

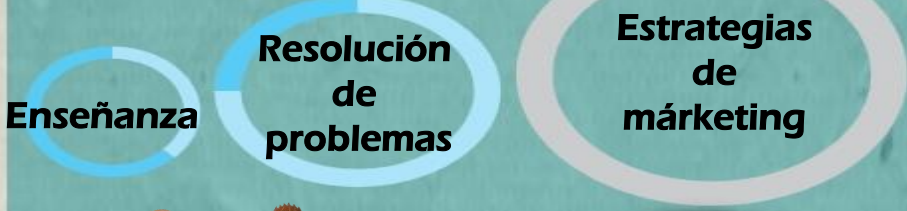


Uso de elementos de juego en contextos no lúdicos

Muy útil para motivar, integrar o simplemente participar.

En RR.HH se usa en diagnóstico y desarrollo

Se aplica con buenos resultados en:



Concepto de Nick Pelling (2002)

Sencilla para los de más edad

Atractiva para los más jóvenes

Útil para la transformación digital

Produce interesantes experiencias de usuario



Aumenta la competitividad, resultando muy atractiva para los clientes más jóvenes



Gamificación ¿jugamos?



Excelente metodología para acelerar la cultura 2.0 en las organizaciones



La participación



El vínculo con la marca



La motivación



Los resultados