Av. Manuel Siurot, 3. Edif. 4. Local 5
41013 Sevilla
Tel. (+34) 954 369 379
info@edpm.es • www.edpm.es

Escuela de Project Management

WORK SHOP GAMIFICACIÓN CREATIVIDAD + TEAM BUILDING

APRENDE - JUEGA - EXPRESA - MOTIVA - PIENSA - EXPLORA

PRESENCIAL

VISUAL THINKING + SCAPE HALL 2 TALLERES POR 60€

La ludificación, o más conocido por el anglicismo gamificación, usa las técnicas, herramientas y dinámicas propias de los juegos y el ocio recreativo con el fin de potenciar la motivación, reforzar las habilidades de dirección, de creatividad, empatía, resolución de problemas o expresar ideas, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos.

Visual Thinking

En este taller aprenderemos a utilizar técnicas de visualización como herramienta de trabajo, algo especialmente demandado en el ámbito de la innovación. El uso de dibujos representando conceptos y la conexión de ideas favorecen el análisis y la construcción de estrategias.

OBJETIVOS

En este taller, los participantes conocen y aprenden los principios básicos del Visual Thinking, un metalenguaje que permite entender, conectar y utilizar las principales técnicas de representación gráfica e icónica para representar ideas.

Aprenderás a utilizar las técnicas claves de Visual Thinking para tomar apuntes, preparar presentaciones, reuniones, proyectos y documentos creativos.

DURACIÓN

Se trata de un taller de una única sesión de 4 horas, impartida de 17 a 21 h.

CONTENIDO

Actividades y dinámicas prácticas, aprende de forma divertida y lúdica:

- Webiing
- Crear Iconos
- Sketchnoting
- Mapas mentales
- Planillas Facilitacion

SCAPE HALL. El juego ideal para hacer Team Building

"El tesoro de Calicó Jack", un gran juego de pistas y enigmas donde el uso de la inteligencia y el trabajo en equipo son las claves para alcanzar el objetivo de ser los primeros en descubrir el tesoro del famoso pirata.

LA INTELIGENCIA, LA COMUNICACIÓN, LA CAPACIDAD DE LIDERAZGO CLAVES DEL ÉXITO EN ESTA MISIÓN.

Mecánica del juego

Se trata de una variante de los escapes room tradicionales, donde los jugadores se dividen en equipos de 3 a 6 personas (máximo de 50 participantes y un mínimo de 9), ubicados en una misma sala en la que deben competir por resolver el juego antes que el resto, en menos de 1 hora.

Toda la actividad se realiza en este espacio (una o varias estancias, incluso zonas exteriores al aire libre), teniendo cada equipo su centro de operaciones en una mesa a modo de "barco".

Si bien la actividad es muy dinámica, los participantes irán de un sitio a otro, buscando pistas, de "isla" en "isla", aunque también necesitarán momentos de concentración y reunión en sus "barcos".

OBJETIVOS Y BENEFICIOS

Mediante este divertido juego, se impartirán a los asistentes conceptos, métodos, técnicas y herramientas fundamentales para la gestión de equipos, haciendo especial hincapié en la capacidad de liderazgo y la comunicación, aspectos fundamentales para la gestión de proyectos. Se utilizarán como referencias las técnicas recomendadas por el Project Management Institute (PMI), por lo que al finalizar el mismo el participante podrá reportar 4 PDUs en el CCR.

CALENDARIO Y DURACIÓN

Es un taller presencial de una única sesión de 4 horas, impartida de 17:00 a 21:00.

- 1h Claves de liderazgo y comunicación, formación de equipos
- 1.5h Juego
- 1.5h Análisis de equipos

PMI-ATP Project Management Institute Authorized Training Partner

PMP

Fundación Estatal
PARA LA FORMACIÓN EN EL EMPLEO

Unión Europea
Fondo Europeo de Desarrollo Regional