

# Gamificación y Marketing Educativo



## Marketing para Universidades y Centros de Formación Superior Nuevas necesidades

La creciente oferta de programas de educación superior y la competitividad entre instituciones, ya no sólo a nivel nacional, sino de forma global, obligan a encontrar nuevas formas de llegar al público objetivo para comunicar la propuesta de valor de forma diferenciada, generar interés y lograr una vinculación a corto, medio y largo plazo con el receptor.

El desarrollo tecnológico y la difusión de las redes sociales permiten convertir al público en parte activa de las campañas de marketing educativo, logrando así un proceso bidireccional en el que la interacción es inmediata y donde la difusión se multiplica gracias a la viralidad.

En este contexto, la gamificación se destaca como una herramienta promocional imprescindible para las instituciones educativas, al transformar la propuesta de valor en una experiencia. La predisposición natural de las personas a afrontar retos y competir en entornos lúdicos convierte la gamificación en una metodología idónea para generar interés y atraer a un mayor número de usuarios, multiplicando el alcance y las posibilidades de éxito de la campaña de marketing. El usuario ya no es sólo un mero receptor de los mensajes, sino que responde, reacciona, comparte e invita, convirtiéndose él mismo en fuente de información.



LA **GAMIFICACIÓN** CONVIERTE LA COMUNICACIÓN EN UNA **EXPERIENCIA** Y SITÚA AL RECEPTOR EN EL CENTRO DEL PROCESO, DANDO EL PASO DE LA CONECTIVIDAD AL **ENGAGEMENT** Y COMUNICANDO LA PROPUESTA DE VALOR DE FORMA **INNOVADORA Y ATRACTIVA**.

### ¿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 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 educativo. 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 marketing educativo basadas en la gamificación y adaptadas específicamente a las necesidades de universidades e instituciones de formación superior.

# La Gamificación como herramienta de Marketing Educativo

## ¿Qué ofrece CompanyGame?

CompanyGame desarrolla **soluciones completas de marketing educativo basadas en la gamificación**. La aplicación de las soluciones de CompanyGame al marketing educativo ofrece a la institución una forma innovadora de alcanzar, interesar, motivar y lograr el compromiso de su público objetivo, además de obtener gran cantidad de **información individualizada** que podrá ser utilizada para personalizar al máximo futuras campañas y comunicaciones.

## Personalización y adaptación

El desarrollo de soluciones de marketing educativo 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 la campaña de comunicación, transmitir la propuesta de valor y llegar al público objetivo.

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 FLEXIBILIDAD DE LA **TECNOLOGÍA PROPIA** DE COMPANYGAME PERMITE OFRECER LA MÁXIMA ADAPTACIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

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, tanto en imagen como en funcionalidades. La empresa cuenta con experiencia en el **desarrollo de soluciones personalizadas de marketing educativo basadas en la gamificación**, consiguiendo siempre la satisfacción del cliente.

## Plataforma CompanyGame

Los recursos CompanyGame permiten ofrecer tanto soluciones puntuales como soluciones completas que respondan a una estrategia a medio y largo plazo. CompanyGame ha desarrollado una **Plataforma que permite gestionar de forma completa las soluciones de gamificación**, poniendo a disposición del cliente y de los usuarios una gran cantidad de recursos. La capacidad de análisis y evaluación de la Plataforma permite recoger una amplia variedad de información sobre la actividad e intereses de los usuarios, lo que facilita la personalización de futuras acciones de promoción y comunicación a cada usuario, optimizando el esfuerzo de marketing y multiplicando las posibilidades de éxito de las acciones.

LA **PLATAFORMA COMPANYGAME** PERMITE GESTIONAR DE FORMA INTEGRAL EL PROCESO DE COMUNICACIÓN Y RECOPIRAR INFORMACIÓN SOBRE EL PÚBLICO OBJETIVO, FACILITANDO LA OPTIMIZACIÓN DE LAS ACCIONES PROMOCIONALES POSTERIORES.

