

Využitie online gamifikácie na predstavenie EVP zamestnávateľa v rámci náboru a výberu



Predstaviť nepredstaviteľné – ako pomocou gamifikácie predstaviť potenciálnym uchádzačom o prácu úplne nového zamestnávateľa, ktorý zmení zaužívaný spôsob fungovania nemocníc a prinesie na Slovensko zdravotníctvo 4.0.

Popis problému

- ▶ Osloviť veľký počet kandidátov aj počas obdobia, v ktorom nie sú možné osobné stretnutia
- ▶ Interaktívne priblížiť inovatívnu kultúru a nový spôsob práce v zdravotníctve, pričom záujemcovi doručíme zážitok a emóciu z hrania a skúšania nového
- ▶ Vzbudiť záujem potenciálnych kandidátov o prácu v novej nemocnici

Vzbudiť záujem kandidátov.

Cieľ projektu

- ▶ Zvýšenie traffic na našej stránke, ktorá je zároveň hlavným miestom inzercie pracovných pozícií nemocnice a centrálnym miestom s informáciami o zamestnávateľovi (cieľ + 10%, merané Google analytics)
- ▶ Získanie nových záujemcov o zamestnanie, ktorým imponuje naše EVP prezentované v gamifikácii (cieľ +100 CVs za 6m výlučne z gamifikácie)
- ▶ Predstavenie nášho EVP – digitálnej nemocnice so silným zameraním na pacienta a motivujúcu pracovnú atmosféru

Začiatok implementácie

Október 2020

Výsledok

- ▶ Zvýšenie traffic na našej stránke o 10, 5 % a tým zvýšenie predstavenia EVP nemocnice - od 1.10.2020 do 31.5.2021 otvorilo stránku s gamifikáciou, na ktorej predstavujeme EVP 6 230 unikátnych hráčov a celý príbeh si zahrali a ukončili 3 384 krát.
- ▶ Získanie nových záujemcov - získali sme za 9 mesiacov 334 (za 6 m 205) unikátnych kontaktov/CVs na záujemcov o prácu v nemocnici (tlačidlo v gamifikácie „Chcem nemocnicu spoznať naživo.“; nie cez bežný link v časti webu Kariéra)
- ▶ Získali sme informáciu čo záujemcov na nemocnici najviac zaujíma - z 8 scenárov je medzi hráčmi najobľúbenejší príbeh Prijímania pacientov na urgentnom prijme (38%) - využijeme v ďalšej komunikácii

Výhody

- ▶ Gamifikácia je jedinečná komunikačná platforma - vhodná pre generáciu Y a Z a svet 4.0; a špeciálne účinná počas COVID pandémie, v ktorej sú obmedzené možnosti prezentácie zamestnávateľov
- ▶ Gamifikácia plne podporuje naše EVP - digitálnej nemocnice so silným zameraním na pacienta a motivujúce pracovné prostredie
- ▶ 22 mesiacov pred otvorením a bez spustenia hlavnej inzercie pracovných miest máme vo všeobecnosti 130% záujemcov na pozície v nemocnici.



SVET ZDRAVIA | Bory