

Gamificación y Comunicación Interna



Comunicación interna en las empresas Nuevas necesidades

Las empresas son lo que son sus equipos humanos. Ser parte de un equipo de trabajo y sentirse respaldado por una organización facilita a los trabajadores dar lo mejor de sí mismos y comprometerse con la empresa y sus resultados.

Un sistema de comunicación interna eficaz hace a todos los empleados partícipes de los éxitos de la empresa, logra el compromiso con los resultados y permite el flujo de información en todas direcciones. Sin embargo, en muchas ocasiones los sistemas de comunicación interna carecen de capacidad de generar verdadero interés en los empleados o de permitir la participación activa de todos los niveles organizacionales.

La gamificación supone un cambio en la manera de abordar las formas de comunicación e información dentro de la empresa, dando el paso de la mera conectividad a la vinculación con el empleado. La aplicación de la gamificación a la comunicación interna de la empresa permite la transmisión y asimilación de la cultura empresarial, valores y objetivos por todos los empleados, a la vez que fomenta el espíritu de equipo y la unidad de la compañía.



LA **GAMIFICACIÓN** APLICADA A LA COMUNICACIÓN INTERNA PERMITE TRANSMITIR LA CULTURA, LOS VALORES Y LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA DE FORMA ATRACTIVA E INTERESANTE, CONSIGUE EL COMPROMISO DE LOS EMPLEADOS CON LOS RESULTADOS DE LA EMPRESA Y PERMITE SU PARTICIPACIÓN EN LOS PROCESOS DE MEJORA.

¿Qué es la gamificación?

La gamificación es la aplicación de dinámicas de juego a contenidos educativos, formativos, promocionales o informativos. Las dinámicas y mecánicas de gamificación se basan en un sistema de recompensas, desafíos y retos que despiertan el interés del usuario y potencian su participación, vinculación, concentración y fidelización, convirtiéndolo en una forma idónea de transmitir un mensaje con éxito y de evaluar conocimientos, competencias y habilidades.

CompanyGame

CompanyGame es una empresa tecnológica que, desde 1997, está especializada en el sector de la formación y el eLearning, desarrollando herramientas formativas basadas en la simulación empresarial y la gamificación como metodologías de aprendizaje y desarrollo de habilidades. Los simuladores Companygame cubren una gran variedad de sectores empresariales y áreas de decisión, y son utilizados por universidades, centros de formación y empresas de España y Latinoamérica.

COMPANYGAME CUENTA CON UNA EXTENSA EXPERIENCIA EN EL DESARROLLO DE SOLUCIONES TECNOLÓGICAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ADAPTADAS ESPECÍFICAMENTE A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

La larga trayectoria de CompanyGame en el sector de los simuladores de negocio y su elevado nivel de desarrollo tecnológico ha permitido abordar de forma más amplia la gamificación como metodología de enseñanza y como forma de comunicación y marketing. La versatilidad de los recursos de CompanyGame y su amplio campo de aplicación los convierten no sólo en herramientas de formación, sino en también en herramientas de marketing y comunicación. Gracias a su experiencia de casi 20 años en el desarrollo de tecnología aplicada a la formación, CompanyGame cuenta con la infraestructura y la capacidad de desarrollar soluciones de comunicación interna basadas en la gamificación y adaptadas específicamente a las necesidades del cliente.

La Gamificación como forma de Comunicación Interna



¿Qué ofrece CompanyGame?

CompanyGame desarrolla **soluciones de comunicación interna basadas en la gamificación** para transmitir la cultura, los valores y los objetivos de la empresa a todos los empleados, mejorar sus resultados y potenciar el espíritu de equipo. La aplicación de las soluciones de CompanyGame orientadas a la comunicación interna permite a la empresa alcanzar, interesar, motivar y lograr el compromiso de sus empleados con sus resultados y con los de la empresa como conjunto.



Personalización y adaptación

El desarrollo de soluciones de comunicación interna basadas en la gamificación requiere de un **elevado nivel de personalización y adaptación a las necesidades del cliente** para cubrir con éxito los objetivos de comunicación, transmitir el mensaje con éxito y lograr el compromiso de todos los niveles de la organización.



La **adaptación multidispositivo** pone en las manos de cada usuario la posibilidad de participar desde casa, en la calle o en cualquier lugar a través de un ordenador, teléfono móvil o tablet. La versatilidad y variedad de los recursos disponibles permite la completa personalización de las soluciones al proceso de comunicación, que puede ser **online, presencial o una combinación de ambos**.

Tecnología propia

La tecnología propia de CompanyGame está en continuo proceso de revisión, evolución y mejora, lo que otorga una elevada capacidad de flexibilidad y adaptación a necesidades específicas del cliente. La empresa cuenta con experiencia en el **desarrollo de soluciones personalizadas basadas en la gamificación**, consiguiendo siempre la satisfacción del cliente.



Los recursos CompanyGame permiten ofrecer tanto soluciones puntuales como soluciones completas a medio y largo plazo. CompanyGame ha desarrollado una **Plataforma que permite gestionar de forma completa las soluciones de gamificación** y que puede ser personalizada, tanto en imagen como en funcionalidades, a las necesidades específicas de la empresa.

LA FLEXIBILIDAD DE LA **TECNOLOGÍA PROPIA** DE COMPANYGAME PERMITE OFRECER LA MÁXIMA ADAPTACIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE, Y LA **PLATAFORMA** PERMITE GESTIONAR DE FORMA INTEGRAL EL PROCESO DE COMUNICACIÓN Y RECOPIRAR INFORMACIÓN INDIVIDUALIZADA SOBRE LOS USUARIOS.

Las soluciones personalizadas de gamificación se desarrollan mediante una **combinación de recursos** adaptados a los objetivos de comunicación del cliente, integrados en una línea argumental y en dinámicas y mecánicas asociadas al juego.

OBJETIVOS	RECURSOS	MECÁNICAS	ARGUMENTO
Cultura, valores, objetivos, estrategia, marca, resultados...	Encontrar, arrastrar, completar, responder, coleccionar, unir, alcanzar objetivos...	Puntos, niveles, premios, clasificaciones, retos, desafíos, regalos, competiciones...	El hilo conductor transmite el mensaje e introduce al usuario en el juego.