

Productief gamen?!

Gamification is het toepassen van motiverende elementen uit games in de 'echte wereld'. In een game spelen personen om beter te worden, als team of als individu.

De ene speler speelt om te winnen, de andere speler wil ontdekken en de volgende speler wil zoveel mogelijk punten behalen.

Gamification is succesvol toe te passen om (bedrijfs-)doelen te bereiken en nieuw gedrag aan te leren aan groepen mensen.

GAMIFICATION



Efficiënter vergaderen



Slim samenwerken



Effectief sturen op feiten en cijfers



Slim informatie delen

Hoe & Wat?

Goede games zorgen ervoor dat spelers willen blijven spelen, kijk maar naar games als Fifa, Fortnite of Call of Duty. Het willen spelen van de game maakt dat spelers gemotiveerd zijn om nieuw gedrag aan te leren. **In een game wordt gewenst gedrag beloond** door triggers en rewards.

Dit werkt bijvoorbeeld bij het stoppen met roken en bij afvallen. Maar ook bij het vaker gebruiken van technologie en het aanleren van nieuwe routines op je werk, zoals efficiënter werken met **Microsoft Office 365**. Die triggers en rewards zijn in games expliciet aanwezig in de vorm van levels, challenges, punten, badges en sociale interactie. Dat maakt dat het **zo leuk is om te spelen**.



40%

meer zelfsturing van teams



37%

stijging van salesactiviteiten



10%

stijging van omzet o.b.v. eigen doelen

PAKKETTEN

Onze games bieden we in 2 vormen aan:



Een abonnementsvorm waarbij u gedurende het hele jaar een aantal games speelt van 5 weken voor een maandelijks bedrag.



Een variant speciaal voor thuiswerkers. In deze game krijgt u een kennisshot die u nu nodig heeft om slim samen te werken vanuit huis.

U leert in deze speciale editie alles over hoe u online het meeste uit uw dag haalt en hoe u in contact blijft met uw team. Een online dagstart? Een virtuele vergadering of creatieve sessie? Of samen aan 1 document werken in Microsoft Teams? Uw collega's de waardering geven die ze juist nu zo goed kunnen gebruiken?

Na deze game heeft u de kennis in huis en de gewoontes die daarbij passen.

KLANT AAN HET WOORD

"Begin 2020 startten we bij Consolit met een gamificationstraject. Je zag meteen hoe competitief iedereen was en het enthousiasme bleef van begin tot eind. Wanneer er een nieuwe game startte, had het ene groepje binnen een uur alle opdrachten gedaan, terwijl een andere groep juist wachtte tot net voor de deadline om de tegenstanders zand in de ogen te strooien. Die onderlinge competitie was super leuk.



Los van de eeuwige roem hebben we ook een prijs uitgelooft aan de nummer 1. Dit maakt het leuk, maar het was vooral de onderlinge strijd die het tot een succes maakte.

En het mooie is natuurlijk dat wanneer je in een overleg zit mensen uit zichzelf aantekeningen gaan bijhouden in OneNote en taken vastleggen met Planner. De elementen uit de game bleven echt hangen."

– Chiel den Dunnen, Consolit, over gamification met Microsoft Teams