

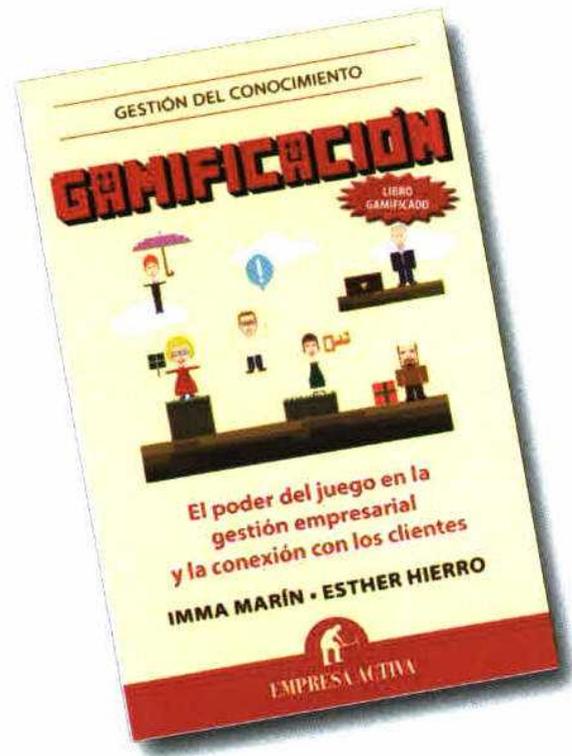
**Título:** *Gamificación*

**Autor:** Imma Marín; Esther Hierro

**Editorial:** Empresa Activa

**Páginas:** 128

**Sinopsis:** Seis personajes, seis retos diferentes. Al estilo de “elige tu propia aventura”, las autoras Imma Marín y Esther Hierro nos invitan a embarcarnos en una partida (o varias) dentro del mundo de la empresa. Los lectores podrán identificarse con una responsable en Ventas de una empresa farmacéutica, un director de Marketing de una compañía de alimentación, el propietario de una óptica, el responsable de una ONG, la directora de Innovación de una entidad bancaria, y la directora de una escuela. Tras elegir el personaje, comienza el juego. Motivación, innovación, consecución de objetivos y pensamiento creativo, serán clave en cada partida para dar el siguiente paso. De los múltiples finales de cada historia, el lector obtendrá el suyo, y posteriormente podrá observar



qué hubiera pasado si hubiera tomado otras decisiones. Las autoras están presentes en todo el juego, acompañando, sugiriendo y valorando las acciones de los personajes. Al fin de cada capítulo se sugiere explorar otras posibilidades o elegir nuevo reto.