



**LA CORTE<sup>®</sup>  
DE LOS BÚHOS**  
Growth Partners

# Caso #8

## Equipos de People Experience

### *Empleados*

*Gamificación para el  
Compromiso y Retención  
de Empleados*

[Página Web](#)

[Suscribete](#)

[Reserva Ahora](#)

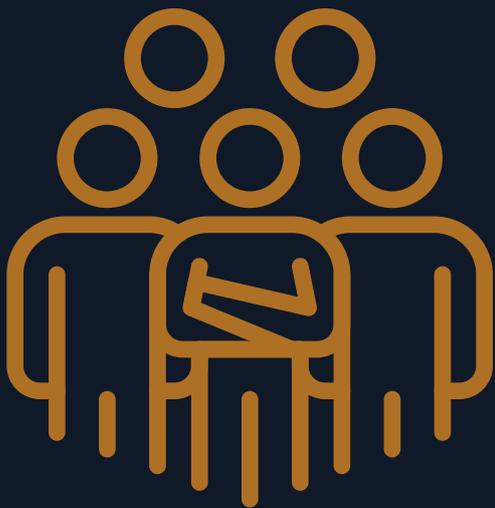


**MICHEL  
HAUZEUR**



## Objetivo

Incrementar la satisfacción y el compromiso de los empleados para fomentar la estabilidad laboral y la retención de talento en la empresa.



# Estrategia de Negocio



## OBJETIVO:

Incrementar el Employee Life Time Value.



## MÉTRICAS:

Incrementar la satisfacción del empleado en un 15%.



## ICP / JUGADORES:

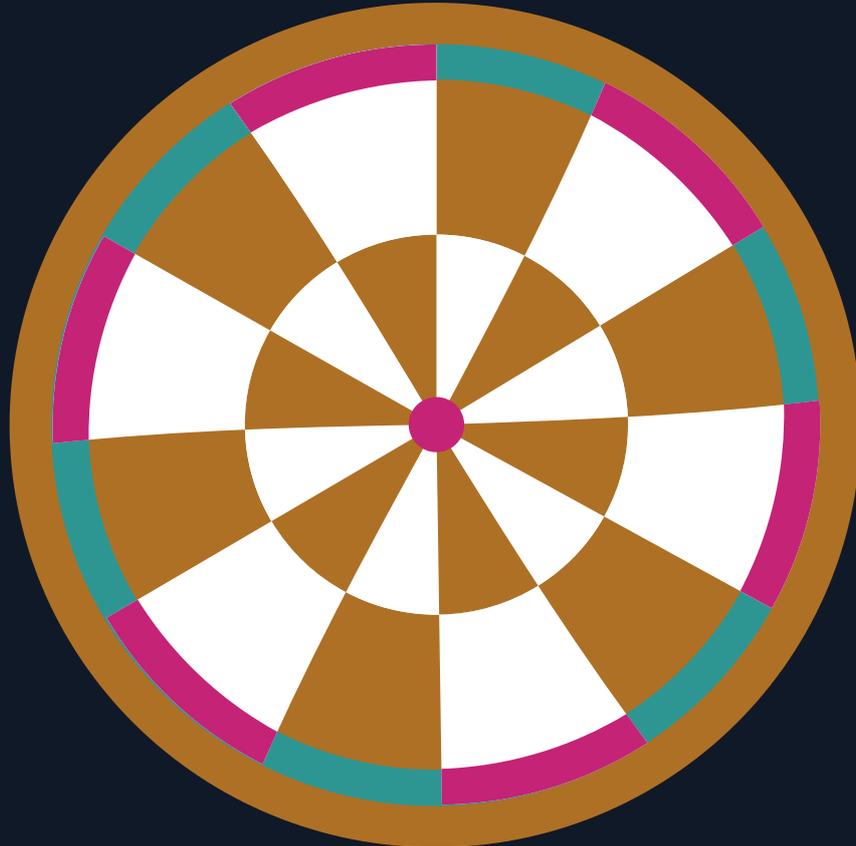
Empleados con más de 10 años / Empleados con 5 a 10 años / Empleados con 1 a 5 años / Empleados menor a 1 año.



## MENSAJE:

En nuestra empresa tú creces y nosotros crecemos gracias a ti.

# El juego:



**Generaremos un incremento en el Employee Life Time Value, a través de un diseño de gamificación enfocado en mantener a los empleados conectados con nuestra empresa.**

# Gamificación



**El objetivo es mantener e incrementar la motivación del empleado para mantener una estabilidad laboral que beneficie a las partes.**

## **NARRATIVA:**

Crece con nosotros / Gracias a ti todos crecemos / Queremos que hagas parte de esta familia por un largo tiempo.



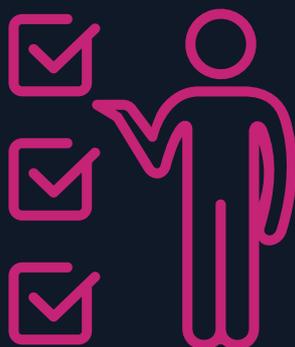
## **DESARROLLO:**

El empleado tendrá la oportunidad de interactuar con Puntos Intercambiables, Puntos de Estatus, Barras de Progreso, Tableros de liderazgo, recibir puntos por equipo y Mensajes de Agradecimiento.



## **RETROALIMENTACIÓN:**

El empleado tendrá la opción de seguir rutas de progreso, Challenges, crear objetivos y metas, competir, y recibir retroalimentación instantánea.



## **USUARIO:**

El empleado tendrá la opción de personalizar su perfil, intercambiar puntos, recolectar premios, coleccionar premios, ser mentor e interactuar con el dashboard de gamificación.



## **SOCIABILIDAD:**

El empleado tendrá la opción de recibir premios por su esfuerzo, crear grupos y recibir premios por su equipo, y apoyar a usuarios inexpertos.



## **ESCASEZ:**

El empleado tendrá la oportunidad de participar de actividades o proyectos especiales donde pueda generar mucho valor y ganar puntos.



## **IMPREDECIBILIDAD:**

El empleado, de acuerdo a su nivel, tendrá la opción de recibir premios esporádicos o participar de actividades que generan premios.



## **PÉRDIDA:**

El empleado se le presentará constantemente oportunidades que van desapareciendo con el tiempo, como Challenges diarios o semanales, que traen consigo premios especiales.



# Momentos de Éxito (Product-Led Growth):



## SET UP:

Enrolarse en el juego de la gamificación.

## AHA MOMENT:

Parametrizar y definir tipo de juego.



## EUREKA MOMENT:

Ganar premios por cumplir la primera meta.

## HÁBITO:

Mantenimiento y cumplimiento de meta constante.



# Personalización



## **EXPANSIÓN:**

Crearemos una dinámica mensual que le permitirá al empleado mantener una actividad activa e ir progresando y ganando puntos y estatus.

# Estrategia de Retroalimentación

## **PREMIOS:**

Invitación a eventos privados, Viajes, entre otros.



## **BENEFICIOS:**

Descuentos, Funcionalidades Especiales, Soporte, entre otros.

# El Equipo



RECURSOS HUMANOS / PEOPLE EXPERIENCE





**LA CORTE<sup>®</sup>**  
**DE LOS BÚHOS**  
Growth Partners



**MICHEL  
HAUZEUR**

[Página Web](#)

[Suscribete](#)

[Reserva Ahora](#)