

RECLUTAMIENTO E INDUCCIÓN

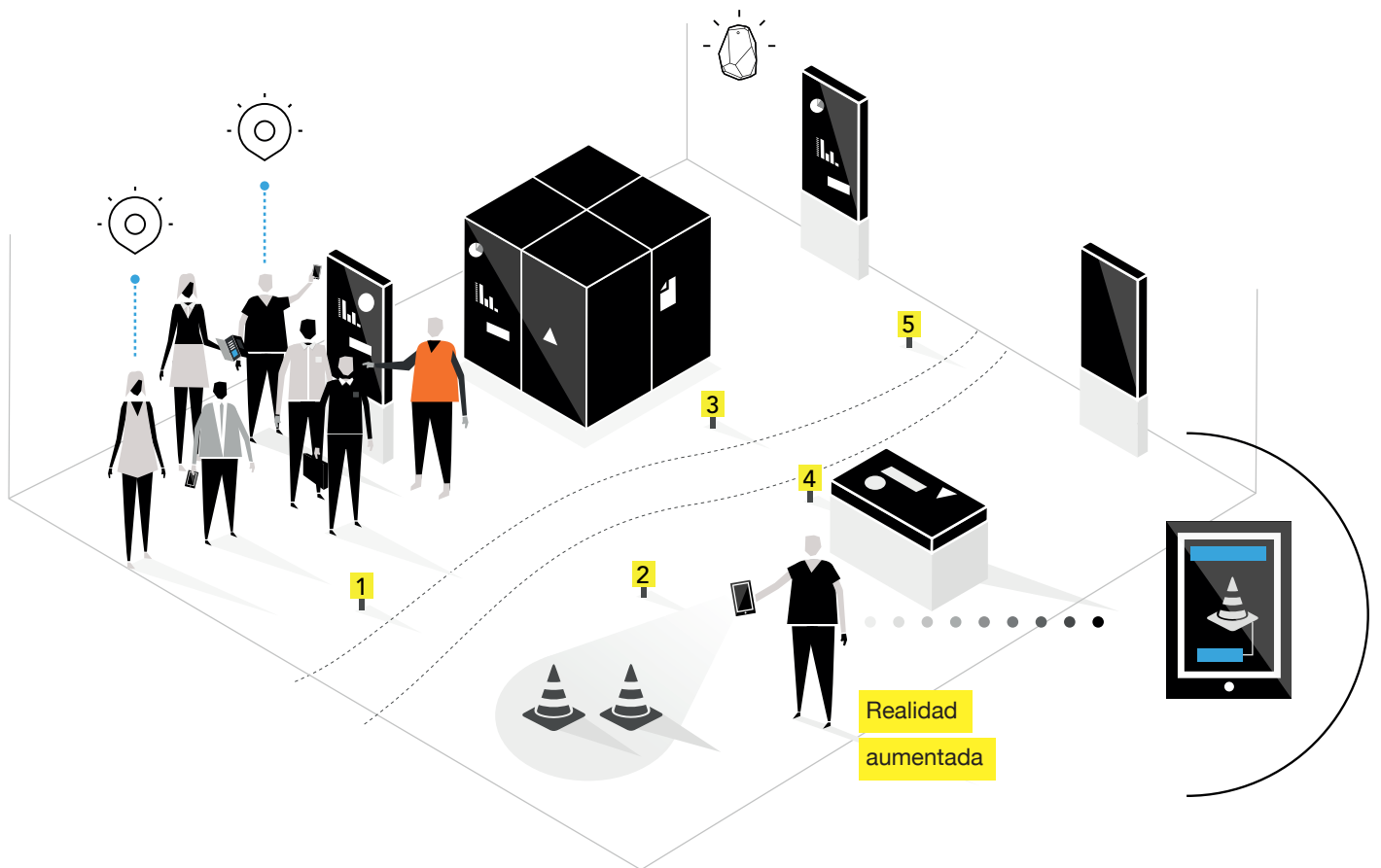
*Aprendiendo a través de
la experiencia.*

**Experiencias que permiten
internalizar ideas o conceptos,
incrementando la participación
y motivación de las personas,
quienes toman un rol protagónico
en su proceso de aprendizaje.**

Con contenidos que pueden distribuirse desde los espacios físicos hacia dispositivos móviles que posibilitan su portabilidad, extendiendo y reforzando la experiencia con nuevos mensajes, en un feedback permanente con la organización.

Potenciales aplicaciones: Centros de capacitación de industrias específicas, Iniciativas RR HH, Ferias laborales, Campañas de admisión de centros educativos.





Incluye

- Construcción del relato.
- Pantalla multitouch según modulación.
- Hardware y software.
- Detección de posición con Beacons.
- Propuesta de escalabilidad e interacción con otros medios del cliente.
- Drag and throw.
- Propuesta de ciclo de vida del producto.
- Instalación y entrenamiento.