

## **Diseño de un Modelo de Evaluación sobre la Capacitación Empresarial en la Industria Automotriz basado en la Gamificación**

### **Autores:**

- **María del Rocío Guadalupe Morales Salgado**
- **Ángel Ricardo Rendón Arenas**

En la actualidad las empresas de primer mundo que ofrecen productos y servicios se encuentran constantemente en la búsqueda de mejorar e innovar sus procesos internos y externos, con el objetivo de poder ser competitivos dentro del mercado, siendo la capacitación del personal un factor de relevancia para la mejora de los resultados.

Las propuestas tecnológicas para el adiestramiento que se describen en los fundamentos de la Industria 4.0, cuentan con un fuerte crecimiento en el mercado de más del 20% en los últimos años, puesto que ofrecen un valor agregado significativo a los procesos y/o productos a través de las personas, además de innovación tecnológica, personalización al usuario y aprendizaje adaptable a un costo mucho menor de implementación; por lo que el concepto de las plataformas LMS tradicionales como el e-learning debe de migrar a Plataformas Educativas con los conceptos del aprendizaje social o móvil, que tienen la principal característica de poder incorporar innovaciones tales como Realidad Virtual, Inteligencia Artificial o Gamificación.

El modelo propuesto está basado en los principios de la gamificación y lleva por nombre “Cubee Game”, el cual es una solución tecnológica para la certificación de conocimiento que cuenta con una interacción gamificada que genera un RoadMap personalizado para cada uno de los empleados de una empresa, a través de un algoritmo basado en implementaciones de BigData.

Para la fase de desarrollo del sistema gamificado, y apegados a uno de los objetivos claves del negocio de implementar el método formal de evaluación de capacitación industrial a lo largo de los diferentes departamentos en un mediano plazo, fue necesario realizar un estudio técnico para determinar la factibilidad técnica, por lo que a través de una metodología ágil de arquitectura de software con un número de iteraciones que fueron trabajados con el cliente final y el grupo de desarrolladores, se generó la documentación necesaria para la implementación tecnológica desde las etapas de recopilación de requisitos, diseño de diagramas UML para demostrar la funcionalidad del sistema, hasta la elaboración de un prototipo funcional y su respectiva evaluación.