

Задача №34: Геймификация обучения сотрудников (ГК Черноголовка)

Казанский инновационный университет
имени В.Г. Тимирязова (ИЭУП)

Заказчик: ГК Черноголовка

Заказная разработка

Задача №34 Геймификация в обучении сотрудников

О заказчике и задаче

Задача: Геймификация в обучении сотрудников

В компании есть корпоративные курсы и обучающие программы, но сотрудники неохотно их проходят. Отсутствует вовлеченность и мотивация для активного обучения. Нужно разработать программу геймификации, которая будет стимулировать сотрудников учиться и проходить больше курсов

О пользователе заказчика

Сотрудники компании различных уровней:

- Работники цехов
- HR-Департамент
- Отдел обучения и развития
- IT-Отдел

Пожелания и ограничения заказчика

Ожидаемый результат:

Концепция системы геймификации с описанием механик и мотивационных элементов. Прототип или MVP системы (веб-интерфейс, чат-бот, плагин к LMS или что-то аналогичное)

Обязательные элементы:

- Описание системы вознаграждений и схемы вовлечения сотрудников
- Метрики для оценки эффективности программы
- Презентация итогового решения с обоснованием выбора механик и примерами внедрения

Дополнительно:

- Не стоит множить сторонние сервисы: пользовательский сценарий должен быть удобен

Как уже решается проблема

Заказчик использует сервис ISpring в качестве базы знаний для компании. В ISpring загружены обязательные и дополнительные курсы для сотрудников (стажеров и переходящих из отдела в отдел)

База знаний интегрирована с CRM Bitrix, через которую можно напрямую зайти в ISpring

Обучающие курсы загружены преимущественно в формате презентаций, иногда интерактивных. По окончании курса у пользователя появляется возможность пройти опрос по изученному материалу, чтобы проверить освоение темы. У руководства есть возможность просматривать аналитику опросов

Решение

Необходимо изучить функционал сервиса ISpring и создать на его основе систему вознаграждений, бейджей и других элементов геймификации

Если функционал сервиса окажется ограниченным, следует изучить возможности интеграции Ispring через Bitrix: возможно, есть плагины / сторонние приложения для геймификации, легко встраиваемые в CRM и интегрируемые с базой знаний

После изучения доступного функционала следует создать систему геймификации, установить опросы для контроля влияния пройденного материала на результате работы сотрудников

Протестировать разработанную систему на маленькой группе сотрудников

Решение

Ключевые подзадачи на месяц:

- Необходимо изучить функционал сервиса ISpring и создать на его основе систему вознаграждений, бейджей и других элементов геймификации
- Если функционал сервиса окажется ограниченным, следует изучить возможности интеграции Ispring через Bitrix: возможно, есть плагины / сторонние приложения для геймификации, легко встраиваемые в CRM и интегрируемые с базой знаний

Задач до конца интенсива:

- После изучения доступного функционала следует создать систему геймификации, установить опросы для контроля влияния пройденного материала на результате работы сотрудников
- Протестировать разработанную систему на маленькой группе сотрудников

РЫНОК

1. Сокращение затрат на адаптацию

Если внедрить систему геймификации для стажёров, время адаптации сократится на 20% за счёт ускоренного усвоения материала через интерактивные квесты и симуляции. Это снизит расходы на оплату труда наставников

2. Рост производительности труда

Внедрение игровых механик (баллы, уровни, рейтинги) повысит вовлечённость сотрудников на 30%, что приведёт к увеличению выполнения KPI на 10% в течение 3 месяцев

3. Снижение текучести кадров

Система геймификации поможет сократить текучесть на 10% за год благодаря повышению лояльности и удовлетворённости сотрудников. Это уменьшит затраты на подбор и обучение новых кадров

4. Увеличение скорости внедрения инноваций

Система геймификации поможет увеличить скорость внедрения инноваций на 35%

Команда



Егор

Руководитель

- Учредитель АН Адреса и УК Адреса Апарта
- Руководжу агентством с штатом 20+ человек
- Провел 200+ обучений стажерам
- Учредитель стартапа Actuum - сервиса трекинга задач с геймификацией

Команда



Вероника

Проектный менеджер

- Опыт копирайтинга: Написала 500+ уникальных текстов для клиентов, эффективно привлекая внимание аудитории и обеспечивая качественное взаимодействие
- Опыт разработки сценариев и сценарных решений