

GOBIERNO DE NAVARRA

DESARROLLO ECONÓMICO

DERECHOS SOCIALES

HACIENDA Y POLÍTICA FINANCIERA

PRESIDENCIA, FUNCIÓN PÚBLICA,
INTERIOR Y JUSTICIARELACIONES CIUDADANAS E
INSTITUCIONALES

EDUCACIÓN

SALUD

CULTURA, DEPORTE Y JUVENTUD

DESARROLLO RURAL, MEDIO
AMBIENTE Y ADMINISTRACIÓN LOCAL

SEGURIDAD Y EMERGENCIAS

Desarrollo Económico organiza este viernes una jornada sobre la aplicación del juego a la gestión empresarial

Tendrá lugar en la sede de ADItech Corporación Tecnológica y el plazo de inscripción está abierto

Martes, 31 de mayo de 2016

El Departamento de Desarrollo Económico, en el marco del [ciclo](#) de conferencias sobre competitividad que organiza los viernes, centrará la sesión de este 3 de junio en la gamificación (diseño de juegos) como herramienta de gestión empresarial.

El plazo de inscripción está abierto, a través del correo electrónico info@qnavarra.com, de la Fundación Navarra para la Excelencia. La sesión tendrá lugar en el salón de actos de ADItech Corporación Tecnológica (C/ Tajonar, 20, Pamplona)

La jornada comenzará a las 12 horas. El primero en intervenir será Jon Angulo, director general de Hidro Rubber, que dará a conocer una “gestión diferente”. Esta empresa encuadrada en el sector del caucho considera clave en su modelo de negocio a las personas, las que aportan, con su involucración, valor añadido.

Acto seguido, Iñaki Huarte, director de Ouplay, detallará las oportunidades de la gamificación en la empresa. Ouplay traslada las mecánicas y herramientas de juego a procesos para hacerlos más participativos y estimulantes.

A partir de las 13 horas tomará la palabra Francisco Javier Zamborino, arquitecto de la innovación de Gamesa Innovation & Technology, quien hablará sobre cómo se está innovado en gestión en Gamesa a través de esta técnica.

La gamificación consiste en el uso de mecánicas y dinámicas propias del diseño de juegos en espacios que no son de ocio dentro de la empresa. Las técnicas buscan provocar emociones y aumentar la vinculación del trabajador con la empresa (formación, compromiso, motivación...). La gamificación requiere el diseño de una experiencia, que puede ser de consumo, de información, etc. El juego proporciona recompensas: puntos, niveles, monedas virtuales, rankings...