

Sobre INSERVER

INSERVER es una empresa tecnológica que trabaja para conseguir las mejores soluciones formativas y de gamificación en el sector del e-learning. La concienciación de esta compañía a la hora de mantener un equipo diverso, creativo y de alto nivel les ha llevado a ganar premios de innovación tanto sus proyectos como por su modelo de empresa.

Los servicios de desarrollo de contenidos e-learning de alta calidad y el uso que hace INSERVER de las mecánicas de gamificación o del aprendizaje basado en el juego (conocido también como GBL o Game-Based Learning) les ha llevado a convertirse en una de las empresas más destacadas en el panorama español en este sector. Las soluciones formativas de INSERVER se caracterizan por lograr unos ratios de participación y aprendizaje superiores a la media gracias a las mecánicas y narrativas escogidas por su grupo de profesionales. Además, como Moodle Partners, pueden asegurar unos detallados informes de evaluación y una perfecta integración de las tecnologías utilizadas por el equipo (Moodle y Articulate Storyline).

Fundada en 2013, INSERVER tiene sus oficinas en Madrid, desde donde su equipo trabaja para aprovechar al máximo el poder del e-learning. Con alma de startup y mente de empresa, INSERVER une el potencial de todas las personas de su equipo para trabajar con grandes empresas como BBVA, Google, Red Eléctrica de España o Roche; siempre con el objetivo de buscar las mejores soluciones a sus necesidades formativas.

Nuestra historia

El sector del e-learning está en pleno desarrollo y evolución, tanto en la educación formal como en el mundo corporativo. En Europa, y más concretamente en España, la formación online ha vivido un ascenso exponencial en los últimos años. Las empresas buscan nuevos entornos, que faciliten la retención y el camino de aprendizaje de sus equipos. La gamificación y sus mecánicas basadas en aplicar elementos de juego a entornos no lúdicos están renovando y actualizando la formación online.

En este contexto, INSERVER nace con dos ambiciones: crear la empresa en la que todo el mundo querría trabajar y convertirse en una referencia en el sector del e-learning en España. En el año 2013, Felipe y Emilio, los dos socios fundadores de INSERVER pusieron en marcha esta startup tecnológica con esos dos grandes objetivos. Esta semilla fue creciendo y, actualmente, ambas metas han sido cumplidas con creces.

En la actualidad, la capacidad de innovación de INSERVER y sus equipos les han llevado más lejos de lo que nunca esperaron. Con 5 premios a las espaldas, entre los que se cuenta el nombramiento de Moodle Partners y reconocimientos específicos a productos educativos innovadores, INSERVER es una empresa destacada en la creación de soluciones e-learning en el panorama nacional.

Tanto su maestría a la hora de desarrollar servicios, aplicar la gamificación para potenciar el aprendizaje y mejorar los resultados, como la capacidad de su equipo tecnológico de llevar las capacidades de un LMS como Moodle a límites insospechados; todo esto construye INSERVER y le convierte en la solución perfecta para la formación de equipos y personas.

Nuestra misión

El e-learning tiene un papel cada vez más protagonista en la formación corporativa a nivel mundial y las empresas españolas son conscientes de ello. Según el estudio "Perspectivas e-Learning en España", nuestro país se encuentra entre los 15 países europeos que más utilizan este recurso para la formación profesional.

En un contexto globalizado y digitalizado como es el mundo en que vivimos, las formas de educación deben revisarse y actualizarse, aprovechando al máximo las posibilidades que nos brinda la tecnología. El e-learning es una respuesta adaptativa para aquellas personas que quieren continuar formándose, pero no disponen del tiempo, el presupuesto o de los medios para formarse en un aula. Por lo tanto es el gran aliado para conseguir la democratización de la educación.

La segmentación de los contenidos, la sobreinformación que lleva a la desinformación o la creciente tendencia a la lectura diagonal, construyen un contexto formativo donde el alumnado precisa de contenidos amenos e impactantes, que le permitan aprender sin prácticamente percatarse.

Con la misión de aprovechar al máximo el poder del e-learning, INSERVER incluyó técnicas de desarrollo que les permitió aumentar en gran medida el diseño, interactividad y animación de los contenidos e-learning. Posteriormente comenzó a investigar y a utilizar la gamificación para mejorar las estadísticas de aprendizaje con diseños impactantes. El espíritu innovador del equipo de INSERVER ha logrado que tanto las soluciones formativas como aquellas que incorporan gamificación, superen los ratios de participación y finalización previstos.

Las empresas que confían en INSERVER para el desarrollo de sus programas de aprendizaje pueden comprobar la transformación de sus resultados. Lograr la mejor solución para cada cliente, estructurando el contenido de la manera más acorde y aplicando las mecánicas de motivación y gamificación adecuadas: esa es la gran meta de

las soluciones tecnopedagógicas de INSERVER: aprovechar al máximo el poder del e-learning.

Lo que nos hace diferentes

Innovación constante

INSERVER es una empresa joven que mantiene el alma de startup en lo que a innovación se refiere. Esto queda demostrado al contar con un departamento de I+D exclusivamente dedicado a la creación de nuevos productos y funcionalidades. El lema en INSERVER es que el último producto es siempre el mejor, por lo que la máquina creativa no para de funcionar. Con esta mentalidad han logrado superar las barreras tecnológicas que les imponían las herramientas que utilizan en su día a día; pero también las barreras creativas con las que pueden encontrarse los equipos que tienen una solución exitosa. Siempre se puede ser mejor y en INSERVER se trabaja por ello de forma constante.

Soluciones a medida

La amplia experiencia con empresas y clientes de sectores y tamaños muy variados, convierte a INSERVER en un socio de confianza a la hora de crear soluciones e-learning corporativas. De forma preliminar, los expertos de producto realizan un análisis de las necesidades de cada cliente, con el objetivo de plantearle la solución que más se adapte a su situación específica. Posteriormente, a lo largo de todo el proyecto, el equipo de profesionales de INSERVER acompaña al cliente en las decisiones formativas, optimizando el diseño y adaptando la imagen corporativa del mismo.

Gamificación a nivel experto

La utilización de mecánicas de juego en entornos no lúdicos es una técnica que se conoce comúnmente como gamificación e INSERVER es una empresa referente en su uso con objetivos formativos. Narrativas, avatares, puntos, insignias, rankings, límites de tiempo, desbloques de mapas... Las personas expertas de gamificación en INSERVER conocen y adaptan estas técnicas al contenido y a las necesidades de las empresas cliente, lo que ha logrado grandes mejoras en los porcentajes de participación y finalización de sus formaciones.

Moodle Partners

La optimización de las tecnologías con las que trabajamos en el día a día convierten a INSERVER en una de las empresas referentes del sector del e-learning en España. La perfecta integración entre los contenidos -diseñados con Articulate Storyline- y las plataformas LMS de Moodle crean un entorno formativo completo, donde el usuario logra llegar a sumergirse en el curso, desplazándose de forma intuitiva desde el inicio hasta el final de su ruta de aprendizaje.

Analíticas del aprendizaje

El equipo tecnológico de INSERVER ha logrado optimizar la recogida de datos durante la acción formativa. A través de las diferentes actividades y puntos del recorrido formativo, se recogen datos que permiten dar al cliente una perspectiva muy completa del aprendizaje de sus equipos. Las personas responsables de los departamentos de formación tienen la posibilidad de analizar profundamente tanto a nivel individual como colectivo la acción formativa: saber si ha resultado provechosa, el nivel de satisfacción de sus equipos, los tiempos de formación para cada apartado, los errores más comunes, etc.

Equipo

Felipe Casajús y Emilio Lozano fundaron INSERVER con el objetivo de optimizar el poder del e-learning. Además querían crear la empresa en la que cualquier persona desearía trabajar. En la actualidad, Felipe Casajús continúa con este objetivo en mente, ahora como único socio y CEO de la compañía.

Felipe Casajús

Felipe Casajús es socio fundador y CEO de INSERVER. Procedente del sector tecnológico de la consultoría trabajó durante varios años para diferentes empresa como Director de Proyectos hasta que en 2013 lideró, en el Ministerio de Educación, un equipo de hasta 60 personas con el objetivo de desarrollar los contenidos formativos de 100 ciclos de Formación Profesional. El resultado fue un éxito y eso decidió a Felipe a enfocarse en el sector e-learning y fundar una empresa que aprovechara todas las posibilidades de la tecnología para ofrecer soluciones innovadoras.

Consejo asesor

INSERVER cuenta con grandes profesionales en los que confía en la toma de decisiones estratégicas:

- Javier de La Torre, fundador y CSO de CARTO, como asesor de estrategia
- David Bonilla, fundador de Manfred, como asesor de producto.

Nuestros productos

Game of Diversity

La diversidad es una cuestión a la orden del día en nuestros entornos laborales. Sin embargo, la formación sobre este tema se queda en un plano muy teórico que no consigue llegar a los objetivos de retención deseados. INSERVER creó una formación eminentemente práctica, conocida como Game of Diversity, el primer curso gamificado sobre diversidad.

El curso consiste en un viaje a través de los 7 reinos, donde el usuario debe identificar los sesgos discriminatorios para luchar contra la amenaza de los dominantes blancos. A través de mecánicas de juego tales como la narrativa, la competición entre equipos o el desbloqueo de mapas e insignias, el usuario identifica situaciones discriminatorias que le permiten reflexionar sin sentirse juzgado por ello.

The Secret of Lost Island

Habilidades como el liderazgo, la gestión de equipos, la comunicación empática o la gestión de tareas requieren una formación más práctica que teórica para su completa asimilación. INSERVER ideó un producto que permitiría la práctica de todas estas habilidades en un entorno seguro y gamificado.

El curso The Secret of Lost Island incorpora la narrativa de una isla desierta, donde el usuario despierta y debe liderar a su equipo y conseguir sobrevivir en una isla desconocida. A lo largo de esta aventura, el alumnado logra reflexionar y poner en práctica estas habilidades.

Escuela de ventas

A vender se aprende vendiendo y esa es precisamente la meta de Escuela de Ventas. INSERVER planteó este simulador de ventas con el objetivo de facilitar a los equipos de venta la práctica en un entorno seguro con casos prácticos reales: clientes que plantean objeciones específicas del sector, uso del argumentario de ventas, etc.

El usuario debe adquirir los conocimientos teóricos antes de pasar a la práctica, durante la cual reforzará constantemente estos conocimientos adquiridos, al ser inmediatamente aplicados, recibiendo feedback específico de manera constante.

Nuestra marca

Logo



Colores

Azul: #4696fb

Azul oscuro: ##162945

Gris oscuro: #2c3e50

Contacto

No dudes en contactarnos para pedirnos información adicional o solucionar dudas.

¡Estaremos encantados de ayudarte!

hola@inserver.es

En los siguientes enlaces podrás visitar nuestras redes sociales

[Twitter](#)

[Linkedin](#)

[Facebook](#)