

4.9

Comentarios (4)

Juan J. F. Valera Mariscal Ph. D.

Madrid, España

Conferencista | Capacitador | Coach | Docente | Moderador | Panelista

País de residencia: España

Nacionalidad: España

Idiomas: Español, Francés, Inglés

Áreas de conocimiento

Liderazgo transformacional, UX - Diseño de aplicaciones atractivas, Gamificación, Comunicación Público, Comunicación interpersonal, Motivación de equipos, Pensamiento creativo / lateral, Negociación, Calidad experiencia Cliente, Comunicación persuasiva, Calidad en reuniones, Feedback profesional, Diseño centrado en usuario, Design thinking, Dirección de equipos, Coaching para directivos, Diseño de planes formativos, Formación de formadores, Gamificación de habitos salud, Psicología tecnología digital.

Descripción del perfil

Doctor en Psicología con tesis sobre Liderazgo transformacional. Universidad de Salamanca. Facultad de Psicología. Divulgador y organizador y ponente en diversos eventos de alto nivel sobre habilidades directvas, gamificación y transformación digital. Fundador y coordinador del Grupo de Psicología y Tecnología del Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Gamification Designer Executive en diversos proyectos de desarrollo de soluciones gamificadas. Autor: Gamificación en la Empresa, Co-autor de Conversaciones para Triunfar, Creador del juego ComuniCARDS y del método ComuniCRACK para entrenar comunicación pública. Colaborador del Proyecto de Assessment Game Delphos 3D Gamification Certificate (Wharton School, University of Pennsylvania). 2012 , 2014 Psicólogo coach certificado PsEC por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid. Experto en Coaching y emociones (Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid). Máster en Gestión de Recursos Humanos (Universidad del País Vasco) Licenciado en Psicología Social y del Trabajo (Universidad de Salamanca) Ha desempeñado cargos de responsabilidad, incluida Dirección de Recursos Humanos en varias empresas de informática y software. Co-fundador de Actual Recursos Humanos primera empresa especializada en la sistemas de evaluación profesional online, Consultor Senior y Coach profesional, ha participado en proyectos de desarrollo y cursos relacionados con habilidades directivas: dirección de equipos, motivación, gestión del tiempo, formación de formadores, innovación y creatividad, comunicación interna y nuevas tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos. Docente en Escuelas de Negocio y Universidades publicas, privadas y corporativas: Ha formado a más de 5000 profesionales de empresas como: BBVA, Air Bus, IBM, Vodafone, Sacyr-Vallehermoso , Telefónica, Philips Morris, Grupo ULMA, Hospital 12 Octubre, Ahorramás, Grupo Antolín, Endesa, Ministerio de Agricultura, Ministerio de Administraciones Públicas, Renault, Suzuky, Mercedes, MAN, BANKIA, Goodyear- Dunlop, Vital Dent, ... Entre otros

Conferencias, Cursos o Talleres

Método CRACK de comunicación e influencia

Flexible

Diseñado para mejorar las habilidades de comunicación. Un juego de comunicación. Un método innovador para trabajar de forma especializada los 5 ejes clave de la comunicación que dominan los comunicadores profesionales. Objetivos Entrenar habilidades para: • Hablar en público, • Diseñar campañas y preparar eventos • Comunicar e influir con estrategia y estilo Contenidos Ethos: La credibilidad del comunicador. Marca personal. Lenguaje verbal y no verbal Valores y comunicación. Pathos: Pasión y sentimiento. Inteligencia emocional y comunicación. Storytelling Logos: El poder de la lógica. Estrategia y táctica en comunicación. Ágora: El factor espacio. presencia escénica. Medios y recursos: iluminación, sonido, imagen,… Chronos: Control del tiempo. Planificación, cronograma, Biorritmos y ritmos: ciclos de atención. Metodología Juego didáctico grupal Simulaciones y trabajo en equipo. Técnicas teatrales y vocales. Respiración y lectura. Herramientas y tecnología de escena y presentación.

Gamificación y gestión de personas

Flexible

Objetivos: Conocer y practicar la tendencia de la gamificación como estrategia y táctica en la empresa. Establecer retos y objetivos de negocio a partir de la modificación y diseño de comportamientos Comprender las métricas del engagement de los participantes Comprender los marcos de diseño de gamificación y la lógica interna. Descripción Conocer y practicar la aplicación del pensamiento y elementos del diseño de videojuegos a entornos que no son un juego: marketing, compromiso, cambio, recursos humanos, productividad,...

Programa Experto en Formación de formadores

Flexible

Objetivos: Desarrollar habilidades pedagógicas y de comunicación que faciliten y desarrollen la tarea de transmisión de conocimientos. Generar acciones de formación, atractivas y motivantes. Manejar la interacción y dinamización de grupos de formación de adultos en sus diferentes retos y situaciones. Descripción Conjunto de acciones de formación en 4 niveles de especialización y complejidad apoyado en un itinerario de acciones de formación. Orientado a mejorar las competencias comunicativas, pedagógicas y de relación de las personas responsables de diseñar o impartir acciones de formación

Liderazgo interactivo y coaching para dirigir personas.

Flexible

Objetivo: Dar conciencia, valor y habilidades para ejercer de una forma eficiente la función directiva. Manejar un modelo de liderazgo para dirigir a los colaboradores, alcanzando los objetivos. Adquirir un modelo de acción del liderazgo adaptado a cada persona y orientado al desarrollo del equipo y que facilite el entrenamiento en habilidades de gestión y dirección. Mejorar los resultados en cuanto a labores de dirección, coordinación y desempeño de un equipo. Descripción Orientado a la adquisición de un modelo eficaz de liderazgo que motive, desarrolle personas y alcance resultados

Motivación de equipos

Flexible

Objetivo: Comprender las bases de la motivación personal para diseñar modelos de trabajo y gestión acordes con las mismas. Aprender a conocerse y manejar situaciones cambiantes, impuestas o elegidas, en nuestra vida. Ayuda al equipo a identificar cuáles son los objetivos a alcanzar y cómo se van a conseguir. Entiende que hay habilidades necesarias para trabajar en equipo y contribuye para que éstas se muestren, bien a través de su propio comportamiento o motivando a los otros Descripción Orientado a mejorar el manejo del compromiso y motivación por parte de los directivos responsables de dinamizar equipos

El éxito en la atención al cliente

Sin especificar

Cuesta mucho más ganar un solo cliente que mantener los que ya tenemos. Por ello es importante tener preparada a toda la organización para prestar la atención debida y de calidad que el cliente demanda. Cada organización debe diseñar su propio estilo diferencial de atención que le transmita valor a través de sus personas. En el nuevo escenario digital quizá todo pueda sustituirse por un robot, menos el cliente.

Experiencias

Consultor Senior en formación y recursos humanos, gamificación y de estrategia digital en empresas

Valera Mariscal

2003 - Actual

Director Asociado.

Actual Recursos Humanos,

2000 - 2003

Responsable de RR.HH.

Panda Software International.

1998 - 2000

Estudios

Licenciado en Psicología Social y del trabajo

Universidad de Salamanca

Master Avanzado en Recursos Humanos

Universidad del País Vasco

Especialista en Coaching y Emociones

Universidad Pontificia de Salamanca (Campus Madrid)

Master MBA Recursos Humanos

Universidad Pegaso - Italia -

Doctorando Recursos Humanos - Liderazgo Transformacional

Universidad de Salamanca

Libros

Gamificación en la Empresa

Introducción a la aplicación de la gamificación a la empresa. Dirigido a directivos y profesionales. La gamifiación aplica las enseñanzas de los videojuegos a entornos distintos al juego. Los videojuegos nos están dando una gran lección en cuanto a motivar y crear vinculación en las personas. En la actualidad, hay más de 1200 millones de usuarios de videojuegos en el mundo y la cifra va en aumento. Diversos estudios han demostrado que los videojuegos aportan: Mejora y rapidez en la toma de decisiones Pensamiento más rápido y memoria más aguda Mejor coordinación mano-ojo Más creatividad Favorecen el aprendizaje Gran cantidad de empresas del

exclusivo ranking de Fortune 500 están usando videojuegos y gamificación para entrenar e implicar a sus empleados: Google, Microsoft,

Hho the Snowman: The great journey.

A didactic adventure, the story of a journey driven by curiosity, which awakens the desire to learn about the magic of nature. Hho shows us the worlds that hides our planet and teaches us the transformative power of the

search for knowledge.

Conversaciones para triunfar

"En una empresa hay quien trabaja con máquinas, con números, con papeles... Quienes trabajamos en formación tenemos la fortuna de trabajar con lo mejor que tienen las empresas: con las personas. El libro Conversaciones para Triunfar va un paso más allá, nos ofrece un camino de matices que muestran el abismo entre hablar y conversar para dirigir equipos". José Carlos Reguilón Vázquez. Jefe de División de Formación y Desarrollo de la Empresa Municipal de Transportes de Madrid. "La lógica del liderazgo de personas es hacernos ver que nunca nos quedamos lo suficientemente satisfechos con los métodos que las distintas investigaciones nos ofrecen. Esto es lo que ha movido a este equipo a seguir indagando con un nuevo modelo que integra, aúna y sintetiza todo lo anterior. Desde este enfoque innovador, "Conversaciones para triunfar ", es una guía de como

deben ser nuestras conversaciones profesionales y personales". Juan Manuel Merino. Profesional de Recursos Humanos y coach.

Artículos

Gamification, the Fall of Pharaohs

We share a chapter of the e-book 'HR Focus Issues 2015' published by bluebottlebiz with the participation as co-authors of experts in Human Resources, from corporate directors to consultants and academics. The Digital Empire: from papyrus to the bit If we look back through history at organization management we can notice that revolutions have started and empires have been built as a result of important changes in the processes and the

technologies by which people have been led, organized and managed.

http://www.americalearningmedia.net/edicion-007/293-analysis/3935-gamification-hr-focus-issues-2015-bluebottlebiz

Gamificación o lo que los videojuegos nos enseñan sobre cómo gestionar personas

a gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) aplica las enseñanzas de los videojuegos a entornos distintos al juego, como puede ser el de la prevención de riesgos laborales. Jugar a videojuegos nos puede dar muchas pistas en cuanto a cómo motivar y crear vinculación en las personas. En la actualidad, hay más de 1200 millones de usuarios de videojuegos en el mundo y la cifra va en aumento.

https://prevention-world.com/actualidad/reportajes/gamificacion-o-lo-que-los-videojuegos-nos-ensenan-sobre-como-gestionar-personas/

Video: Gamificación, tiempo de dinámica de juegos

Completo repaso a los conceptos de gamificación, claves para aplicarla, ejemplos de éxito, casos concretos de aplicación, consejos sobre formación en esta materia y mucha más información de la mano de grandes especialistas en gamificación, en esta charla de HangoutON, tu canal divulgativo: - Víctor Manrique (https://twitter.com/VictorManriqueY). Game Designer en PlayJugo, profesor asociado en IEBS, MOOC-er en Iversity y coordinador general de Gamification Spain Meetups. - Óscar García Panella (https://twitter.com/kokopus_dark). Serious Games, especialista en Ecosistemas creativos en 'Cookie Box', director máster en Gamificación y transmedia. - Juan Valera Mariscal (@ValeraMariscal), Psicólogo social, coach, encargado de relaciones institucionales de ANAGAM, asociación nacional de gamificación & marketing digital, bloguero y autor del libro "La gamificación en la empresa". - Isidro Rodrigo (https://twitter.com/isidrorodrigo). Serious Game, Game Master y Stroryteller de la productora educativa DummyMedia, formador y consultor en gamificación.

https://www.youtube.com/watch?v=0s8KtnwN078

Valera Mariscal explica las ventajas de dinámicas lúdicas para potenciar la motivación

Artigulo sobre charla en la Universidad de Salamanca: La gamificación es una disciplina que combina psicología, diseño y tecnología para hacernos la vida más divertida y agradable

https://salamancartvaldia.es/not/109170/valera-mariscal-explica-las-ventajas-de-dinamicas-ludicas-para-potenciar-la-motivacion/

GamFed Gyan #2 – Interview with Juan J. F. Valera Mariscal

It is hard to classify Juan J. F. Valera Mariscal (GamFed Ambassador, Spain). He is a psychologist by education and can speak on the subject with authority. He is a teacher at heart who can explain the most complex concepts with compassion and a smile on his face. His interest in and knowledge of gamification is clearly visible. He is a designer, an artist, and even a musician. Knowing his busy schedule, I requested him for half an hour, but he generously spoke for close to an hour and a half, sharing laughs as frequently as ideas, talking about his journey as a trainer, his work in gamification, and his belief that gamification first and foremost must be ethical. The interview is edited lightly for coherence and length.

https://gamfed.com/gamfed-gyan-2-interview-with-juan-j-f-valera-mariscal/

Juan Valera Mariscal is gamification and a gazillion other things | Episode 089

Podcast interview: Juan Valera Mariscal graduated from Universidad de Salamanca as a Social and Work Psychologist, is a collaborator of the project Assessment Game Delphos 3D and also the creator of the ComuniCRACK Method for communications training. He is the author of the gamification book Gamificación en la Empresa and co-author of “Conversaciones para Triunfar.” Juan is also a member of the GamFed (International Gamification Confederation), was responsible for institutional relations of the Asociación Nacional de Gamificación (ANAGAM) in Spain and a co-organizer of the Gamification Spain Meetup Madrid 2014. He is now also a professor of a masters degree in gamification, a consultant and a designer who manages development teams for gamified IT projects, usually focused in HR. He is a fan of tech, writer, illustrator and amateur musician.

https://www.professorgame.com/podcast/089/

La psicología nos ayuda en el diseño de la gamificación

Juan J. F. Valera Mariscal, autor del primer libro sobre gamificación aplicada a la gestión empresarial y los recursos humanos «Gamificación en la Empresa«, ha entrenado a más de 4000 profesionales de empresas tecnológicas aplicando la psicología social a diferentes estrategias de gamificación. Para este experto, el diseño, la psicología y el análisis de datos, y su integración, son clave para el éxito de proyectos gamificados en las empresas. Indagamos en el proceso previo a la implantación, y en los errores que comenten las empresas cuando comienzan a gamificar.

https://masmovilidad.com/2017/09/13/juan-valera-mariscal-psicologia-gamificacion/

La Gamificación en la Gestión del Talento. Foro RHTHINK

El juego es el método de aprendizaje de la naturaleza. Aprendemos y adquirimos nuestras primeras habilidades y destrezas jugando. El juego nos permite desafiarnos, compartir experiencia de equipo, y competir en un entorno seguro y dirigido. Jugar abre la mente, sacando al campo esa parte de nosotros que salta por encima de las barreras. Entre los beneficios de la gamificación más relacionados con la rentabilidad, están el incremento de la productividad y del compromiso de las personas con la empresa y con los proyectos.

https://www.icada.es/la-gamificacion-en-la-gestion-del-talento-rhthink-icada/

En el trabajo también se juega

Articulo en La Vanguardia sobre la nueva tendencia y la capacidad de la gamificación y el juego para motivar y aumentar la productividad en la empresa

https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-dinero/20140119/281968900547183

Gamificacion y Motivacion

Entrevista a Juan Valera en programa de Radio Nacional de España, La Noche en Vela

https://www.menteposible.com/wp-content/uploads/2018/10/Gamificacion_motivar_jugando_RNE_Noche_en-Vela.mp3

La gamificación para formar, motivar y conseguir objetivos

Articulo Corporate Excellence: https://www.corporateexcellence.org/ La semana pasada asistimos en el Centro de Innovación BBVA al taller «Cómo utilizar la gamificación para formar, motivar y conseguir nuestros objetivos» organizado por bluebottlebiz, aliado estratégico de Corporate Excellence. La sesión estuvo dirigida por Juan F. Valera Mariscal, autor del primer libro en español sobre gamificación aplicada a los recursos humanos y a la gestión empresarial. Valera es reconocido profesional en el sector, trabajó varios años para distintas empresas tecnológicas y ha entrenado a más de 4000 profesionales de distintas compañías. Hoy, queremos compartir con

vosotros lo más relevante que aprendimos en el taller sobre esta nueva tendencia.

https://www.corporateexcellence.org/recurso/la-gamificacion-para-formar-motivar-y-conseguir/276535f3-18d0-49b4-b394-df73c7643ca6

Como Jugando. Gamificación. Entrevista Juan Valera

Revista Enfoco E nfoque COMO JUGANDO. A fines del 2013 se publicó Gamificación en la empresa, el primer libro en español que aborda el uso de las herramientas del videojuego en el ámbito laboral. Su autor, el español Juan Valera, nos concedió una entrevista en la que explica la influencia de esta innovación en el logro de objetivos y, sobre todo, el desarrollo de los talentos.

https://es.slideshare.net/JuanJFValeraMariscal/articulo-revista-from-enfoco19

ComuniCARDS. Una baraja para aprender comunicación.

Presentamos una herramienta para entrenar y mejorar la comunicación. El ser humano, es fundamentalmente un ser comunicador, y en ello se ha basado nuestro progreso evolutivo.

https://www.menteposible.com/2018/09/12/communicards-una-baraja-para-aprender-comunicacion/

Titulitis

Entrevista, programa A Vivir … Cadena SER:

https://play.cadenaser.com/audio/001RD010000004966769/?ssm=tw

Síntomas de Reunionitis

Cuestionario para saber si tienes Reunionitis, puntúa los síntomas que describen las situaciones según tu experiencia en tus reuniones

https://www.menteposible.com/test/sintomas-de-reunionitis/

Creencias y liderazgo: Transformacional o Transaccional

El impacto del modelo de Liderazgo transformacional en la actualidad es importante. Viene asociado a la necesidad de las empresas de contar con líderes que sean capaces de gestionar la transformación de las organizaciones en pleno torbellino de innovación digital, y al mismo tiempo de retener y comprometer el talento humano.

https://www.menteposible.com/2018/10/08/creencias-y-liderazgo-transformacional-o-transaccional/

Por favor, quiero que me atienda un robot

En cuanto a ser atendido por personas. Es probable que un robot tenga más dificultades para sustituir una excelente atención personalizada humana. Pero si vemos, por un lado lo que las empresas invierten en formar personas en habilidades de comunicación y atención al cliente, y por otro la motivación, actitud y preparación de algunos humanos, puedo prever que en muchos casos su atención será fácilmente superable por robots.

https://www.menteposible.com/2018/09/25/por-favor-quiero-que-me-atienda-un-robot/

Psicología y usabilidad en informática (UX)

Articulo sobre la importancia del conocimiento de la psicologia del usuario en la usabilidad y el diseño de soluciones inforáticas adaptadas a las personas Blog de Psicología del Colegio Oficial de la Psicología de Madrid.

http://www.copmadrid.org/wp/psicologia-y-usabilidad-en-informatica-ux/

Perfil en Mentes a la Carta

https://www.mentesalacarta.com/conferencistas-capacitadores-coaches/juan-j