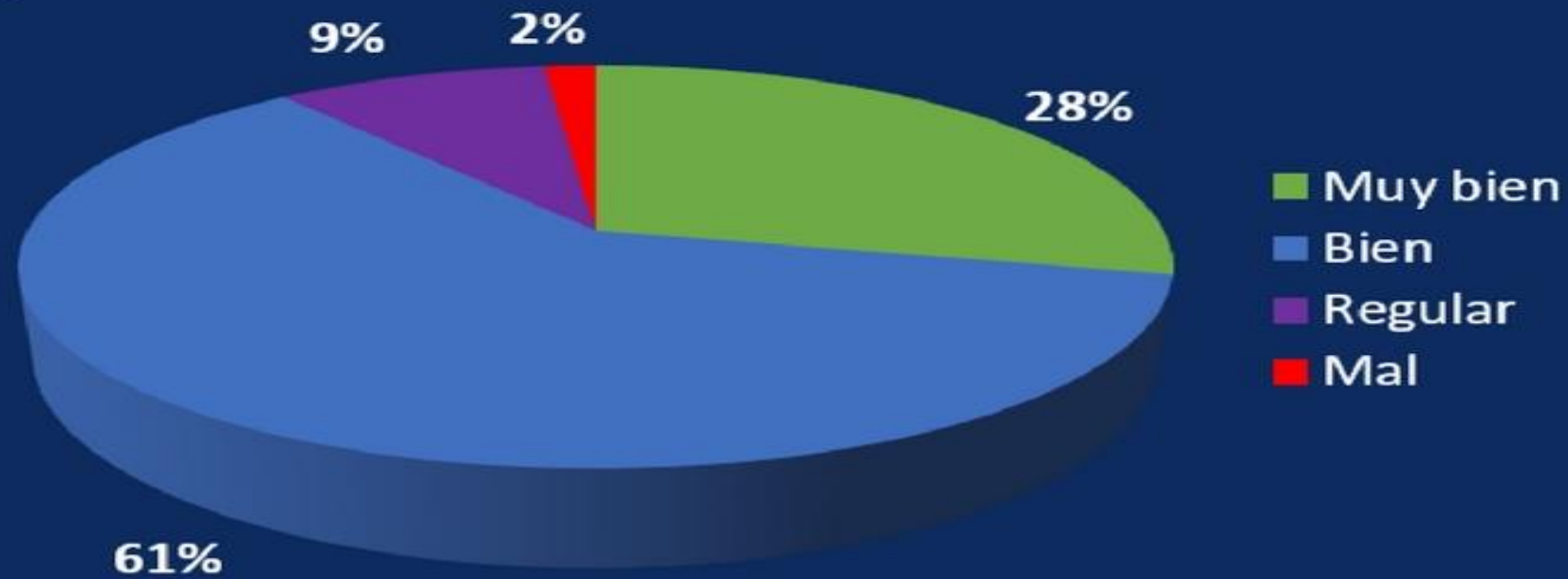
Presencial

1150

Talleres

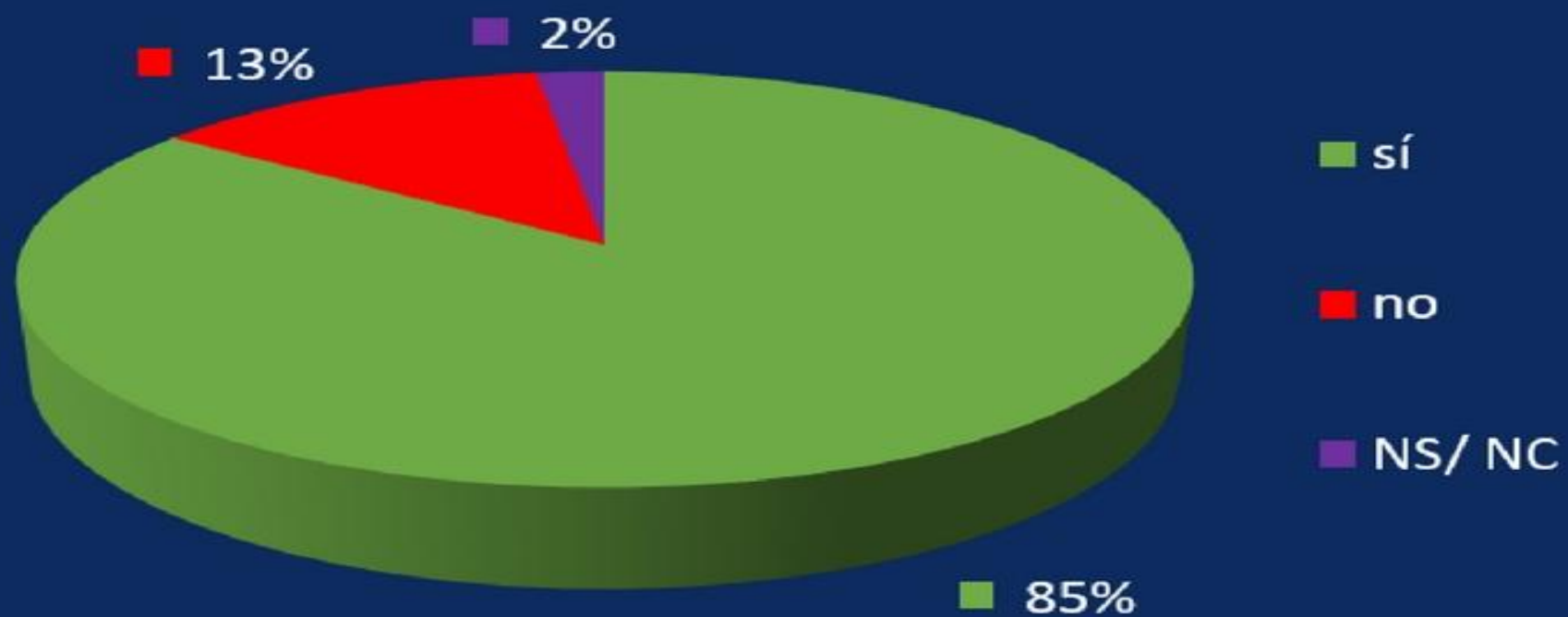
863

**¿Qué te ha parecido
la actividad?**



90% piensa que el curso ha estado bien o muy bien

¿Has aprendido algo nuevo?



85% ha aprendido algo nuevo

En resumen

Un 90% opina que su actividad ha estado BIEN O MUY BIEN

Un 94% cree que el temario era el adecuado

El 81% lo considera el mejor entorno

Un 85% afirma haber aprendido algo nuevo





B/S/H/

BOSH AND SIEMENS HOME APPLIANCES GROUP



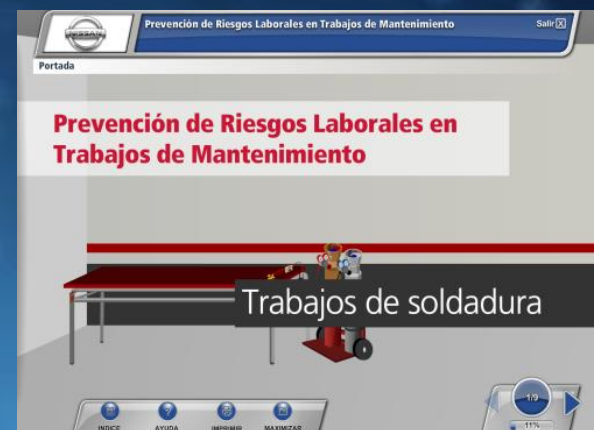
despierta tu salud

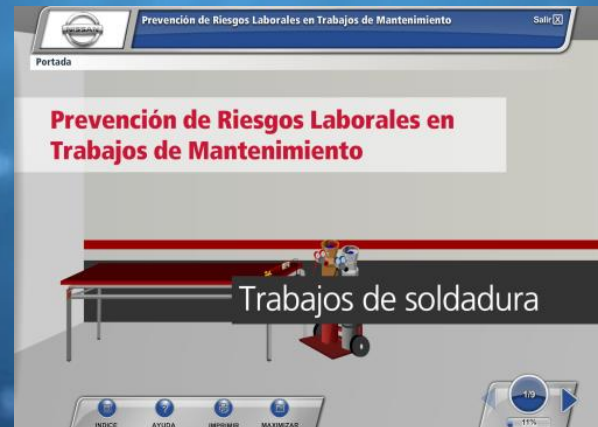


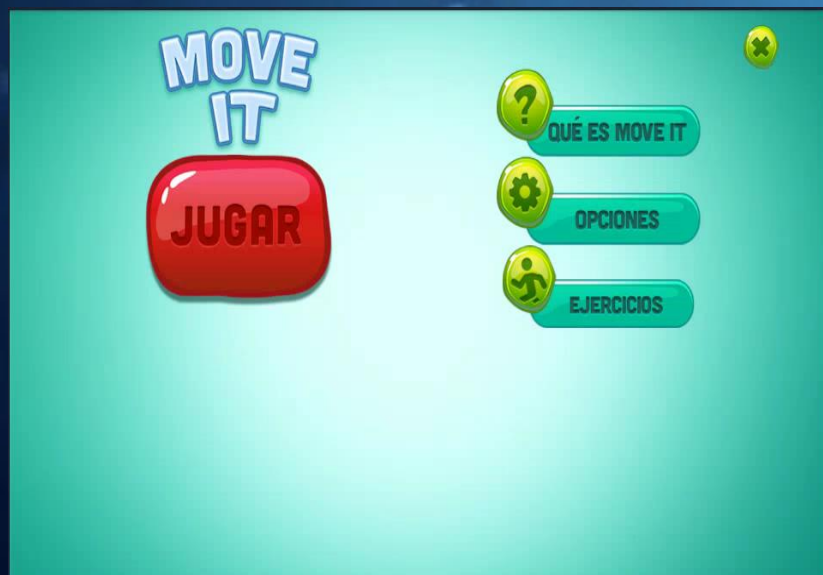
Inspección de Trabajo
y Seguridad Social





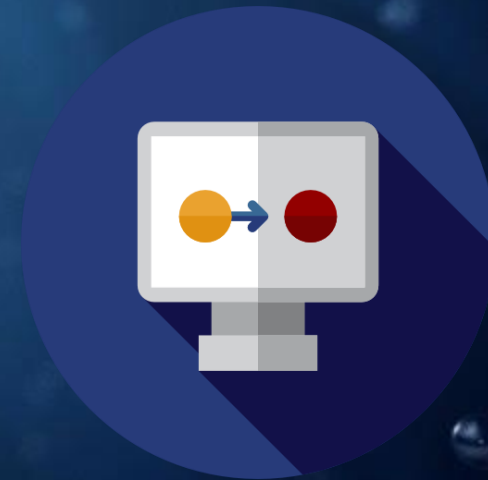






A close-up shot of a person's face wearing a black VR headset. The person's eyes are hidden behind the visor, and their mouth is slightly open. The background is a dark blue space with many small, out-of-focus white stars. The text '¿Y AHORA QUE?' is written in white, bold, sans-serif font across the center of the VR visor.

¿Y AHORA QUE?







Cuando creíamos que teníamos todas las respuestas, de pronto, cambiaron todas las preguntas.

(Mario Benedetti)

Gabriel.cesar@ga-consultores.info



@GabrielCsrJmnz