

5 empresas españolas en la ola #edtech

Un nuevo paradigma para el eLearning

Alex Segarra | Learning Specialist

Hace tiempo que el sector de la formación online se volvió inconformista. Los completísimos y maravillosos LMS (los campus o plataformas de formación) ambicionaban dotar a las empresas de todo lo necesario para gestionar con éxito el elearning.

Sin embargo, las organizaciones que se hayan dotado de uno habrán percibido lo costoso de su mantenimiento y la dificultad de conseguir que los profesionales y empleados se “enganchen” con los programas online.

Ante este panorama, numerosas aplicaciones y empresas “#edtech”, especializadas en el universo elearning, han ido colaborando a que la formación (ed) y la tecnología (tech) caminen de la mano. Todo ello simultáneamente al advenimiento del *agile mindset*, que trata de hacer funcionar las organizaciones de forma más fluida y mediante herramientas y procedimientos más prácticos que aporten valor a los clientes.

Se prevé que el paradigma tecnológico del eLearning pueda migrar pronto desde las infraestructuras LMS y el protocolo Scorm a la interconexión de aplicaciones #edtech, mucho más flexibles (y menos costosas), que simplemente reporten ciertos datos de seguimiento (participación, evaluaciones, tráfico, etc.) a un cuadro de mando de la organización.

Esta nueva ola de empresas reúne tan solo en España una gran riqueza de posibilidades, desde aplicaciones para retransmitir clases online en vídeo como Mash Me a otras que hacen posible la formación en el móvil con una inversión en tiempo y presupuesto ajustada como The Capsule Company.

Game Learn, videojuegos para la formación



Ibrahim Jabary, co-fundador de GameLearn

Bajo el concepto de Serious Games, crean videojuegos que permiten adquirir competencias personales tales como trabajo en equipo, atención al cliente o negociación de una manera amena, aprovechando las ventajas de la gamificación.

Hoy en día acumulan premios dentro y fuera de España y son auténticos pioneros en la innovación aplicada al eLearning a través de este tipo de contenidos que comercializan con su propia plataforma, y accesibles también desde las plataformas de sus clientes.

Desde su web se pueden solicitar accesos demo a esos “juegos”: <https://www.game-learn.com/solicitar-demo/>

The Capsule Company, buque insignia del rapidLearning



Iñaki Aliende, co-fundador de The Capsule Company

Sus fundadores decidieron acabar con los tradicionales defectos de la formación online, como las bajas tasas de finalización o la lentitud en la creación de los programas de eLearning. Así que crearon una aplicación web desde donde en cuestión de horas, las empresas pueden crear sus contenidos (cápsulas de formación), remitirlas a los dispositivos de sus empleados y llevar un control detallado del seguimiento.

Hoy en día están en disposición de crear para cualquier empresa del mundo su propio canal de rapidLearning complementario a otras modalidades de formación con las que coexisten. De hechos, en su web disponen de un sencillo formulario desde el cual solicitar un presupuesto exacto del coste anual:

<https://rapidlearning.typeform.com/to/vLIR2A>

Snackson, contenidos para los móviles



Miguel Ángel Muras, CEO Snackson

Esta empresa de Barcelona desarrolla microcursos entre 1 y 8 semanas que permiten al alumno aprender reservándose tan solo cinco minutos al día. Su personaje-logo ya es un clásico del eLearning español.

Funciona a través de apps en las tres principales plataformas móviles y refuerzan la implicación de los alumnos a través de dinámicas de gamificación tales como rankings, retos, insignias, etc.

Desde su web te invitan a conocer uno de sus retos:

<https://www.snackson.com/contacta/>

Genial.ly, un editor de contenidos diferente



Juan Rubio, CEO de Genial.ly

Lo que más impresiona de este editor de contenido, “made in Córdoba” y que dio el salto a Silicon Valley, es la facilidad con la que se crean efectos interactivos con total compatibilidad con los distintos dispositivos, móviles y de sobremesa.

No tienen nada que envidiar a editores de renombre internacional como Piktochart o Venngage y su disponibilidad de plantillas para todo tipo de contenidos (infografías, presentaciones, posters...) facilita el trabajo a los menos tecnológicos. No en vano ya tienen más de 700.000 usuarios en todo el mundo.

Mash Me, videollamada a través del navegador



Víctor Sánchez, CEO de Mash Me

Galardonada como la mejor aplicación WebRTC (una iniciativa de los principales navegadores para facilitar las llamadas a través de la web y sin uso de plug-ins que instalar), esta aplicación madrileña podría llegar a desbancar a los HangOuts de Google y es una clara alternativa para la formación síncrona a través de videoconferencias.

Las ventajas como herramienta de eLearning incluyen la posibilidad de utilizar evaluaciones, encuestas, pizarra, etc.

Para los que quieran probarla disponen de una versión free:

<https://www.mashme.tv/page/pricing>