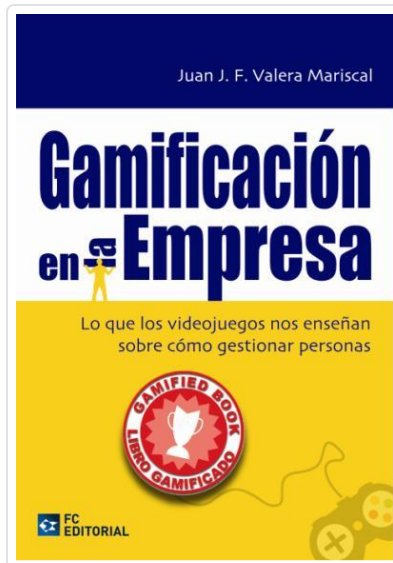


GAMIFICACIÓN EN LA EMPRESA



VALERA MARISCAL, JUAN J.F.

SINOPSIS

La gamificación aplica las enseñanzas de los videojuegos a entornos distintos al juego. Los videojuegos nos están dando una gran lección en cuanto a motivar y crear vinculación en las personas. En la actualidad, hay más de 1200 millones de usuarios de videojuegos en el mundo y la cifra va en aumento. Diversos estudios han demostrado que los videojuegos aportan: ? Mejora y rapidez en la toma de decisiones ? Pensamiento más rápido y memoria más aguda ? Mejor coordinación mano-ojo ? Más creatividad ? Favorecen el aprendizaje Gran cantidad de empresas del exclusivo ranking de Fortune 500 están usando videojuegos y gamificación para entrenar e implicar a sus empleados: Google, Microsoft, Cisco, Deloitte, Sun Microsystems, IBM, L?Oreal,... La propuesta es rediseñar los procesos y tareas desde la propia experiencia del profesional, focalizándonos en la persona. Cambiemos el modo de ver el trabajo y mejoremos la forma ver la vida. Gamificación en la empresa es un libro destinado a profesionales y directivos que quieran comprender qué es y cómo se utiliza la gamificación en la empresa. La gamificación ha demostrado su eficacia: ? Mejorando la motivación y el compromiso de las personas hacia su trabajo y su empresa. ? Ayudando al aumento de los resultados comerciales. ? Mejorando el aprendizaje y finalización de los procesos de elearning e itinerarios formativos. ? Mejorando indicadores de calidad y el logro de objetivos. ? Aumentando la colaboración y participación en redes sociales internas. ? Mejorando el uso y participación en aplicaciones internas de gestión....



FUNDACION

Editorial CONFEMETAL - FC EDITORIAL

Materia Gestión de personal y recursos humanos

EAN 9788415781301

Status Disponible

Páginas 186

Tamaño 200x200x0 mm.

Peso 380

Precio (Imp. inc.) 19,50€