

## **Gamelearn lanza al mercado una herramienta de autoría para crear videojuegos con contenidos formativos**

**La compañía española presentará su nuevo producto el 15 de octubre, a través de sus redes sociales, en tres idiomas (español, inglés y francés)**

Gamelearn, líder mundial en formación corporativa a través de videojuegos, presentará el próximo 15 de octubre una revolucionaria herramienta de autoría que permite crear videojuegos formativos en cuestión de horas y sin escribir una sola línea de código: el Editor.

Pionera en game-based learning, con 15 años de experiencia y convertida en la empresa más premiada del sector, Gamelearn ha decidido compartir su tecnología de creación de videojuegos para que cualquier empresa, instructional designer, consultor, escuela de negocios o universidad pueda crear videojuegos utilizando sus propios contenidos.

Pablo A. Michel Ortega, LATAM Digital Learning Manager de PepsiCo comenta: "Cada vez que volteas al mercado a ver qué innovaciones están disponibles, el nombre de Gamelearn se encuentra en el top. Estamos muy emocionados con este Evento Anual y tenemos la intención de comenzar a trabajar con Editor lo más pronto posible".

La nueva herramienta de autoría creada por Gamelearn democratiza el game-based learning de forma definitiva. "Lo que antes suponía una inversión de millones de euros, años de trabajo y enormes equipos especializados, ahora puede hacerlo una sola persona, en cuestión de horas, sin conocimientos de programación", explica Ibrahim Jabary, CEO y cofundador de Gamelearn.

En un contexto marcado por la transformación digital es más necesario que nunca que el sector de la formación cuente con herramientas que consigan incrementar el atractivo de la formación online. Es esencial que garanticen el engagement y que aseguren el aprendizaje de los alumnos a través del aprendizaje experiencial y el feedback personalizado. Se demandan nuevos formatos que aseguren, también, la diferenciación de la oferta formativa.

"Totalmente recomendable Gamelearn. A nuestros empleados les emociona aprender mediante la competencia y cumplimiento de retos. Estaremos muy atentos a las novedades de Gamelearn en su Evento Anual", señala Nathalia Velarde, Training & Development Coordinator en BMW Group México.

La presentación en primicia de la nueva herramienta de autoría de Gamelearn tendrá lugar en un evento online global, retransmitido en streaming a miles de profesionales de la formación en todo el mundo, el próximo 15 de Octubre. Ya es posible inscribirte,gratis.

## Sobre Gamelearn

Gamelearn es la plataforma líder en formación con videojuegos. La empresa de origen español, fundada por Ibrahim Jabary, Mai Apraiz y Eduardo Monfort, ha revolucionado el sector de la formación para empresas con la metodología game-based learning, viendo su trayectoria reconocida con numerosos premios. Gamelearn ha colaborado en proyectos para comunicar, formar, sensibilizar y desarrollar a más de 300.000 empleados en alrededor de 3.000 organizaciones de todo el mundo.

### **Datos de contacto:**

Laura Torres

+34913519089

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

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

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>