

# Mejorar la actitud de los empleados hacia la formación online mediante el uso de la gamificación

Paula Bitrián (España)

Programa de Doctorado en Economía y Gestión de las Organizaciones

(4º año de tesis) Contacto: pbitrian@unizar.es

DIRECTOR(es): Isabel Buil y Sara Catalán

## MOTIVACIÓN CIENTÍFICA

- Cada vez más empresas utilizan la **formación online** (Stone et al., 2015).
- Inconvenientes: dificultad para captar la atención y compromiso de los empleados (Stone et al., 2015).
- La **gamificación** puede facilitar la formación online de los empleados (Armstrong y Landers, 2018).

## LIMITACIONES:

- Falta de evidencia sobre la efectividad de la gamificación en la formación de empleados y sobre el efecto individual de los diferentes elementos de juego (Wang et al., 2022).
- Trabajos existentes utilizan muestras pequeñas o de estudiantes.

## METODOLOGÍA

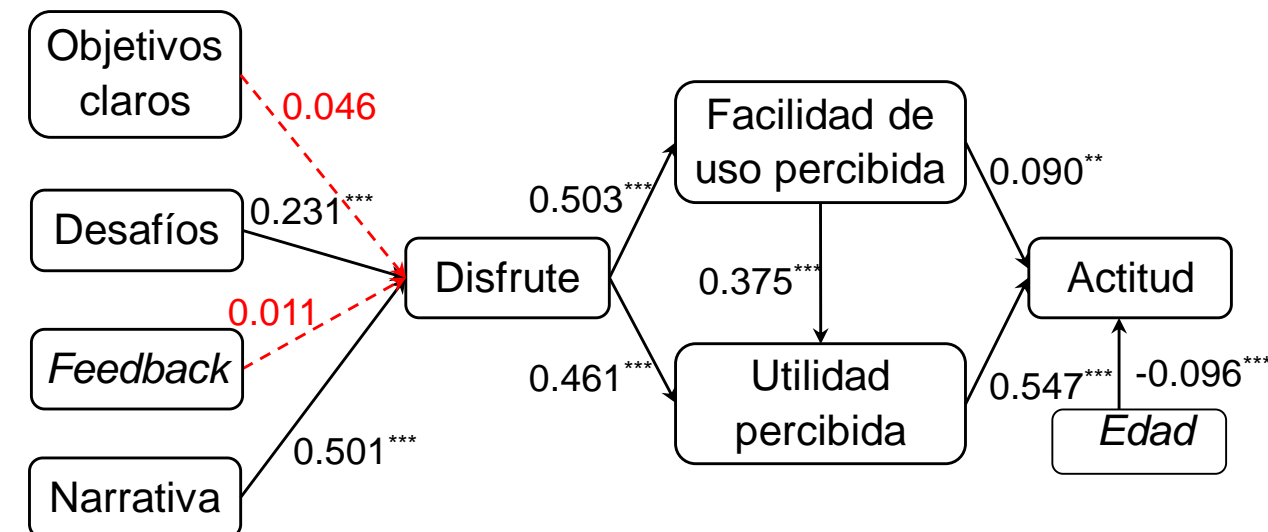
- **Encuesta online** a empleados de una multinacional alemana que deben realizar cursos de formación online en seguridad de la información y protección de datos.
- Cuestionario en inglés, alemán, español, portugués y chino con escalas de 7 puntos.
- **Elementos de juego** analizados: Objetivos claros, retos, *feedback* y narrativa.
- Muestra final: **1.178 empleados**.



## OBJETIVOS

- Analizar el uso de la **gamificación** en el ámbito de los **recursos humanos**.
- Tomando como base el modelo de aceptación de la tecnología (Davis, 1989), investigar el efecto de diferentes **elementos de juego** en el **disfrute**, la **facilidad de uso** y la **utilidad percibida**, así como en las **actitudes** de los empleados hacia los sistemas de formación online.

## PRINCIPALES RESULTADOS



## BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL

- Armstrong, M. B., & Landers, R. N. (2018). Gamification of employee training and development. *International Journal of Training and Development*, 22(2), 162–169.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Stone, D. L., Deadrick, D. L., Lukaszewski, K. M., & Johnson, R. (2015). The influence of technology on the future of human resource management. *Human Resource Management Review*, 25(2), 216–231.
- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). The key elements of gamification in corporate training – The Delphi method. *Entertainment Computing*, 40, 100463.

