

# IMAGAMES E O INSTITUTO BENPENSANTE LANZAN UNHA APP QUE NOS AXUDA A SER MELLORES PROFESIONAIS

martes, 22 de marzo do 2016

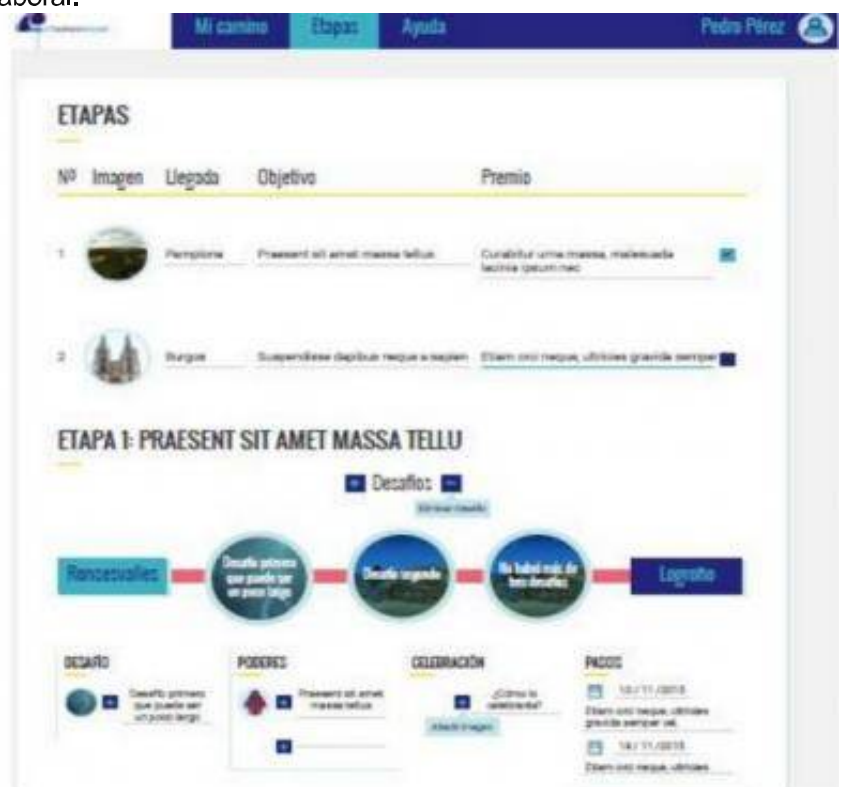
Fernando Sarasqueta

**Imagames**, firma xurdida ao abeiro da investigación xerada na Universidade de Santiago, vén de desenvolver unha aplicación destinada a aumentar o rendemento laboral a través das metodoloxías do adestramento avanzado e da *gamificación* (técnicas para aplicar a nosa interacción cos videoxogos nos procesos da vida real, neste caso concreto procesos empresariais e de motivación). A ferramenta en cuestión chámase *Camiño e Metas* e foi deseñada pola devanditaspin-off da USC xunto co **Instituto BenPensante**, centro de formación e adestramento persoal (*coaching*) emprazado tamén en Compostela. Segundo concretan os responsábeis da app, a *gamificación* consiste en aplicar técnicas de xogo a actividades non lúdicas co fin de mellorar o ensino e aumentar a motivación.

No caso de *Camiño e Metas* emprégase esta metodoloxía para axudarnos a acadar a máxima eficacia como profesionais, achegándonos recursos que nos axuden a dirixir e delegar no caso de ocuparmos un cargo de dirección empresarial. Bótase man, entre outras cousas, da metáfora do Camiño de Santiago para establecer desafíos, etapas, metas e premios na rutina laboral.

Segundo nos lembran dende Imagames e o Instituto BenPensante acerca da orixe do proxecto e as motivacións que o alentaron, a día de hoxe un 83% dos empregados en España e un 87% a nivel mundial “están desmotivados e pouco comprometidos coas súas empresas”. E engaden: “O compromiso está unido á produtividade, por iso é polo que as técnicas de *gamificación* son unha ferramenta eficaz para superar problemas de falta de compromiso ou motivación”. Ao seu xuízo, o xogo aplicado no ámbito laboral é “un instrumento moi poderoso para acadar unha aprendizaxe efectiva”. Ademais, explican, “estimula a creatividade, permitindo o desenvolvemento de novos talentos e aptitudes”. Como dixemos, a aplicación *Camiño e Metas* está creada a partir da metáfora do Camiño de Santiago e incorpora “as mecánicas típicas” dos xogos.

Segundo conta Daniel Álvarez, fundador do Instituto compostelán, “este deseño creativo permite elevar os niveis de motivación e concentración tanto nas conversas como no traballo diario, cunha repercusión directa no desenvolvemento da autonomía, o rendemento e a confianza do traballador”. Na súa opinión, “a creación deste contexto *gamificado* rebaixa tensión e axuda a interiorizar o traballo como algo atractivo, non como unha carga”. O resultado de todo isto, comenta, é que estaremos en disposición de dar o máximo como profesionais e como



persoas, despregando todo o talento e habilidades que levamos dentro.

Respecto do deseño propiamente dito da aplicación, o labor de Imagames centrouse en achegar unha feitura sinxela (co fin de posibilitar que sexa utilizada por calquera usuario) e á vez atractiva, estimulando aos participantes. Tamén se potenciou o uso de imaxes e iconas típicas do Camiño de Santiago para personalizar a experiencia de cada usuario.