

## **El futuro de la salud se decide la próxima semana en Madrid**

**En la 5ª edición de GWC Conference se presentan las principales innovaciones de la Gamificación aplicada a la salud y al bienestar. Empresas y organizaciones líderes en el sector salud como el Imperial College de London, Chiesi, Aiwin, Boehringer Ingelheim, Abbvie o PlayBenefit presentarán los resultados de la utilización de la Gamificación dentro de este sector.**

La quinta edición de GWC Conference (<http://www.gwc-conference.com>) acoge a los principales expertos mundiales en Engagement y Gamificación en Madrid los días 26 y 27 de Octubre. Dentro del programa de esta edición destacan las aplicaciones de la Gamificación y nuevas técnicas de engagement dentro del ámbito de la salud, con aplicaciones y enfoques pioneros que están demostrando que la Gamificación es capaz de mejorar la calidad de vida de los pacientes, mejorar los procesos relacionados con la salud, ayudar a concienciar a los pacientes acerca de las condiciones para un mayor bienestar o incluso concienciar al personal sanitario de mejorar las condiciones de higiene a la hora de tratar a los pacientes.

Enrique Castro, del Imperial College de Londres presentará las iniciativas de esta organización, que incluyen un juego serio ('On Call: Antibiotics') orientado a mejorar el comportamiento en cuanto a la prescripción de antimicrobios en doctores, enfermeras y farmacéuticos en los hospitales y una app gamificada orientada a los pacientes que les permite medir el nivel de higiene en las manos de los trabajadores del mundo de la salud.

También se presentarán los resultados de 'Air4life', fruto de un proceso participativo entre los pacientes y los Servicios de Farmacia Hospitalaria y Neumología del Hospital Vall d'Hebron así como del área de Respiratorio de Chiesi. Los pacientes, que han participado en la elaboración y son protagonistas de la app, son retados a superarse de forma continua mediante la consecución de objetivos relacionados con la toma de la medicación nebulizada y la práctica del ejercicio físico.

Según palabras de Emilio López, Product Manager de Chiesi 'como compañía farmacéutica implicada en la innovación en soluciones de salud, es muy importante desarrollar proyectos junto a profesionales como los de Vall d'Hebron. De esta manera, ponemos todos el foco en el paciente y conseguimos las mejores herramientas como es el caso de Air4Life'.

Desde Italia, GWC Conference contará con la participación de una de las empresas jóvenes más innovadoras en el sector de la salud. Superpowers, el servicio de Brave Potions, ofrece una solución efectiva e innovadora a un problema muy real en el campo de la salud que tiene que ver con el cuidado pediátrico. Según Federico Simionato (COO y fundador de Brave Potions), 'Brave Potions es diferente porque trabaja reafirmando al paciente durante el tratamiento y haciéndole percibir la 'magia' de la medicina. Esto nos ayuda a crear experiencias que continúan incluso después de la visita al médico'.

La farmacéutica Boehringer Ingelheim también apuesta por la digitalización de la industria de forma pionera, proponiendo nuevas fórmulas para la utilización adecuada de nuevos canales de interacción con clientes y a través de sus empleados a través de la gamificación de las actividades de la compañía tanto internas como externas. Bajo el claim Focus on People sitúan a pacientes y profesionales sanitarios en el centro de su estrategia. En palabras de Rosa M<sup>a</sup> López Carneros, Multichanneling Manager de Boehringer Ingelheim: 'Nos centramos en las personas, ya sean pacientes, médicos o colaboradores internos. Buscamos un acercamiento que nos permita conocerles mejor para así satisfacer sus necesidades y expectativas más allá de la digitalización. La gamificación nos ayuda a cambiar hábitos de trabajo, optimizar procesos, nos permite entrenar comportamientos y es motivacional. Al final todos llevamos un 'jugón' dentro'.

AbbVie también ha integrado la Gamificación, aunque en su caso con el objetivo de mejorar la formación y la experiencia de asistencia a un congreso médico. Jose Miguel Martínez Checa (Head of Innovation and Strategic Solutions de AbbVie) explica que 'la gamificación es una herramienta muy potente para conseguir el compromiso y participación de aquellos para los que innovamos y con un gran potencial de cambiar el comportamiento en temas tan relevantes como la gestión de una enfermedad o la formación médica continuada'.

Durante GWC Conference también se presentarán otros enfoques como el 'Wellness City Project' de Atlas Sport Consulting que se centra en la promoción de los hábitos de vida saludable y activos entre los ciudadanos mediante una estrategia de gamificación y que ya está siendo utilizado en ciudades y regiones como L'Hospitalet, Costa Brava, etc. O aplicaciones que verán la luz a comienzos de 2017 como 'Benergy' una app de salud & bienestar, ideada y desarrollada in-house por PlayBenefit, para ayudar al usuario a mejorar sus niveles de energía, a través de seis puntos clave en su rutina: alimentación, ejercicio, sueño, salud digestiva, mindset y la relación con su entorno. Según palabras de Anna Sort, CEO de PlayBenefit, "hemos pasado de proveedores en gamificación a desarrolladores de nuestras propias apps. Benergy es el primer proyecto de esta nueva fase, que abarca salud, cambio de comportamiento y gamificación".

#### Sobre GWC Conference

GWC se fundó en 2011 por las empresas Aiwin y BrainSINS, como punto de encuentro internacional para empresas y profesionales interesados en el uso del juego en áreas como el engagement con clientes, la mejora de productividad de los trabajadores, la innovación en educación y salud.

Tras 4 exitosas ediciones anuales, GWC se ha establecido como el punto de encuentro internacional tanto en número de asistentes (1.200 en la edición de 2015) como en generación de oportunidades de negocio, desarrollo de nuevas soluciones y exposición de casos de éxito y know-how.

En esta nueva y 5<sup>o</sup> edición, recogiendo las sugerencias de asistentes y empresas participantes y asistentes de ediciones anteriores, hemos avanzando para convertirnos en GWC, la mayor conferencia internacional focalizada en digital engagement.

Esta edición expandimos el alcance e interés desde la Gamificación a otras áreas relacionadas como el CRM, otras aplicaciones de los juegos en negocios, Marketing Automation, etc y todo lo

relacionado con employee engagement, customer engagement, social engagement and society engagement, incluyendo Educación y Salud.

Datos de contacto de GWC Conference 2016

- Correo electrónico: [press@gamification.world](mailto:press@gamification.world)

- Web: <http://www.gwc-conference.com>

- Twitter: <https://twitter.com/gamiworldcon>

- Hashtag oficial de esta edición para las redes sociales: #GWC16

- Fotografías y material gráfico del #GWC15: <https://goo.gl/W0xI2C>

**Datos de contacto:**

José Carlos Cortizo Pérez

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Medicina](#) [Nutrición](#) [Industria](#) [Farmacéutica](#) [Infantil](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>