

# LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA DIVERSIDAD LABORAL

SCORM + MOODLE

# HOLA

**soy @felipecasajus**

CEO y cofundador de INSERVER

# Diversidad Laboral

Más atracción de talento

*Organizaciones inclusivas son más atractivas*

Identifican mejor las necesidades del mercado

*70% decisiones de compra son tomadas por mujeres*

Empresas felices

*El 87% de los trabajadores son felices y libres de expresarse*

Más innovadoras

*Más puntos de vista = más innovación y creatividad*

Aumento del 15% al 35% obtener beneficios\*

## Sin embargo :(

Muy pocos son los trabajadores que creen tener prejuicios relacionados con el mundo laboral...

...pero se demuestra que el 75% de los encuestados tiene prejuicios laborales relacionados con la mujer, la edad, el origen étnico, la nacionalidad o la orientación sexual de las personas.

# ¿Por qué no sabemos que discriminamos?

Lamentablemente, nuestro comportamiento social no está totalmente bajo nuestro control racional.

Podemos perfectamente creer en la igualdad y la no discriminación y al mismo tiempo mostrar prejuicios inconscientes hacia determinados colectivos.

# Game of Diversity

## **Beneficios para el Player:**

- Mundo imaginario
- Situaciones reales
- Practica sin miedo a equivocarse
- Feedback instantaneo y personalizado

## **Beneficios para el Manager:**

- Informes controlar el avance
- Detectar posibles problemas contenidos
- Herramienta de diagnóstico

(Ver vídeo)

# ¿Cómo ha sido posible?

## **Inserver Analytics Engine (IAE)**

- Envía los datos de JS del SCORM a la Moodle DB.

## **Inserver Gamification Engine (IGE)**

- El motor que procesa esos datos y genera las estadísticas, dashboard, rankings, etc.

**Lecciones aprendidas  
con nuestros 100  
primeros players**

# El diseño **IMPORTA**

(y mucho)

97% valoraron positivamente el diseño

84% creen que el diseño impactó positivamente en su engagement

# Lo más importante ARRIBA

(Usabilidad)

87% encontraron el dato que buscaban

100% utilizó el dashboard de player

# Menos pero MEJOR

(UX)

84% no echaron en falta ningún dato

92% sabían cómo continuar con el juego

# INCENTIVA el proceso

(recompensas, competición y colaboración)

56% comprobaban sus insignias tras el reino

94% han revisado la clasificación

62% contactaron/comentaron con su familia

# Los datos MOLAN

(analíticas & informes)

Hemos detectado 14 problemas de redacción en los escenarios

Los manager han obtenido una foto clara del nivel de conocimiento de los sesgos

Se han desarrollado 3 acciones de refuerzo dirigidas hacia sesgos específicos

# Moodle + gamificación FUNCIONA

97% finalización

92% aprendizaje

96% de recomendación

**¿Lo vemos funcionando?**

**[gameofdiversity.com](http://gameofdiversity.com)**