



Catedra COVIRAN-PRODWARE  
Fundación de Recursos Humanos Digital

COVIRAN

prodware

UNIVERSIDAD DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE GRANADA

# CÁTEDRA COVIRAN-PRODWARE DE ESTRATEGIA DE RECURSOS HUMANOS DIGITAL EN LA UNIVERSIDAD DE GRANADA: WORKSHOP/CURSO SOBRE GAMIFICACION DIGITAL EN EL TRABAJO Y DIRECCION DE RECURSOS HUMANOS

20-22 de marzo de 2018, Granada

## 1. Objetivo

Esta actividad se organiza en el contexto de las actividades formativas de alto nivel organizadas por la Catedra COVIRAN-Prodware de Estrategia de Recursos Humanos Digital que complementan las enseñanzas universitarias de la Universidad de Granada. Su objetivo es facilitar conocimiento y habilidades directivas sobre las iniciativas de gamificación digital en el trabajo y sus implicaciones para la dirección de recursos humanos. La gamificación es una técnica que consiste en la aplicación de los elementos y la dinámica de los juegos en la empresa. Nos centraremos en la gamificación digital (facilitada por la tecnología) y en sus implicaciones para los resultados del área de recursos humanos de la empresa.

## 2. Metodología

El Workshop combinara la lección magistral, la discusión de casos reales de alto nivel, con la ejecución de un Hackathon en el que con la presencia de directivos de alto nivel de COVIRAN y Prodware, y profesores de alto nivel, los participantes tendrán la oportunidad de contribuir a un proyecto real de gamificación digital en el trabajo implementado en COVIRAN en el contexto de la Catedra, en el que están participando COVIRAN, Prodware y la Universidad de Granada. Es una iniciativa pionera en el mundo con la que, a través de la gamificación digital en el trabajo se pretende mejorar el engagement de los empleados de operaciones en el contexto de ejecución del Plan de Mejora Continua de COVIRAN.

## 3. Agenda

**Sesion 1: 20 de marzo de 2018: Hackathon: Gamificación en el trabajo y dirección de recursos humanos, Escuela de Comercio de COVIRAN, Granada**

**9:00-9:30 h.: Recepción y acreditación de los asistentes.**

**9:30-9:45 h.: Apertura, bienvenida, introducción y motivación del Hackathon.**

**9:45-10:45 h.: Introducción a la gamificación: Por qué, qué y cómo.** Prof. Marcos Eguillor, BinaryKnowledge\_ y IE Business School.

**10:45-11:00 h.: Set up del Hackathon: Qué es, reglas, metodología y creación de grupos de trabajo.** Prof. Marcos Eguillor, BinaryKnowledge\_ y IE Business School.

**11:00-11:15 h.: Retos a resolver con la gamificación: El caso de COVIRAN.** Un representante de COVIRAN compartirá su visión acerca de las necesidades y retos del negocio y por qué considera que la utilización de estrategias de gamificación podría facilitar su resolución.

**11:15-11:30 h.: El rol de la tecnología en la gamificación: La aportación del partner de tecnología de la información.** Un representante de Prodware compartirá su visión.

**11:30-12:00 h.: Coffee break.**

**12:00-12:30 h.: Cliente.** Los participantes identificarán y caracterizarán, en sus respectivos grupos de trabajo, los clientes para los cuales se ha de encontrar una solución al reto.

**12:30-13:15 h.: Problema.** Los participantes explorarán un problema concreto que impide que el reto se pueda resolver de manera satisfactoria.

**13:15-15:30 h.: Comida de trabajo en restaurante Caradura Garden & Bistrot.**

**15:30-16:30 h.: Solución.** Los participantes idearán posibles alternativas que resuelvan los problemas planteados.

**16:30-17:30 h.: Preparación de pitches.** Los participantes se prepararán para comunicar sus propuestas y el proceso que han seguido para plantearlas.

**17:30-18:00 h.: Pitches.** Un jurado compuesto por miembros de COVIRAN, Prodware, BinaryKnowledge\_ y de la Universidad de Granada escucharán las presentaciones de los participantes.

**18:00-18:15 h.: Café y evaluación de resultados.**

**18:15-18:30 h.: Conclusiones y premios.**

**18:30-18:45 h.: Set up de la sesión 2: Qué haremos y metodología.**

**18:45-19:00 h.: Cierre del Hackathon.**

Participantes:

BinaryKnowledge\_: Prof. Marcos Eguillor y una persona de su equipo.

COVIRAN:

- Directivos: Charla introductoria (un ponente) y panel (un miembro del jurado), más invitados a las charlas y actividades como audiencia.
- Técnicos de recursos humanos y de negocio: Charla introductoria (audiencia), Hackathon (máx. 1 persona por equipo, total 10). Un mínimo de 5 personas en total (sumando directivos y técnicos) de COVIRAN.

Prodware:

- Directivos: Charla introductoria (un ponente) y panel (un miembro del jurado).
- Técnicos de negocio y producto: Charla introductoria (audiencia), Hackathon (máx. 1 persona por equipo, total 10). Un mínimo de 2 personas en total (sumando directivos y técnicos) de Prodware.

Universidad de Granada: Prof. Dr. Jose Benitez, Prof. Dr. Javier Llorens, Profa. Jessica Braojos, Profa. Ana Castillo y D<sup>a</sup>. Laura Ruiz.

Alumnos: 50 agrupados en 7 grupos para el Hackathon.

**Sesion 2: 22 de marzo de 2018: Gamificacion digital en el trabajo y dirección de recursos humanos: Fundamentos conceptuales adicionales, evidencia científica y experiencias reales, Salon de Actos de la Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Granada, Granada**

9:00-9:30 h.: Recepcion.

9:30-10:00 h.: Introduccion a la Catedra y bienvenida a la sesión, Prof. Jose Benitez, Director de la Catedra COVIRAN-Prodware de Estrategia de Recursos Humanos Digital.

10:00-11:30 h.: Gamificacion digital: Fundamentos conceptuales adicionales y evidencia científica, D<sup>a</sup> Laura Ruiz, Investigadora en la Universidad de Granada y Rennes School of Business, Francia.

11:30-12:00 h.: Coffee break.

12:00-13:30 h.: Como implantar con éxito iniciativas de gamificacion en el trabajo y en las relaciones con clientes? Discusion de los casos de Microsoft y BBVA. Prof. Jose Benitez, Director de la Catedra COVIRAN-Prodware de Estrategia de Recursos Humanos Digital.

13:30-13:45 h.: Clausura.

#### **4. Organización academica**

Numero total de horas de trabajo (presenciales: 20 y no presenciales: 40): 60 horas. Aprobado el reconocimiento de 2 ECTS en la Facultad de Ciencias del Trabajo (Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Granada) y solicitados 2 ECTS en la Facultad de Ciencias Economicas y Empresariales de la Universidad de Granada.

Entre otros, este Workshop forma parte de la contribución de la Catedra COVIRAN-Prodware de Estrategia de Recursos Humanos Digital a la formación complementaria del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Granada. Con posterioridad se ofertara una segunda actividad formativa de alto nivel que aspira a incluir el reconocimiento de 4 ECTS, complementando un total de 6 ECTS de formación complementaria en dirección de recursos humanos y transformación digital.

## 5. Inscripción

Coste de inscripción: 85 Euros. Numero de plazas: 50. Plazo de inscripción: 1 de marzo de 2018. Para inscribirse, realice un ingreso o transferencia bancaria de 85 Euros al numero ES13 0487 3000 70200011 5728 (de BMN) indicando en el concepto “Curso Gamificacion Digital”, y envíe un email a [ruizla.santiago@gmail.com](mailto:ruizla.santiago@gmail.com) indicando su nombre y apellidos, con un justificante del ingreso realizado, antes del 1 de marzo de 2018. **Mas información:** [joseba@ugr.es](mailto:joseba@ugr.es), [jose.benitez@rennes-sb.com](mailto:jose.benitez@rennes-sb.com).

## 6. Profesorado

- Prof. Marcos Eguillor, BinaryKnowledge\_ y IE Business School.
- Altos directivos, y tecnicos de recursos humanos y negocio de COVIRAN, por confirmar.
- Altos directivos, y tecnicos de negocio y producto de Prodware, por confirmar.
- Prof. Jose Benitez, Director de la Catedra COVIRAN-Prodware de Estrategia de Recursos Humanos Digital, Universidad de Granada.
- Prof. Javier Llorens, Universidad de Granada.
- D<sup>a</sup> Laura Ruiz, Universidad de Granada y Rennes School of Business, Francia.
- Profa. Jessica Braojos, Universidad de Granada.
- Profa. Ana Castillo, Universidad de Granada.
- D. Sergey Gurchak, Universidad de Granada.
- Prof. Pedro Prades, Universidad de Granada.

## 7. Evaluacion

Se evaluara el desempeño de los participantes en todas las sesiones. Los 5 participantes con mejor desempeño serán premiados con una beca para asistir gratuitamente a la próxima actividad formativa organizada por la Catedra (con un reconocimiento estimado de 4 ECTS).

Organizadores:



Cátedra **COVIRAN - PRODWARE**

Estrategia de Recursos Humanos Digital

**COVIRAN**

prodware<sup>TD</sup>



**COVIRAN**

prodware<sup>TD</sup>

FACULTAD  
DE CIENCIAS  
DEL TRABAJO



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

BK\_ BinaryKnowledge\_