



We-Care

Compete2Learn in Health Care

Categoria: Progetti rivolti a medici, farmacisti e professionisti

Sottocategoria: progetto di engagement e digitalizzazione del team aziendale rivolto a professionisti in Health Care



► Imparare innovando con i gaming (scenario di riferimento e obiettivi)

«I social games sono uno strumento potente per fare training tecnico/scientifico in l' health care (medici/pazienti/payers)»

«La *gamification* promuove il coinvolgimento attraverso una competizione etica e costruttiva»



1
in the
Italian Market



BIETTIVI

- 1 Innovare la formazione
- 2 Stimolare con il «Social Engagement»
- 3 Apprendere divertendosi
- 4 Sentirsi competitivi
- 5 Usare strumenti veloci
- 6 Ricevere feedback immediati