

Ejemplo de Proyecto

Utilizando **Fight2Learn**, se pueden organizar proyectos formativos con unos objetivos y límites de tiempo determinados.

A continuación se muestran los resultados de un caso real de **Fight2Learn**. Estas fueron las características y resultados del proyecto:

- Este proyecto de formación iba dirigido a unos 200 usuarios: comerciales a los que se pretendía formar sobre un producto determinado. El objetivo era que lo conocieran con detalle para que luego lo pudieran ofrecer correctamente a sus Clientes.
- Los objetivos iniciales del Cliente era que hubiera unos 1.000 retos entre los jugadores participantes con unas 10.000 preguntas contestadas.
- **AVANZO** cargó 100 preguntas, previamente aportadas por el Cliente, en la aplicación. En este caso, el Cliente solo pretendía formar a su equipo comercial en un único tema: el producto susceptible de venta.
- El Cliente divide a los usuarios en varios equipos, según su ubicación geográfica, cargo desempeñado, rol dentro de la empresa, conocimientos, etc.
- El Cliente define unos logros por cada batalla y otro final al término de la competición. El ganador (usuario con más puntos conseguidos), va a recibir un premio que **AVANZO** proporciona, un iPad mini.
- Es conveniente promocionar los resultados internamente (artículo en la intranet, nota de prensa interna con la entrega del iPad y los resultados del juego, etc.), con el objetivo de promocionar la acción formativa.
- **AVANZO** da de alta a los usuarios, en el sistema, para empezar la batalla. Los usuarios reciben un correo automático de bienvenida, en el que se les explica la mecánica del juego, se les indica su usuario y contraseña, y se incluye un enlace

para descargar la aplicación correspondiente a su dispositivo (Apple Store, Google Play o enlace web). AVANZO proporciona también una página web donde se puede ver el ranking actualizado de los usuarios. Esta página se puede integrar fácilmente en la intranet corporativa, red social colaborativa de la empresa o el LMS que se estime oportuno.

- ✿ A los 15 minutos del inicio de la batalla, se han hecho ya 16 retos con 35 respuestas (un 67% de ellas contestadas correctamente) y una participación del 42%.
- ✿ A las dos horas de arranque del proyecto, estos eran los datos: 158 retos con 995 respuestas (con un nivel de acierto del 87%) y una participación del 63%.
- ✿ A las 10 horas del arranque del proyecto los datos son muchísimo mejores que los inicialmente esperados: 1.700 retos con 13.205 respuestas (con un nivel de acierto del 89%) y una participación del 100%.
- ✿ Con estos datos, los objetivos del departamento de formación del Cliente se habían cumplido antes de la finalización del segundo día de juego.
- ✿ Datos a las 24 horas del arranque del proyecto (9:00 de la mañana del segundo día de la "batalla" comercial): 3.528 retos con 29.750 respuestas (con un nivel de acierto del 90%) y una participación del 100%.
- ✿ Datos al finalizar el horario laboral (18:30) del segundo día de proyecto: 5.163 retos con 45.770 respuestas (con un nivel de acierto del 91%) y una participación del 100%.
- ✿ A primera hora laboral (9:00h.) del tercer día de proyecto estos eran los datos: 6.957 retos con 45.770 respuestas (con un nivel de acierto del 91%) y una participación del 100%.
- ✿ Al finalizar la jornada laboral del tercer día de juego estos eran los datos: 6.957 retos con 65.250 respuestas (con un nivel de acierto del 91%) y una participación del 100%.

- En el cuarto día de proyecto estos eran los datos: 9.636 retos con 85.500 respuestas (con un nivel de acierto del 91%) y una participación del 100%. A última hora del quinto, y último día del proyecto, estos eran los datos que nos proporcionaba la aplicación: 11.025 retos con 101.707 respuestas (con un nivel de acierto del 91%) y una participación del 100%.
- Como curiosidad, la media de hora del primer y último reto diario eran las 6:00h. y 2:00h. de la mañana respectivamente durante todos los días que duró el proyecto.
- Estos son algunos **datos finales de este proyecto**:

RANKING POR EQUIPOS

#	Equipo	Usuarios	Victas	Puntos	Retos	Resp.	Acert.	%	Logros	
25	UC3.5	7	304	1670	2957	0	14835	13823	93%	44
12	UC1.6	11	414	1448	2886	0	14000	13166	94%	43
18	UC3.9	4	184	774	1477	0	7240	6535	90%	31
27	UC3.7	7	180	680	950	0	4385	4301	98%	39
17	UC2.3	7	184	672						
19	UC2.5	7	265	656						
29	UC3.9	1	209	540						
20	UC3.0	7	381	344						
24	UC3.4	4	129	330						
21	UC3.1	7	334	209						
28	UC3.8	1	76	240						
13	UC1.7	7	300	183						
16	UC2.2	7	199	181						
7	UC1.1	6	122	171						
9	UC1.3	7	155	152						
22	UC3.2	7	139	140						

RANKING POR USUARIO

#	Usuario	Equipo	Victas	Puntos	Retos	Resp.	Acert.	%	Logros	
20051		UC1.6	57	610	849	0	4245	4170	98%	7
20094		UC2.4	33	446	747	0	3720	3392	91%	7
20088		UC2.3	37	407	605	0	3004	2827	94%	7
20149		UC3.5	48	402	564	0	2820	2734	97%	7
20160		UC3.7	30	392	461	0	2290	2200	100%	7
20171		UC3.9	41	358	611	0	3000	2950	98%	7
20148		UC3.3	48	321	544	0	2480	2488	100%	8
20102		UC2.5	35	307	529	0	2440	2540	104%	7
20147		UC3.3	36	290	496	0	2400	2267	94%	6
20144		UC3.3	60	270	554	0	2770	2505	90%	7
1	472	0	2340	2145	92%	8				
2	491	0	2440	2267	94%	7				
3	569	0	2545	2480	98%	7				
4	442	0	2195	2026	92%	6				
5	464	0	2275	2111	93%	6				
6	237	0	1180	1074	91%	7				

OTROS DATOS

LOGROS

- 29 usuarios - 7 logros
- 33 usuarios - 6 logros
- 38 usuarios - 5 logros
- 50 usuarios - 4 logros
- 10 usuarios - 3 logros
- 13 usuarios - 2 logros
- 1 usuarios - 1 logros
- 4 usuarios - 0 logros

MAYOR N° RESPUESTAS

- 1º - 4245 respuestas / 4170 acertadas
- 2º - 3720 respuestas / 3392 acertadas
- 3º - 3050 respuestas / 2910 acertadas
- 4º - 3005 respuestas / 2887 acertadas
- 5º - 2845 respuestas / 2490 acertadas
- 6º - 2820 respuestas / 2734 acertadas
- 7º - 2770 respuestas / 2505 acertadas
- 8º - 2680 respuestas / 2488 acertadas
- 9º - 2640 respuestas / 2540 acertadas
- 10º - 2480 respuestas / 2267 acertadas