



Nos Divierte Sorprender



MEMORIAS ACTIVIDAD JUEGOS VIRTUALES

Responsables Ejecución:
Lina Esmeralda Guio
Juan Pablo Bohórquez
Lizeth Daza

Bogotá, Octubre 10 de 2014



Nos Divierte Sorprender



1. PREPARACIÓN

OBJETIVO GENERAL:

Generar un clima de alegría y participación a través del juego, mediante el uso de tecnología virtual, interactuando entre los distintos equipos a integrar. Apoyar la integración de los participantes invitándolos a relacionarse con el grupo en forma natural y divertida.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Incentivar y estimular la participación del personal.
- Proponer un esquema novedoso de pausa interactiva.
- Promover la motivación e integración del personal.
- Lograr Identidad corporativa y sentido de pertenencia.

FACTORES CLAVES DE ÉXITO:

- Originalidad (evitar el aburrimiento y lo de siempre)
- Toque personal y humano
- Participación y diversión.
- Generación de Recuerdo

LUGAR Y FECHA DEL EVENTO:

El torneo de juegos se realizó de manera libre, teniendo cada uno de los participantes la libertad de interactuar en cada una de las plataformas la cantidad de veces que considere jugar. *La jornada inició a las 6:00 PM y finalizó a las 8:00PM*



Nos Divierte Sorprender



2. COMUNICACIONES Y MENSAJES

Orientar un proceso de comunicaciones para generar expectativa y motivar el interés en participar el evento.

3. REGLAS DEL JUEGO

REGLAS DE JUEGO

Las Olimpiadas de Juegos Virtuales de llevaron a cabo en las siguientes plataformas con modalidades de: XBOX 360 - Kinect con el juego de Kinect Sports con Bolos y Just Dance 4 y Aventura.

Los participantes jugaron durante el tiempo disponible y se registró el puntaje que marcó en el juego.

Hubo un CAMPEÓN por cada una de las modalidades de juego, según el puntaje obtenido.

También se premia la mejor Barra y los participantes destacados

¡NOS DIVERTIMOS MUCHO!





Nos Divierte Sorprender



4. EJECUCIÓN

4.1. EQUIPOS Y ACCESORIOS

Se instaló tres (3) plataformas de juego: XBOX360 CON KINECT.

4.2. INSTRUCCIONES Y ENTRENAMIENTO

Para facilitar el aprendizaje y/o entrenamiento, se ilustró la mecánica y metodología de cada uno de los juegos seleccionados por los participantes.

4.3. JUEGO

BOLOS



JUST DANCE 4



AVENTURA





Nos Divierte Sorprender



4.4 INFORME DE RESULTADOS

No.	PARTICIPANTE	PUNTAJE		
		JUEGO		
		BAILE	AVENTURA	BOLOS
1	Miryam Flechas	9442	14	143
2	Jennifer Sanabria	3468	26	179
3	Tatialna Lancheros	8112	13	109
4	Martha Lima			143
5	Oscar Torres			100
6	Sonia Bayona	2159		128
7	Liliana Monroy			103
8	Jeffeeson Zapata	10936		255
9	Jaime Lepele	10978	298	157
10	Cecilia Arias	11199		144
11	Adriana Fonseca	10176		191
12	Angie Reyes		11	136
13	Luis Salazar		12	76
14	Jenny Pinzon			102
15	Alicia Espinosa	1681		181
16	Luis Reales		18	146
17	Alexander Londoño		23	
18	Anderson Bernal		27	



Nos Divierte Sorprender



19	Juan Torres	10064	26	
20	Carlos Torres	9546	28	
21	Edwin Salcedo		18	
22	Juan Camilo Rocha		14	
23	Sergio Pipa		20	
24	Jorge Hincapie		268	
25	Diego Garcia		14	
26	Jairo Arango		35	
27	Henry Pinzón		28	
28	Hernan Gutierrez	11055	35	
29	Jorge Torres		47	
30	Camilo Perez		292	
31	Monica Rozo		17	
32	Geraldine Samudio			
33	Angela Montoya	10555		
34	Claudia Monroy	8471		
35	Jaqueline Palacio	10178		
36	Paola Vivas	2379		
37	Camilo Perdomo	3402		
38	Gilber Garzón	4101		
39	Juan Suarez	4562		
40	Victor Moran	4376		



Nos Divierte Sorprender



SE REALIZO PREMIACION A LOS GANADORES Y SE ENTREGARON RECUERDOS A LOS PARTICIPANTES.





Nos Divierte Sorprender



En la práctica, este evento de juego sirvió como una experiencia lúdica catalizadora de las capacidades expresivas del grupo de participantes, en consecuencia:

- ✓ Se percibió en el grupo sentimientos de entusiasmo, motivación, alta participación, fortalecimiento de la integración y sentido de pertenencia.
- ✓ Se observó un grupo con excelente capacidad de aprendizaje, abierto a nuevas experiencias en su mayoría personas jóvenes creativas e innovadoras, colaboradoras y alegres.
- ✓ Un grupo homogéneo sin diferencia de género.
- ✓ Se destacó el liderazgo y compromiso con el desarrollo y éxito del proceso en especial del personal del área de Talento Humano.

**Nuestra razón de ser el
Bienestar de la Gente y su Familia.**

