



---

## **MEMORIAS ACTIVIDAD PAUSA ACTIVA TORNEO JUEGOS VIRTUALES**

**Responsable Ejecución:**

**María Kamila Arévalo  
Nicolás Téllez  
Lizeth Daza**

**Bogotá, Octubre de 2014**

## 1. PREPARACIÓN

### OBJETIVO GENERAL:

Crear un espacio de actividades que promuevan la participación en un ambiente de integración orientada al personal de la empresa, a través de un torneo de juegos virtuales para apoyar la integración de los participantes invitándolos a relacionarse con el grupo en forma natural y divertida.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Proponer un esquema novedoso de pausa interactiva.
- Incentivar y estimular la participación del personal.
- 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

### FECHAS DEL EVENTO:

La actividad se desarrolló el día 16 de Octubre del 2014 en el horario de 10:00am a 3:00pm en las instalaciones de la empresa.

## 2. COMUNICACIONES Y MENSAJES

Se desarrolló un proceso de comunicaciones para generar expectativa y motivar el interés de los funcionarios para participar en el evento.



### 3. REGLAS DE JUEGO

#### REGLAS DE JUEGO



Las Olimpiadas de Juegos Virtuales se llevarán a cabo en las siguientes plataformas y modalidades: **XBOX KINECT SPORTS Y XBOX BAILE/MUSICA-**

Los participantes jugarán durante el tiempo disponible en la modalidad escogida para participar. Se escogerá el mejor puntaje registrado para el cómputo total. Habrá un **CAMPEON** por cada una de las modalidades de juego; el participante que mayor puntaje obtenga durante el torneo.

También se premia la mejor Barra y los participantes destacados !!

**TE DESEAMOS BUENA SUERTE Y QUE TE DIVIERTAS MUCHO !!!!!!!!!!!**

## 4. EJECUCIÓN

### 4.1. EQUIPOS Y ACCESORIOS

Se instalaron Tres (4) módulos con XBOX Kinect que fueron proyectados con Tv "42" y VideoBeam con los juegos Dance, Bolos, Mario Karts y FIFA 14.

### 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. JUEGOS

#### DANCE



#### FÚTBOL



## BOLOS




## MARIO KARTS



### 4.4

**SE REALIZÓ PREMIACIÓN A LOS GANADORES Y SE ENTREGARON RECUERDOS A LOS PARTICIPANTES.**

		CÓDIGO: F-GOL-06 VERSIÓN: 03
FORMATO DE INSCRIPCIÓN A EVENTOS		FECHA DE VIGENCIA: Julio 11 de 2014 PÁGINAS: 1 DE 1
FECHA : <u>16 DE OCTUBRE DE 2014</u> EVENTO: <u>Juegos virtuales</u>		
EMPRESA: _____      ROCHE		
No.	NOMBRES Y APELLIDOS	NOMBRE DEL EQUIPO
1	JONATHAN URIBE	
2	ANDREA PINEDA	
3	ANGELA MORA	
4	CRISTIAN APONTE	
5	NATALIA PAEZ	
6	JHONATAN TORRES	
7	LINDA ROJAS	

8	LINA MARTÍNEZ	
9	ESTEFANÍA FONSECA	
10	ANGELA GONZALEZ	
11	SERGIO OLARTE	
12	EDWIN MONTAÑEZ	
13	DIANA GONZALEZ	
14	JUAN PABLO TJACA	
15	JULIO REYES	
16	SANDRA FORERO	
17	SANDRA LOPEZ	
18	DIANA HURTADO	
19	ELIANA GALÁN	
20	CRISTIAN GERENA	
21	ANDRES CICEN	
22	JHON CASTELLANOS	
24	LUIS FERNANDO CASTILLO	
25	PAOLA SABOGAL	
26	GERMÁN PINZÓN	
27	DIEGO CHAVEZ	
28	MILLER PINTON	
29	LUZ MARINA CABALLERO	
30	BETTY ORTIZ	
31	JAIRO GARZÓN	
32	DIANA CHACÓN	
33	NORBERTO MUÑOZ	
34	PEDRO CHACÓN	
35	JHON GARZÓN	
36	CAMILO MILLÁN	
37	CRISTIAN SANTANA	
38	SEBASTIAN GARZÓN	
39	FERNANDO CASTILLO	
40	DANIEL ÁVILA	









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 alegres, colaboradoras y competentes.
- ✓ 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.

