



Contribution ID: 15

Type: **not specified**

## Un Metaverso para Realizar Actividades de Gamificación en el Área de Gestión de Personas

*Thursday 29 September 2022 15:00 (30 minutes)*

En la actualidad, existen pocas alternativas para generar competencias en el personal de una empresa, que no sean a través de una capacitación con un relator. Debido a esta escasez de soluciones, se plantea la opción de crear un metaverso que permita a los trabajadores de empresas alcanzar competencias específicas a través del uso de técnicas y actividades lúdicas de gamificación.

En la realización del trabajo se ha utilizado un diseño arquitectónico moderno en tres dimensiones, complementado con el framework de Legos Serious Play para diseño de las actividades de gamificación y con la plataforma Open Simulator para el desarrollo del mundo virtual. Con lo anterior se implementa un mundo virtual para realizar actividades de gamificación lo cual finalmente es validado y evaluado para verificar los resultados.

Uno de los resultados observados más relevantes es el grado de comodidad que se aprecia en la realización de las actividades de gamificación dentro de la plataforma, es posible observar bastante distensión e interacción que ocurre entre trabajadores con distintos cargos en las organizaciones.

Se puede concluir que complementar actividades de gamificación para ser ejecutadas de forma inmersiva en una plataforma de mundo virtual, es completamente viable y tiene bastante potencial como una herramienta poderosa para uso corporativo y no solo educacional, su uso se puede enfocar en distintas áreas de una empresa, sobre todo en recurso humano.

**Author:** Mr GARCIA BARRERA, Francisco (Universidad Arturo Prat)

**Co-authors:** Dr CONTRERAS, David (Universidad Arturo Prat); Mr REYES BRAVO, Patricio (Dreamside Ltda.)

**Presenters:** Dr CONTRERAS, David (Universidad Arturo Prat); Mr GARCIA BARRERA, Francisco (Universidad Arturo Prat); Mr REYES BRAVO, Patricio (Dreamside Ltda.)

**Session Classification:** Conferencia INFONOR-CHILE