

"INTRODUZIR A "GAMIFICATION" NA GESTÃO DA EMPRESA"

O Relatório da ATD (Association for Talent Development) em 2015 destaca a Gamificação como uma clara tendência (estudo efectuado em 450 empresas nos EUA). Segundo analistas, a gamification pode mudar a química do cérebro, influenciando o comportamento dos colaboradores mudando a forma como sentem e reagem a novos conceitos, e transformando radicalmente a sua performance.

Lisboa

17 e 19 Maio de 2016

09.30h-13.00h e 14.00h-17.30h

Porto

24 e 25 Maio de 2016

09.30h-13.00h e 14.00h-17.30h

Lisboa e Porto



PREÇO
245,00 EUR
por alumno

DATA LIMITE DE INSCRIÇÃO
10/05/2016

OBJETIVOS

- > Perceber o que é a Gamification e como pode influenciar o nosso negócio
- > Perceber as fase e factores-chave na implementação de estruturas gamificadas
- > Melhorar as performances e compromisso das equipas através do Gamification
- > Perceber como a Tecnologia pode influenciar a Gamification

CONTEÚDOS

1. Como é que a Gamification está a transformar o mundo dos negócios
 - a. O que é a Gamification?
 - b. A relação com a motivação humana -As Emoções e processo Neurológico
 - c. Os indicadores de performance ao Serviço da Gamification
 - d. As diferentes aplicações da Gamification
2. Como nasce um processo de Gamification na Empresa
 - a. Os Elementos Chave
 - b. O enquadramento na cultura Organizacional
 - c. O processo de Criatividade e a Validação de Soluções
 - d. Criar o clima e o envolvimento de pessoas
3. Como usar a Gamification para aumentar as vendas
 - a. As recompensas e o Reconhecimento
 - b. O progresso
 - c. A Competição
 - d. Os jogos
4. A Gamification e o Compromissos do Colaboradores
 - a. A Mudança Comportamental
 - b. A orientação para Resultados
 - c. Trabalhar num contexto mais divertido e apelativo
 - d. A Sociabilização
 - e. O Feedback constante e positivo
5. A Gamification ao serviço da Formação e Desenvolvimento do Capital Humano
 - a. As mecânicas tradicionais vs estruturas gamificadas
 - b. A transformação dos planos tradicionais
 - c. A Ligação a resultados de negócio
6. O Papel da Tecnologia na Gamification
 - a. A Tecnologia como facilitadora
 - b. Como medir a Gamification
 - c. Os diferentes formatos

METODOLOGIA

Método expositivo, ativo e interrogativo.
Realização de trabalhos práticos individuais e em pares.
Exercícios de brainstorming e estudo de casos.

DURAÇÃO

14 horas

DESTINATÁRIOS

Gestão de Topo, Chefias e Gestores de Desenvolvimento de Recursos Humanos ou Talento

BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

INTRODUZIR A "GAMIFICATION" NA GESTÃO DA EMPRESA

Nombre y apellidos:	<input type="text"/>
Empresa:	<input type="text"/>
Email:	<input type="text"/>
Domicilio de empresa:	<input type="text"/>
Teléfono:	<input type="text"/>
Cargo:	<input type="text"/>
País:	<input type="text"/>
Provincia:	<input type="text"/>
Ciudad:	<input type="text"/>
Persona de contacto:	<input type="text"/>
Comentarios:	<input type="text"/>

Condições económicas: O valor beneficiará de um desconto de 5% no caso de inscreverem 2 participantes e de 10% se inscreverem 3 ou mais pessoas. O preço inclui: participação, coffee-breaks, documentação, material e certificado de frequência.

Política de cancelación: O Grupo P&A aceita o cancelamento de inscrições até 2 dias antes do Seminário. O cancelamento de inscrições verificado posteriormente e até ao arranque da formação, dará origem à retenção de 50% do valor da inscrição. O Grupo P&A reserva-se o direito de cancelar a realização do Seminário se não atingir o número mínimo de inscrições, comunicando com uma semana de antecedência aos participantes inscritos e procedendo à respectiva devolução dos valores pagos.

Búscanos en...

