

## **Gamelearn lanza Echo y Crypto, sus nuevos videojuegos sobre coaching y ciberseguridad**

**En un momento en que la formación online adquiere más relevancia que nunca, Gamelearn hace crecer su catálogo de ‘juegos serios’ para dotar a los profesionales de más herramientas que faciliten su desempeño actual y en el futuro, tras la crisis originada por el COVID-19**

“Las temáticas de ambos títulos responden a las necesidades del mercado y de nuestros propios clientes. Una vez más, les escuchamos atentamente y buscamos dar solución a sus demandas formativas”, comenta Ibrahim Jabary, fundador de Gamelearn.

### **El líder como coach**

Las técnicas de coaching aplicadas al entorno de la empresa son cada vez más solicitadas y en muchas compañías ya forman parte de los planes de capacitación de los mandos intermedios. El serious game Echo pretende contribuir a este impulso de los líderes de equipo desde el e-learning. Gracias a su simulador y a la interesante trama del videojuego, las sesiones de coaching virtuales se enmarcan en un contexto real que favorece la retención de lo aprendido por el jugador.

Hernán Luna, gerente de Capacitación y Desarrollo de GNP Seguros en México y coach certificado, tras probar Echo ha afirmado que se trata de “un simulador único en el mundo del coaching”. De alguna manera, Echo se convierte en el aliado perfecto para desarrollar las habilidades de un buen coach vía online, con una implicación por parte del alumno que nada tiene que envidiar a la de una sesión presencial.

### **Mantener la seguridad de los datos, la gran preocupación**

A los riesgos habituales que cualquier organización puede encontrar en su seguridad informática, se suman ahora los derivados de un uso masivo del teletrabajo. En este contexto, la formación en ciberseguridad cobra especial relevancia. Crypto presenta en forma de videojuego los conocimientos básicos que cualquier usuario de dispositivos informáticos debería poseer para mantener la seguridad mínima esperada por cualquier empresa.

De nuevo, la trama del juego y su calidad gráfica es la que asegura que los contenidos se asimilan con éxito. El jugador se convierte en un analista de seguridad infiltrado en una compañía de biotecnología para cumplir una misión: detectar sus agujeros de seguridad informática. El juego consigue así concienciar y sensibilizar al usuario sobre los errores comunes y las malas prácticas cometidas con frecuencia, tanto a nivel personal como corporativo.

### **Sobre Gamelearn**

Gamelearn es la compañía líder mundial en formación con videojuegos y gamificación para corporaciones e instituciones. La empresa, fundada por Ibrahim Jabary, Mai Apraiz y Eduardo Monfort, ha revolucionado el sector de la formación para empresas y la comunicación interna gracias a su

plataforma de game-based learning, la más premiada de todo el mundo. A través de ella, las empresas pueden lanzar proyectos para comunicar, formar, sensibilizar y desarrollar a empleados, distribuidores, partners y colaboradores. Gamelearn, en la actualidad, cuenta con más de 2.500 clientes corporativos de todos los sectores en más de 50 países.

Contacto: [comunicacion@game-learn.com](mailto:comunicacion@game-learn.com)

Website: [www.game-learn.com](http://www.game-learn.com).

\*Conocer más sobre sus dos nuevos lanzamientos Echo y Crypto.

**Datos de contacto:**

César Martín

Gamelearn.com

627524218

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Ciberseguridad](#) [Recursos humanos](#) [Otros Servicios](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>