



El juego de la selección de personal

Fecha: 17 de Junio de 2019

Lugar : Isla de Ons (Provincia de Pontevedra)

Salida del puerto de Bueu: 10:30

Regreso al puerto de Bueu: 19:30

Precio: 225 euros (Incluye desplazamiento a la Isla de Ons, comida, materiales y Kit de Bienvenida)

Descuento adicional de 10% a los socios de AEDIPE

Máximo de participantes: 16 asistentes

Mínimos de participantes: 10 asistentes

Inscripciones: juegosdefactoria@gmail.com

Teléfono de contacto:659783218

Más información: <http://cort.as/-lacA>



Game Master: Raquel Pedrouso (Cofundadora de Planeta29 Coworking, Gamification Jam Galicia y Evolutia Consulting)





Los juegos están presentes en nuestro día a día, desde que somos pequeños nos acompañan para entretenernos, a la par que aprender. Y este es el punto donde la factoría entra en “juego”. Diseñaremos y crearemos experiencias lúdicas con diferentes objetivos:

- **Objetivo formativo:**

- Desarrollo de competencias técnicas (como la incorporación de la metodologías de agilidad)
- Desarrollo de habilidades transversales (como el trabajo en equipo, la comunicación, la adaptación al cambio, la resiliencia y la superación de dificultades).

- **Marca empleador:**

- Desarrollo de experiencias de juego para la selección de personal.
- Experiencias lúdicas para el plan de carrera.

- **Marca empresa:**

Innovación en los procesos de selección de personal.
Contenidos innovadores para la comunicación interna.
Políticas de Igualdad.
Responsabilidad Social Corporativa.

¿A quien va dirigido?

A profesionales del ámbito de la gestión de personas que quieran profundizar en el diseño de juegos; técnicos , responsables y directores de RRHH. Empresas de trabajo temporal, consultoras y otras organizaciones en el ámbito de la selección de personal y formación.

¿Qué vamos a aprender? Primeros pasos en el universo lúdico.

1. Conocer **ejemplos concretos** de juegos adaptados al mundo de la organización y la gestión de personas ([Points of you](#) , [Possible Mission ... entre otras herramientas didácticas](#))
2. Analizaremos las **diferentes mecánicas de juego** que pueden ser empleadas en el diseño de juegos analógicos en base a los propios objetivos y contenidos formativos de los asistentes.
3. Teoría de la motivación: RAMP-E
4. Tipos de jugadores.
5. Referencias de juegos y herramientas lúdicas.
6. Creación de un check list para la observación de valores, competencias y habilidades, en los procesos de selección.
7. Diseño de juego en 10 pasos.

¿Qué incluye la matrícula? Te lo llevas puesto

Ilusión, ganas y capacitación lúdica.

Set de bienvenida (Herramientas y contenidos para el diseño de juegos)

Diploma acreditativo.

Maqueta de juego diseñada en el taller.