

Consulta Metro Rio 2020

OPERADOR: METRO DE MADRID

En el ámbito de cooperación e intercambio de mejores prácticas entre los operadores pertenecientes a Alamys, Metro Rio necesita su ayuda.

El equipo de la Oficina de Proyectos le gustaría saber más sobre el uso de Gamificación (aprendizaje divertido) de los otros operadores.

“Gamificación es el uso de mecanismos, pensamientos y características orientadas y juegos para enriquecer, participar, motivar comportamientos y facilitar el aprendizaje de las personas en situaciones reales, normalmente no relacionadas al juego.

Preguntas:

1. ¿Utiliza Gamificación en la empresa?

R: Si, aunque no regularmente.

Si la respuesta es sí:

- a. ¿En qué área de la empresa?

R: es el Servicio de Formación y Gestión del Conocimiento que pertenece al Área de Gestión de Personas y Estructura, de la División de RRHH, quien ha gestionado procesos formativos bajo esta modalidad.

2. ¿Utiliza Gamificación para proyectos?

R: Solo para proyectos formativos. En concreto se ha empleado para un prototipo de prueba bajo la modalidad online en Competencias y Transformación Digital dirigido a una muestra del colectivo de responsables y técnicos.

3. Si la respuesta es sí:

- a. ¿Posee una metodología establecida?

R: Fue definida expresamente para esta primer programa formativo.

- b. ¿Posee una herramienta para Gamificación?

R: No contamos con una herramienta propia. Se ha utilizado la de un proveedor de los que ofrecía el mercado.

- c. ¿Qué métricas se usan para la recompensa?

R: Se trata de una plataforma online que tras haber cumplimentado un itinerario formativo permite al estudiante acceder a una fase de “retos” que consistían en preguntas sobre los conocimientos trabajados y que debían contestarse en el menor tiempo posible.

- d. ¿Qué tipo de recompensa?
R: La recompensa fue el reconocimiento público de los 10 mejores ante el total de los participantes (150).
El funcionamiento era el siguiente: las respuestas acertadas otorgaban puntos dentro de la plataforma que posicionaban a los participantes dentro de un ranking.
- e. ¿Tienen indicadores de compromiso?
R: No para esta fase.

OPERADOR: METRO DE MEDELLÍN

En el ámbito de cooperación e intercambio de mejores prácticas entre los operadores pertenecientes a Alamys, Metro Rio necesita su ayuda.

El equipo de la Oficina de Proyectos le gustaría saber más sobre el uso de Gamificación (aprendizaje divertido) de los otros operadores.

“Gamificación es el uso de mecanismos, pensamientos y características orientadas y juegos para enriquecer, participar, motivar comportamientos y facilitar el aprendizaje de las personas en situaciones reales, normalmente no relacionadas al juego.

Preguntas:

- 1. ¿Utiliza Gamificación en la empresa?
R: **Si.**

Si la respuesta es sí:

- a. ¿En qué área de la empresa?
R: En el área de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i) se usa Gamificación de manera interna en la plataforma colaborativa IdeCo, en la cual los servidores de la empresa matriculan sus ideas innovadoras o mejoras para ser analizadas por el área. Existe un sistema de votación, escalafones y rewards dentro de la plataforma.



La plataforma de Innovación Abierta que se está proyectando en este momento también cuenta con un elemento de gamificación.

En el concurso Actitud In donde se premiaron las ideas más innovadoras, aunque no es propiamente gamificación, las ideas con mayor potencial innovador se seleccionaron, premiaron y se expusieron las fotografías de los ganadores en un mural en el evento de premiación.

2. ¿Utiliza Gamificación para proyectos?
R: **No.**
3. Si la respuesta es sí:
 - a. ¿Posee una metodología establecida?
R: N/A.
 - b. ¿Posee una herramienta para Gamificación?
R: N/A.
 - c. ¿Qué métricas se usan para la recompensa?
R: N/A.
 - d. ¿Qué tipo de recompensa?
R: N/A.
 - e. ¿Tienen indicadores de compromiso?
R: N/A.

OPERADOR: VLT Carioca

No âmbito da cooperação e troca de melhores práticas entre os operadores pertencentes à Alamys, Metrô Rio precisa de sua ajuda.

A equipe do Escritório de Projetos gostaria de saber mais sobre o uso de Gamification pelos outros operadores.

“Gamification é o uso de mecânicas, pensamentos e características orientado e jogos para enriquecer, engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado de pessoas em situações reais, normalmente não relacionados a jogos.”

Perguntas:

1. Utiliza Gamification na empresa?

R: Sim, já utilizamos

Se sim:

- a. Em qual área da empresa?

R: Em treinamento com a liderança da companhia

2. Utiliza Gamification voltado para Projetos?

R: Ainda não.

Se sim:

- a. Possui uma metodologia estabelecida?

R:

- b. Possui uma ferramenta voltada para gamification?

R:

- c. Quais métricas são utilizadas para recompensa?

R:

- d. Qual tipo de recompensa?

R:

- e. Possui indicadores de engajamento?

R: