

Angelini Pharma España gamifica su formación interna con ADA, juego online personalizado

El laboratorio farmacéutico da así un paso más en el uso del game-based learning como herramienta formativa innovadora para un aprendizaje significativo en tiempo récord

Gracias al trabajo de los equipos de Recursos Humanos y del departamento médico de Angelini Pharma España, junto con la empresa Gamelearn, desarrolladora del videojuego ADA, los visitantes médicos de Angelini se han formado en el entorno de las intervenciones clínicas oftalmológicas más frecuentes, como la cirugía de cataratas y las inyecciones intravítreas, de la manera más amena posible: jugando.

Con esta metodología se han implementado programas de desarrollo de distintas habilidades personales y transversales como la gestión del tiempo o la resolución de conflictos, gracias a los serious games Triskelion y Merchants.

En esta ocasión, ADA ha abierto una nueva etapa en esta apuesta innovadora, ya que el videojuego ha servido para trasladar formación más técnica y especializada de contenidos científicos y clínicos con una metodología totalmente innovadora a los delegados especializados de visita médica. Los contenidos, en base a algunos preexistentes adaptados para la gamificación en un formato nuevo y ágil, junto con otros totalmente nuevos, fueron elaborados y producidos por el equipo del departamento médico de Angelini e insertados en el vídeo formativo.

Olga Insua, Country Manager de Angelini Pharma España explica: "Apostamos firmemente por la innovación y la transformación digital, que aplicamos a todas las áreas de nuestra compañía, también a la formación". "La crisis sanitaria provocada por la pandemia de la Covid-19 ha acelerado todavía más este proceso de digitalización. La clave, desde nuestro punto de vista, está no en volver al punto de partida, sino en aplicar metodologías innovadoras, herramientas digitales y nuevas fórmulas de trabajar para situarnos en el futuro desde la perspectiva más transversal posible. La colaboración con Gamelearn va en esta línea y nos permite continuar la formación interna de forma amena mediante la gamificación y, de ahora en adelante, aplicar formatos híbridos para un aprendizaje más significativo y accesible", concluye.

Angelini Pharma está inmersa en un proceso de transformación cultural y digital, consolidándose como una empresa ágil, capaz de dar respuesta a un entorno que cambia de manera exponencial. En esta ocasión, debido a la crisis sanitaria desencadenada por la Covid-19, ha dado una respuesta rápida y eficaz para garantizar la continuidad de su actividad y, en particular, de la formación y desarrollo de sus empleados, encontrando en Gamelearn el aliado perfecto.

Sobre Angelini Pharma

Angelini Pharma se compromete en dar esperanza a los pacientes de una manera constante y con un enfoque hacia la salud mental, incluido el dolor, las enfermedades raras y la salud del consumidor.

Angelini Pharma es una "empresa integrada" con amplios y reconocidos programas de I + D, plantas de producción "World Class" y actividades de comercialización internacional de ingredientes activos y medicamentos líderes en el mercado. Para más información, visite www.angelinipharma.com. Más información en www.angelini.es.

Sobre Gamelearn

Gamelearn es la compañía líder mundial en formación con videojuegos y gamificación para corporaciones e instituciones. La empresa, fundada por Ibrahim Jabary, Mai Apraiz y Eduardo Monfort, ha revolucionado el sector de la formación para empresas y la comunicación interna gracias a su plataforma de game-based learning, la más premiada de todo el mundo. A través de ella, las empresas pueden lanzar proyectos para comunicar, formar, sensibilizar y desarrollar a empleados, distribuidores, partners y colaboradores. En la actualidad, Gamelearn cuenta con cerca de 3000 clientes corporativos de todos los sectores en más de 50 países. Más información en www.game-learn.com/es/.

Datos de contacto:

Laura Torres
+34913519089

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

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Recursos humanos](#) [Otras ciencias](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>