

Ibermática ha creado un juego de mesa que aglutina conceptos relevantes en la gestión empresarial como la cooperación, los riesgos, los cambios drásticos en el entorno o las oportunidades. **texto N.G. foto Sara Santos**

Un regalo para jugar como reyes sumerios

E ENKIDU es un historiador del futuro que viaja en una máquina del tiempo al pasado para descubrir un importante secreto. Para lograrlo, debe descifrar las pistas que esconden unas tablillas de arcilla sumerias marcadas con signos cuneiformes.

Este es el enigmático prólogo de un juego de mesa ofrecido por la compañía tecnológica Ibermática que aglutina algunos de los conceptos más relevantes en la gestión empresarial, y donde se combinan piezas fundamentales en cualquier espacio de innovación como el azar, cooperación, riesgos, cambios drásticos en el entorno, oportunidades.

El objetivo de esta singular creación es estimular la capacidad de innovación de los jugadores, ya que, según explican fuentes de la empresa, es "la base fundamental para afrontar la complicada coyuntura económica actual y retomar cuanto antes la senda del crecimiento". "En otras palabras, innovar es la mejor forma para ganar la partida. Es un juego con el que se quiere ofrecer una visión sobre cómo afrontar, desde el espíritu de la innovación, los diferentes retos y situaciones que se plan-

tean en cualquier actividad de la vida, ya sea dentro o fuera del ámbito profesional", resalta la compañía.

El juego se caracteriza por la incertidumbre, el cambio y la cooperación, donde los jugadores deben mirar "más allá de su propio beneficio si quieren ganar la partida". "Más que un juego es una experiencia que, en un contexto de entretenimiento y diversión, pretende reflejar muchas de las situaciones a las que las personas se enfrentan cada día, y que se pueden superar gracias a una estrategia acertada basada en una actitud innovadora", resalta la compañía tecnológica.

INSPIRACIÓN

Sorpresa y estímulo

Ibermática parte de la idea de que el primer espacio que se debe activar para innovar es el de la sorpresa y el estímulo, un espacio de juego que busca la inspiración innovadora en lo cotidiano. Busca la manera de sorprender a los demás para conseguir una ventaja; obliga a priorizar y a tomar decisiones; refleja el código de valores de cada persona y enseña a convivir con los errores y aprender de ellos.

Durante la partida, los jugadores



Responsables políticos y de Ibermática disputan una partida durante la presentación del juego.

son personajes del entorno del líder, e intentarán conseguir nuevas tablillas para descifrar el enigma que ocultan. Para cumplir sus retos deberán competir y también colaborar, ayudarse y negociar entre ellos, asumir riesgos y tomar

Más que un juego es una experiencia que pretende reflejar situaciones a las que las personas se enfrentan cada día

decisiones. Este es el hilo conductor de un juego que se desarrollará a lo largo de dos periodos: la fase de iniciación a los secretos de los dioses de Sumeria y la del pleno desarrollo de las tecnologías que aparecerán en el futuro.