

El Reto de Conocimiento

El **Retos de Conocimiento** es una serie de actividades dinámicas e interactivas que se apoyan en las mecánicas de juego para generar interés, motivación y fidelización en el usuario.



¡Entra en el juego!

¡Acepta el Reto...

Los grupos de interés

Las decisiones empresariales afectan a un gran número de personas y grupos interesados en la marcha de la empresa. En los siguientes casos, ¿cuál es el grupo que se ve más afectado por la decisión de la empresa?



En 2010, Danone creó en colaboración con el Banco de Alimentos el programa "Juntos ayudamos el Doble", asumiendo el compromiso de convertirse en colaborador continuo del Banco de Alimentos.

¿Cuál es el principal grupo de interés afectado por esta decisión?

Accionistas

Sociedad

Distribuidores



Ejercicio 2. Despacho del Presidente

El Director General está manteniendo una reunión, y puedes oír algunas de las frases de la conversación. ¿Cómo crees que termina cada una?

Podemos clasificar las empresas según...

La empresa es un sistema...

... su tamaño, su actividad, su ámbito geográfico, etc.

Se distinguen tres niveles directivos:

Alta dirección, dirección intermedia y dirección operativa.

Un mercado es...

... en el que se combinan recursos para obtener unos objetivos.

... un conjunto de transacciones.

Propiedad y Gestión

Arrastra las características a su lugar correspondiente.

Propietario

Gestor

Accionistas

Directivos

Le pertenece el beneficio de la empresa

Dirección y control

Aporta el capital

Coordinación de factores productivos



1. Responder

preguntas sobre casos reales, repasar conocimientos teóricos, poner a prueba la capacidad de cálculo...



Hacer parejas

para fijar conceptos, reforzar asociaciones, ejercitar la memoria y la agilidad mental...



Ordenar

y clasificar elementos para consolidar conocimientos, establecer diferencias, estructurar conceptos...

...y demuestra que eres el mejor!



Puntos

Logros



Niveles



Feedback



Tiempo

La **Gamificación** transforma el proceso de comunicación o aprendizaje en una **experiencia**.

Los Retos de Conocimiento permiten **llamar la atención** del público objetivo, **crear interés** y **comunicar el mensaje** de forma innovadora, **convirtiendo al usuario en parte activa** del proceso de comunicación y en fuente de información.



Ranking



Recompensa

Sorteo

Descuento

Beca

Premio seguro

Viaje



Gracias a la personalización de contenidos, nivel de dificultad y duración, los Retos de Conocimiento pueden dirigirse a personas de **cualquier edad, nivel de formación o experiencia profesional**.

Por el atractivo implícito en las dinámicas de juego y el deseo de obtener una recompensa, los Retos de Conocimiento son **excelentes herramientas de marketing, promoción y comunicación**, ya sea como una acción puntual o como parte de una estrategia de marketing a medio y largo plazo basada en ofrecer contenidos gamificados periódicamente.