



Título del Workshop
Games@Work.

Tema del Workshop

Conocer y explorar los conceptos teóricos que se utilizan para diseñar las mejores experiencias de usuario / colaborador.

Objetivos Principales

Que los participantes identifiquen, compartan y reflexionen acerca los nuevos modelos de motivación de colaboradores basados en las técnicas de diseño de juegos.

Perfil de los Participantes

Desarrolladores de productos, servicios, capacitadores, entrenadores, facilitadores y líderes que busquen nuevos conceptos para incrementar el engagement de usuarios y colaboradores.

Duración Total del Workshop

8 (ocho) horas.

Principales Desafíos

Aprendizaje y entendimiento de las teorías subyacentes.

Identificación de los tipos de jugadores / usuarios / colaboradores.

Puesta en común de las alternativas de implementación en casos prácticos.

Desarrollo de contenidos

Estado de fluidez (Flow, Csikszentmihalyi)

Características de los entrenandos (Taxonomía de Bartle)

Conceptos de Mecánicas, Dinámicas y Elementos (MDA framework)

Modelos de engagement de colaboradores

Revisión de casos de éxito global

Caso práctico integrador