

## La Gamificación fomenta el compromiso y la motivación entre los empleados, repercutiendo en una mayor eficiencia empresarial

- Vector ITC Group y Wonnova unen fuerzas para impulsar la Gamificación en España.
- Vector continúa apostando por la innovación incluyendo la Gamificación en su cartera de servicios.
- Wonnova, compañía especializada en innovación digital, se convierte en partner para Gamificación de Vector.

**Madrid, 11 de Junio.** Vector ITC Group, compañía española especializada en prestación de servicios profesionales en todos los ámbitos relacionados con las TI, y Wonnova, primera plataforma de Gamificación en español, han suscrito un acuerdo de **colaboración para impulsar la Gamification** dentro de las diversas estrategias de ambas empresas con sus clientes.

En su apuesta por la innovación continua, Vector ITC Group ha depositado su **confianza en la tecnología y el expertise de Wonnova**, utilizando su plataforma para proveer servicios de Gamification a sus clientes y partners, habiendo desarrollado con éxito un proyecto pionero en el ámbito financiero.

Mediante la gamificación se ha dinamizado **el portal interno de los empleados de IT** de un importante grupo financiero, creando dinámicas de juego que recompensan a los usuarios que contestan más y mejor a las preguntas de sus compañeros, generando **rankings de expertos por distintos ámbitos tecnológicos**, y en general fomentando los objetivos de expansión y consolidación del know-how técnico en la empresa a través de dinámicas de juego.

La gamificación es la introducción de mecanismos de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el objetivo de convertir una tarea sencilla o monótona en un reto atractivo. Busca potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y

todos los valores positivos relacionados con el juego. Es una técnica que **fomenta el compromiso** entre los miembros de una comunidad o empleados de una empresa.

La revolución tecnológica y el crecimiento exponencial de los videojuegos en la última década han establecido una nueva dimensión para la gamificación, que se caracteriza por su **desarrollo mediante el uso de las nuevas tecnologías** y la mecánica de motivación de los videojuegos.

Según un estudio realizado por Gartner, influyente consultora norteamericana, se espera que en este 2014, **el 70% de las 2000 compañías más grandes del mundo cuenten con al menos una aplicación gamificada**. A este optimismo se suma MarketsandMarkets, compañía de servicio completo de investigación de mercado y consultoría que ha vaticinado que el mercado de la Gamificación estará valorado en torno a 5.500 millones de dólares en 2018.

Por ello y con un futuro lleno de posibilidades, **Vector y Wonnova** confían en que su alianza ayude a impulsar a ambas compañías como líderes en innovación tecnológica.

José Ángel Cano, CEO de Wonnova, ha declarado que, con esta alianza, “Wonnova afianza su **liderazgo en el mercado español de la Gamificación** y se refuerza de cara a continuar con su **proyección internacional** tras haber iniciado las primeras operaciones en varios países latinoamericanos”.

Jose María Uñón, Key Account Manager en Vector, ha declarado que “tras **la implantación del proyecto de Gamificación** hemos observado un incremento del 40% del flujo de transmisión del Know-How entre los profesionales que han participado, lo que repercute en una **mayor eficiencia en los desarrollos y en la prestación de servicios de la compañía**”

### **Sobre Vector**

[Vector ITC Group](#), compañía 100% capital español fundada en 2002, cuenta con más de 1400 empleados y una gran proyección internacional, con sede en Perú, Brasil, México, Chile, Estados Unidos, México, Alemania. Vector está especializada en la

prestación global de soluciones integrales en tecnología e innovación, con una amplia cartera de servicios que abarca múltiples sectores: banca y seguros, logística e industria, telco y media, retail, ocio y turismo y administración pública y sanidad.

### **Sobre Wonnova**

[Wonnova](#) es una compañía especializada en innovación digital que ha desarrollado una solución tecnológica de fácil implementación que hará posible que la Gamification ayude a cualquiera empresa a fidelizar, motivar y generar engagement con clientes y empleados. Esta especialización supone transformar los problemas empresariales en oportunidades de negocio, convirtiendo actividades tediosas y aburridas en experiencias motivadoras de las que clientes y empleados querrán participar.

### **Para más información:**

Lucía Gutiérrez Galache | Marketing Manager | 616 34 86 07 | [lucia@wonnova.com](mailto:lucia@wonnova.com)

Nati de Mora | Dir. Comunicación y Marketing | 629 59 08 46 | [ndemora@vector-itcgroup.com](mailto:ndemora@vector-itcgroup.com)