

## **La 5ª Edición de GWC Conference convierte a Madrid en la Capital mundial del Engagement y la Gamificación**

**Un congreso donde podrás acceder a las principales y más innovadoras técnicas para generar engagement con la empresa y la sociedad. Encuentro internacional sobre digital Engagement, fidelización y generación de compromiso con los clientes, empleados y con la Sociedad. 26 y 27 de Octubre en el Teatro Goya (Madrid) con los mejores y más importantes casos de éxito nacionales e internacionales. La retención del talento y la fidelización de nuestros clientes, serán los temas principales**

GWC Conference 2016 es la quinta edición de un evento que en los últimos años se ha convertido en la referencia mundial en cuanto al Engagement y la Gamificación. Con más de 1.200 asistentes en su cuarta edición (realizada en Noviembre de 2015 en Barcelona), GWC Conference vuelve a Madrid, donde se celebrará los días 26 y 27 de Octubre en el Teatro Goya, donde se presentarán las técnicas de generación de digital engagement más relevantes y pioneras.

GWC Conference 2016 tiene un importante foco en la aplicación de técnicas de Engagement y Gamificación en distintos tipos de negocio, contando con más de 400 empresas asistentes, de más de 75 países distintos y una asistencia total de algo más de 1.000 asistentes. El foco de esta quinta edición de GWC Conference está en cómo generar el tan deseado compromiso con nuestros clientes, empleados y con la sociedad, con mención especial a los beneficios de la aplicación de las mecánicas y dinámicas de juego en RRHH, marketing, educación o salud.

Entre los ponentes de esta quinta edición del GWC Conference se encuentran Yu-Kai Chou, pionero en el campo de la Gamificación, habiendo ayudado a empresas como Google, Facebook o Huawei a utilizar la Gamificación y el Behavior Design para mejorar el engagement con sus clientes y en procesos internos, y también Kevin Werbach profesor de Estudios Legales y Estudios de Ética en los Negocios en la Wharton School de la Universidad de Pennsylvania. Es autor del libro "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business" y cerca de 300.000 estudiantes se han registrado en su curso online sobre Gamificación en Coursera. Es un experto en políticas de Internet y Telecomunicaciones, habiendo servido a la Administración presidencial de Obama en su equipo de transición. En total más de 60 speakers de todo el mundo participarán en esta edición de GWC Conference.

El evento acogerá más de 30 casos de éxito con un mismo objetivo: hablar de retos, soluciones, casos de éxito y últimas tendencias en la materia. Además, impartirá workshops, de la mano de los profesionales internacionales más reconocidos en digital engagement, y se entregarán los GWC Awards, principales premios de esta materia en el ámbito internacional.

Durante el Congreso se mostrará como el uso de estas técnicas puede contribuir a potenciar la

motivación, la concentración, el esfuerzo o la fidelización, creando experiencias significativas que inspiren la acción e involucren al usuario. En los últimos tres años, en España han surgido gran número de empresas relacionadas con esta tendencia. Tanto es así, que nuestro país encabeza, junto a Estados Unidos, la lista de lugares con mayor implantación de estas técnicas en entornos empresariales.

Se calcula que el Congreso atraerá a más de 1.000 profesionales de más de 75 países, lo que, se estima, con un gran un impacto económico directo para la ciudad de Madrid. &#39;Queremos que todas la empresas conozcan las posibilidades y que las marcas obtengan en GWC16- The Digital Engagement Conference, una oportunidad única de conseguir contactos, además de mejorar sus resultados&#39;. &#39;Este año vamos a ver proyectos innovadores y tendencias que marcarán el futuro en la empresa y la sociedad durante los próximos años&#39;, comenta Jose Carlos Cortizo, cofundador de GWC16.

#### Gamificación - Una industria de millones de dólares

En todas las ediciones de GWC, la gamificación, o la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos, ha estado presente como una herramienta innovadora y muy efectiva para conseguir el digital engagement tan querido por las empresas y la sociedad.

Tan importante es la presencia del mundo del juego, que durante la crisis económica, mientras otras industrias se contraían, el mercado de la gamificación ha sido uno de los pocos que no ha parado de crecer, no en vano el juego es la principal industria cultural de nuestro tiempo: en 2015 la industria de los videojuegos generó más de 90.000 millones de dólares en todo el mundo frente a los 88.300 de la del cine. Así, se estima que en el año 2020 la gamificación pasará a ser un mercado que facture un total de 10.020 millones de dólares. Con estos datos, ¿por qué no valorar la aplicación de esta técnica en nuestros negocios? En GWC16- The Digital Engagement Conference, la gamificación será una de las herramientas de generación de digital engagement que comentaremos con los mejores casos de éxito.

#### Sobre el congreso

GWC se fundó en 2011 por Sergio Jiménez y Jose Carlos Cortizo, 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 5º edición, recogiendo las sugerencias de asistentes y empresas participantes y asistentes de ediciones anteriores, hemos avanzado 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.

Datos de contacto del GWC16

Correo electrónico: [hello@gwc-conference.com](mailto:hello@gwc-conference.com)

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://www.facebook.com/gamificationWorldCongress/photos/?tab=album&album\\_id=1662880413992540](https://www.facebook.com/gamificationWorldCongress/photos/?tab=album&album_id=1662880413992540)

**Datos de contacto:**

José Carlos Cortio Pérez

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

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Eventos](#) [E-Commerce](#) [Recursos humanos](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>