

Teat

Боксы – коксы

Prod. by Сергей,
Никита,
Алексей,
Елизавета,
Григорий,
Анастасия

Преданализ • О базах данных

>> Строка

содержит информацию:

- индивидуального кода
- о зарработке и тратах боброкоинов
- о возрасте и гендоре сотрудника
- о его департаменте

>> 94882 строк

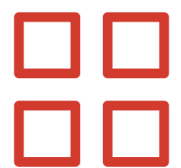
>> 20 столбцов

>> 13 месяцев

>> Сотрудники CROC

Преданализ • Описание переменных

- Название миссии
 - Дата - дата получения боброкоинов
 - Пол сотрудника
 - Является ли сотрудник РМ/ТЛ
- Сумма вознаграждения - количество боброкоинов за выполненную миссию
 - Возраст клиента
 - Скидка у работника
 - Стоимость товара в бобрах



Категориальные



Количественные

Преданализ • Дубликаты и выбросы

Удалили аномальные значения:

- Миссии, у которых NaN в вознаграждении за них
- Ошибочно начисленные награды

94822 строк → 94240 строк

NaN в вознаграждении:

- тренер
- Cros sport
- Cros sport(4 уровень)
- миссия best hunter
- миссия креативный класс
- путешественник КРОК
- развитие бренда работодателя
- продвижение IT-профессий

582 аномальные строки

Преданализ • Статистика

26

Миссий
в среднем
выполнил человек



Сотрудников
выполнили хотя бы
одну покупку

1400

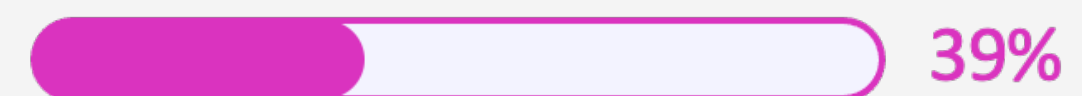
Борбов
в среднем получил
человек



Сотрудников
выполнили хотя бы
одну миссию

8116

Бобров
в среднем потратил
человек



Женщин
сотрудников

Преданализ • Статистика

Медианное кол-во выполненных миссий в день до получения статуса*

- 0.0057 миссий в день

Медианное кол-во выполненных миссий в день после получения статуса*

- 0.0251 миссий в день

Преданализ • Разделение миссий

Оставшиеся после очистки миссии можно разбить на 2 категории:

- **Продуктивные** задачи (относятся к этапам стандартной работы: например, своевременное заполнение отчетов; успешная сдача экзамена)
- **Дополнительные** задачи (сотрудники проходят их из личного интереса и для заработка доп. бобров: прохождение квестов и опросов; рекомендация новых сотрудников)

Преданализ • Новая переменная

П — Продуктивность сотрудника

$$П = \frac{\text{Кол-во всех продуктивных задач}}{\text{Промежуток времени их выполнения}}$$


Преданализ • Новая переменная

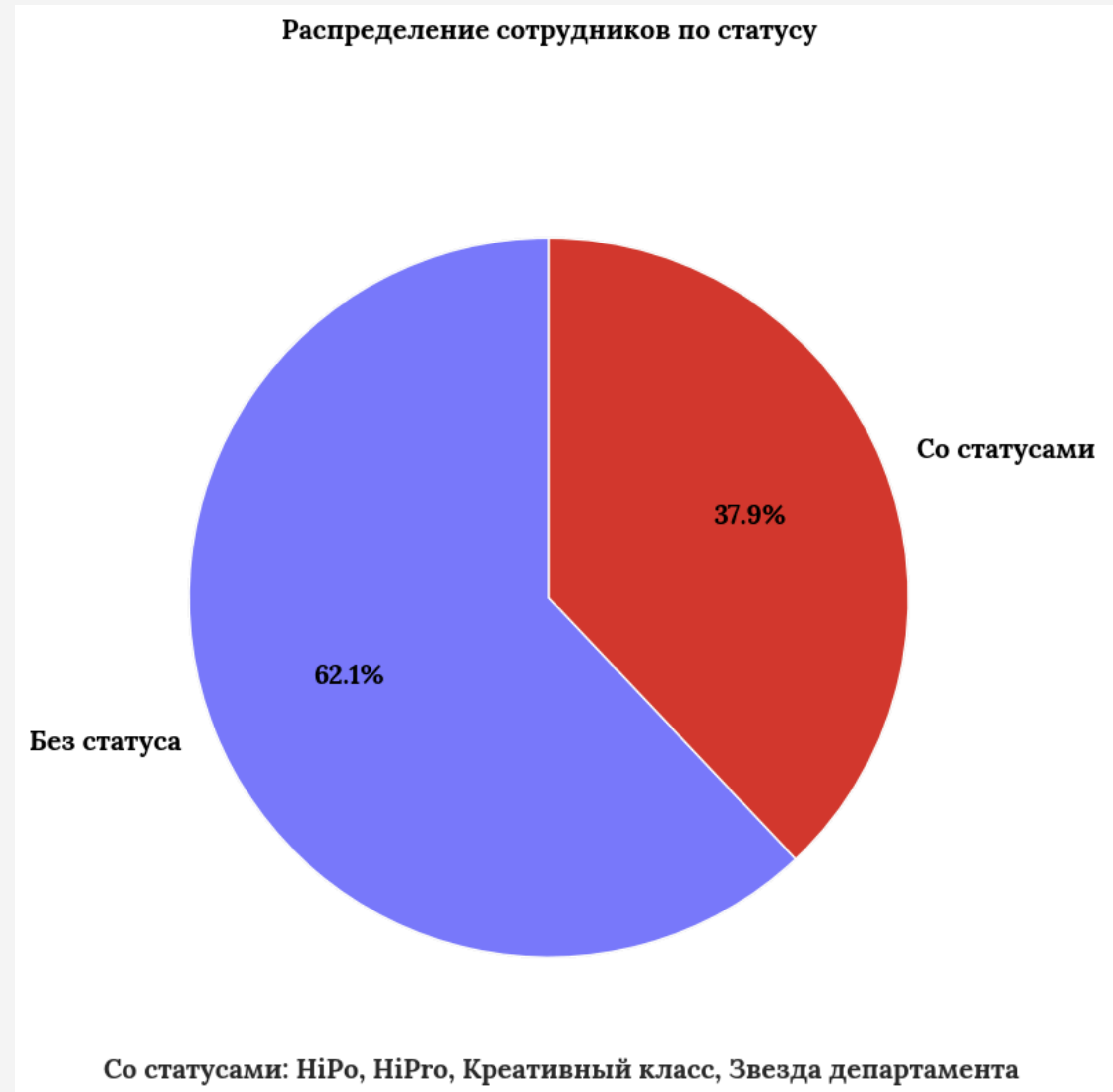
В — Вовлеченность сотрудника (на периоде)

$$В = \frac{\text{Кол-во покупок в течение недели после получения бобров}}{\text{Кол-во покупок}}$$

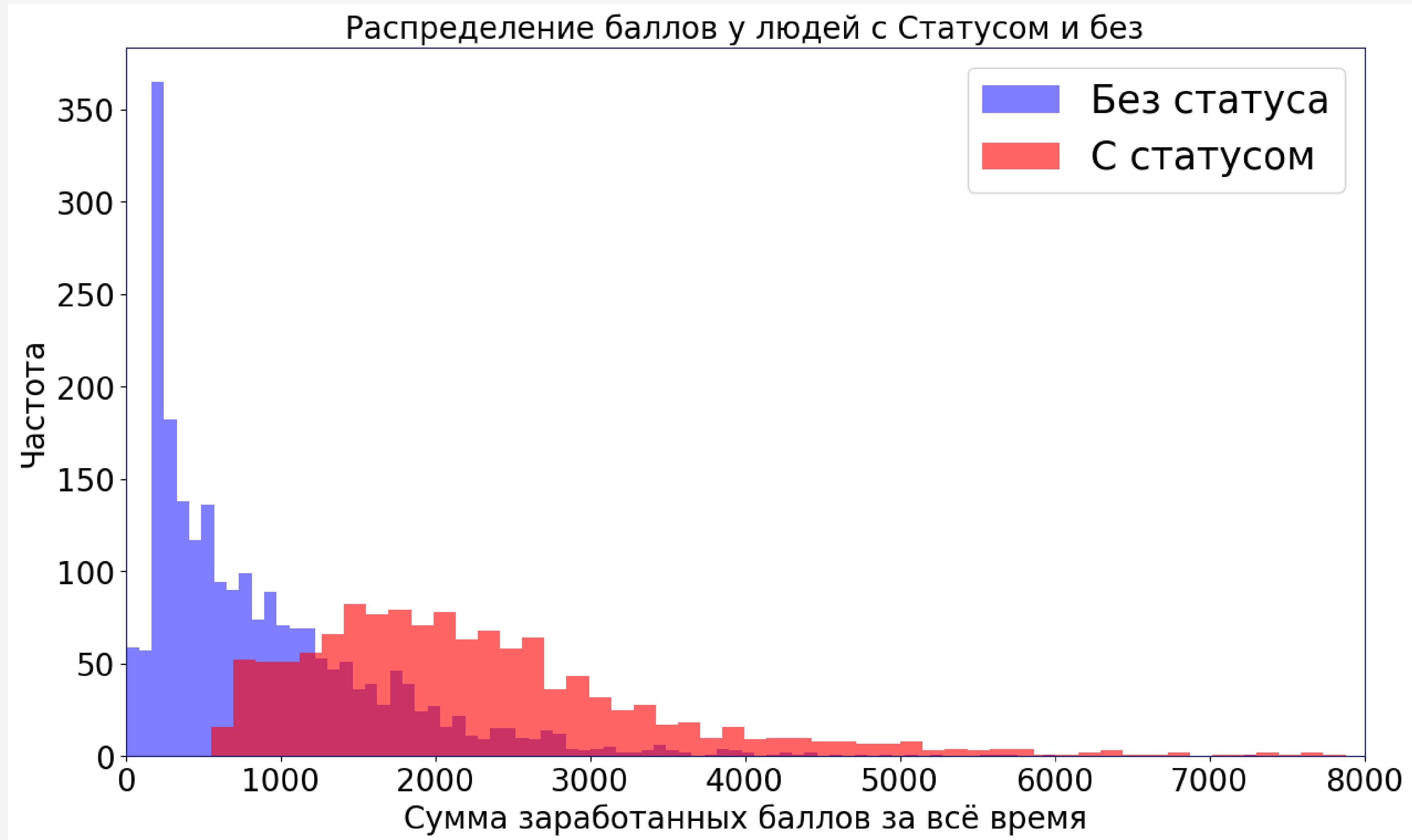

Преданализ • Распределение переменной



Преданализ • Распределение сотрудников



Преданализ • Распределение суммы баллов людей



Исследовательский вопрос



*Возможно ли повысить
продуктивность сотрудников с
помощью Боброшопа?*

Гипотеза



Заработав статус* в системе геймификации, сотрудник начинает выполнять больше продуктивных задач

 *HiPro, HiPo, Креативный класс и Звезда департамента

Гипотеза • Механизм

1

За полученный статус сотрудник зарабатывает большое количество бобров;

2

Покупает что-то в Боброшопе и получает от этого приятные эмоции;

3

Начинает выполнять больше продуктивных задач, чтобы зарабатывать больше бобров и покупать больше товаров и услуг в Боброшопе.

Мат. Модель • Выбор

Рассматриваем до/после
получения статуса

1

2

Критерий Вилкоксона

3

Рассматриваем
количественную переменную



Мат. Модель • Проверка на данных

P-value $\rightarrow$ 0

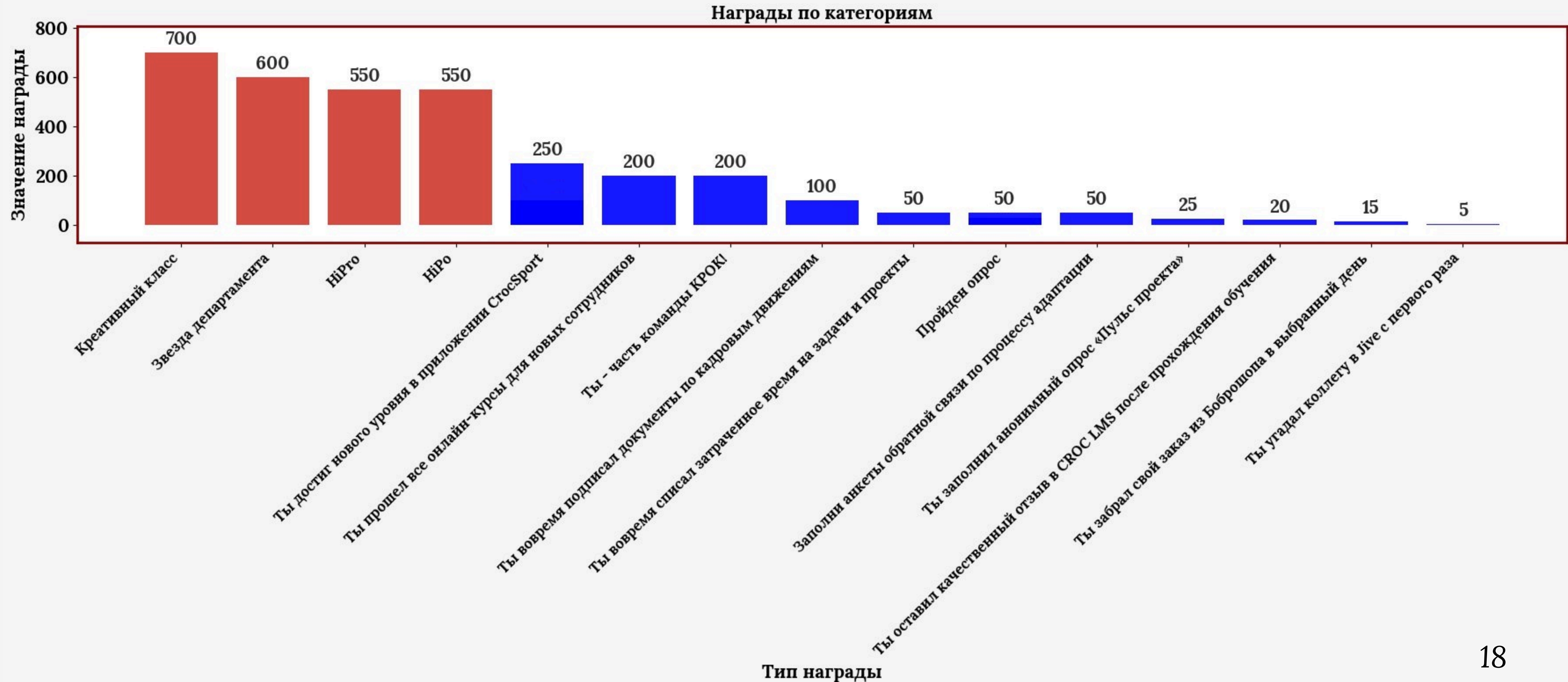
До получения статуса
Вовлеченность = 0%

После получения статуса
Вовлеченность = 9%



Отвергаем нулевую гипотезу

Мат. Модель • Проверка на данных



Мат. Модель • Проверка на устойчивость



Ключевые департаменты - **подтверждается**
p-value = 0.000



Пол сотрудника - **подтверждается**
p-value = 0.000



Является рм/тл - **подтверждается**
p-value = 0.000

Мат. Модель • выводы из мат. модели



P-value = 0.000
Отвергаем H0, принимаем H1
Модель устойчива



Система геймификации увеличивает
продуктивность работника

Гипотеза подтверждается: получение
статусов увеличивает продуктивность
работника

Альтернативный механизм



1

Человек получает статус “хорошего” работника

2

**Начальство дает больше рабочих задач, возможно
повышает зарплату сотруднику**

3

**Работник выполняет больше рабочих задач, так как
увеличилось поле его ответственности**

Мат. Модель • Для альтернативного механизма

P-value $\rightarrow 0$

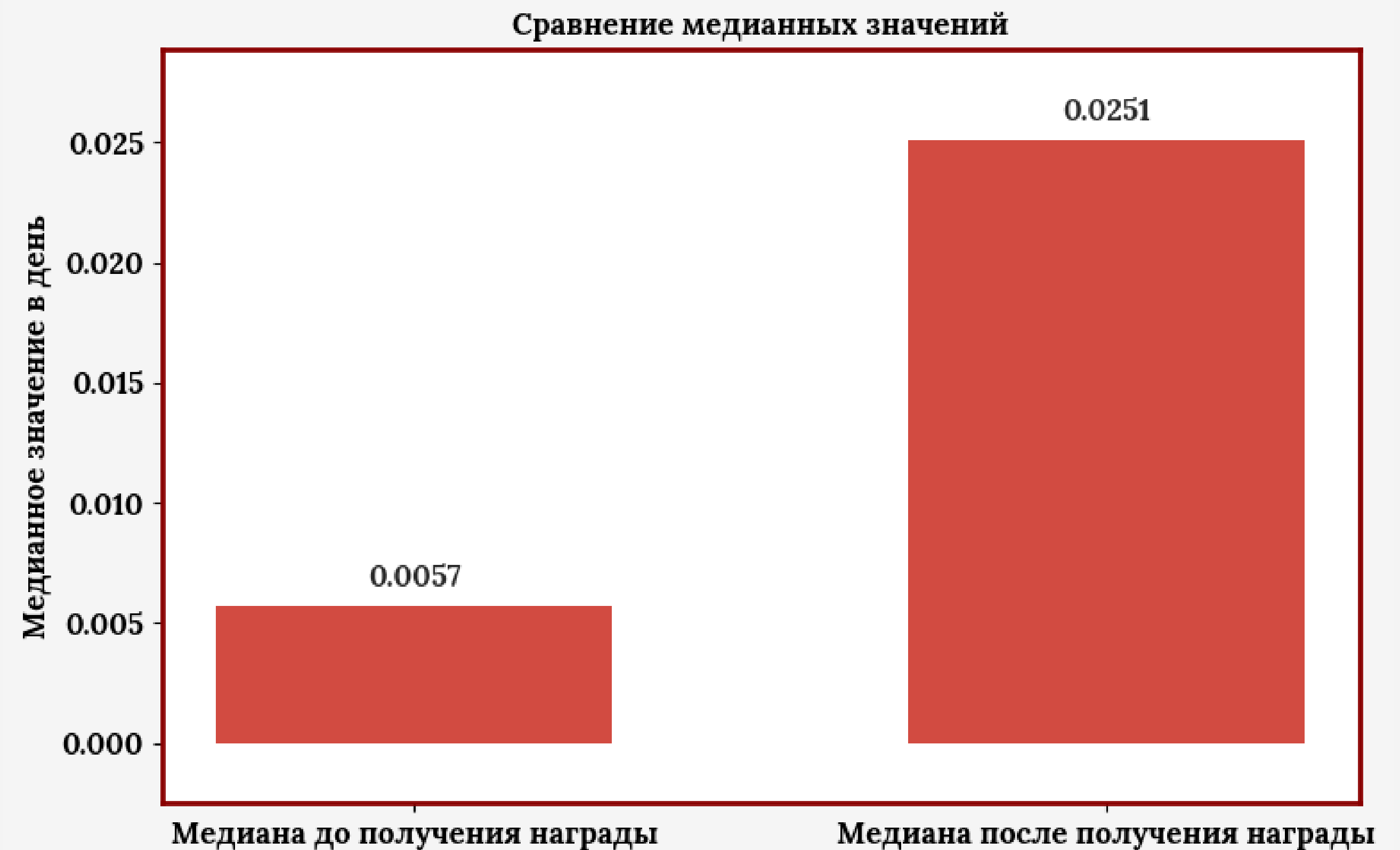
Статистика $\rightarrow 50\text{к}$

До получения статуса

0.0057 задач в день

После получения статуса

0.0251 задач в день



Отвергаем нулевую гипотезу

Выводы • Policy Implication

- Сократить количество “легких” задач и увеличить количество баллов за “сложные”, чтобы усилить фокус на более масштабных рабочих задачах.
- Сделать более частые мониторинги, в результате которых назначаются статусы для сотрудников

Выводы • Ограничения

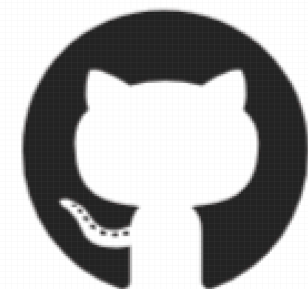
Ограничения исследования:

- Нет данных о работоспособности сотрудников до введения геймификации
- Нет данных о балансе счета сотрудников до старта записи данных в датасеты
- Делаем выводы о работе сотрудника только исходя из записей в датасете начисления бобров в прорграмме боброшопа
- Неизвестно, какие права и обязанности получает сотрудник вместе с получением статуса

Спасибо за внимание!



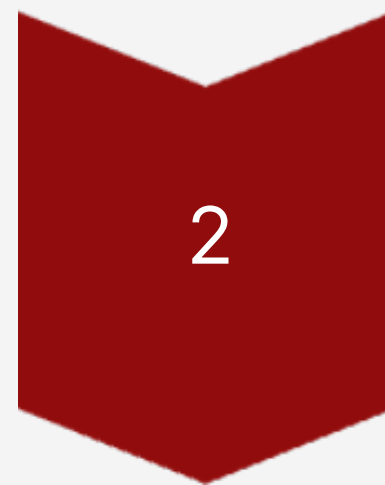
Гитхаб с кодом



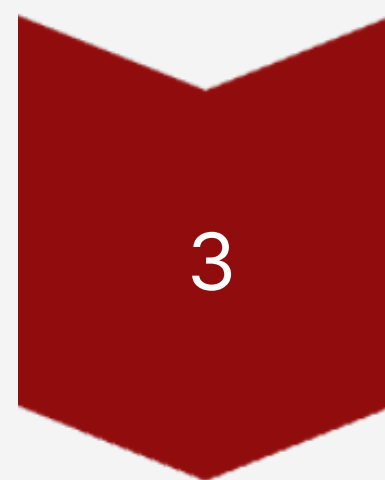
Преданализ • Мотивация



По итогам работы в определенный период времени сотрудник получает статус*



Получив поощрение и бобров в программе, человек может по-разному выполнять задачи в будущем



Кто-то может остановиться на достигнутом или выгореть, а кто-то станет брать еще больше задач

 *HiPro, HiPo, Креативный класс и Звезда департамента

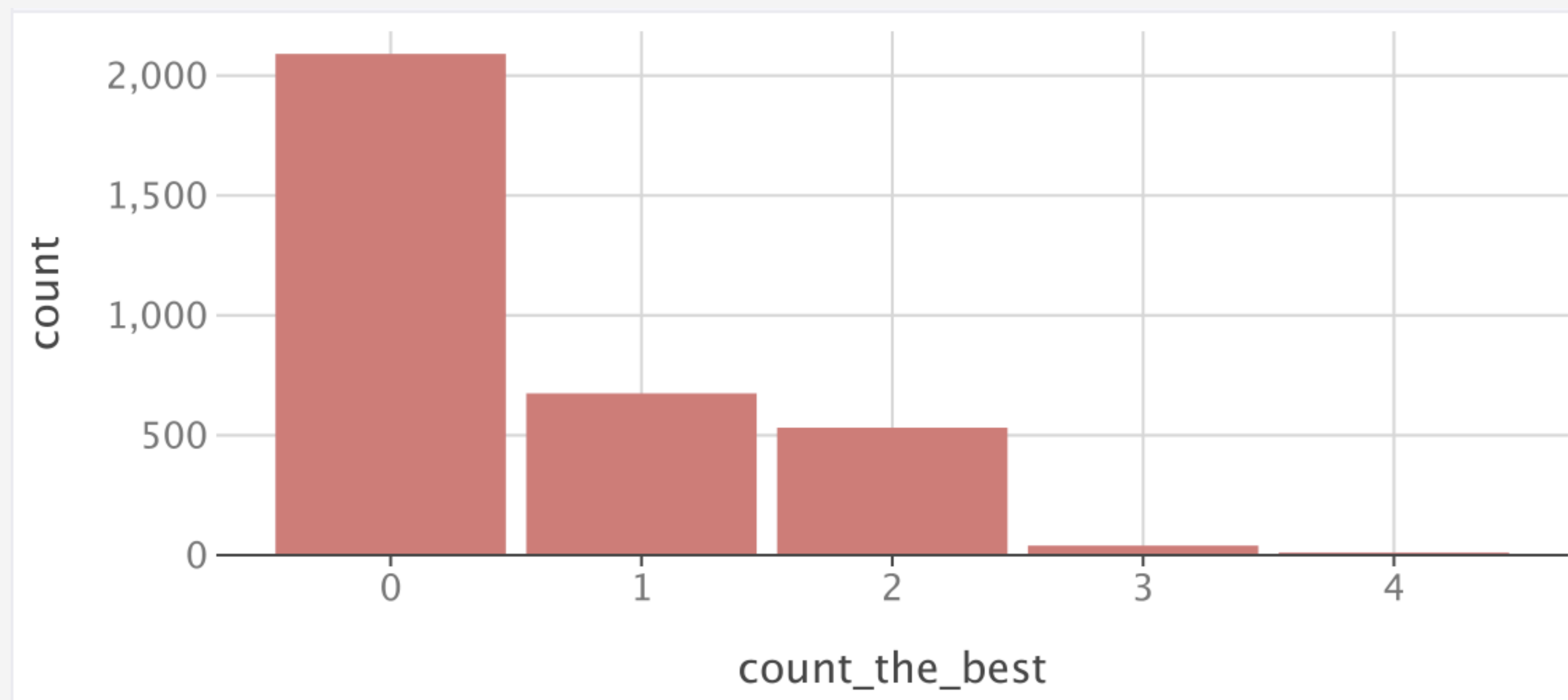
Преданализ • Разделение миссий • Продуктивные

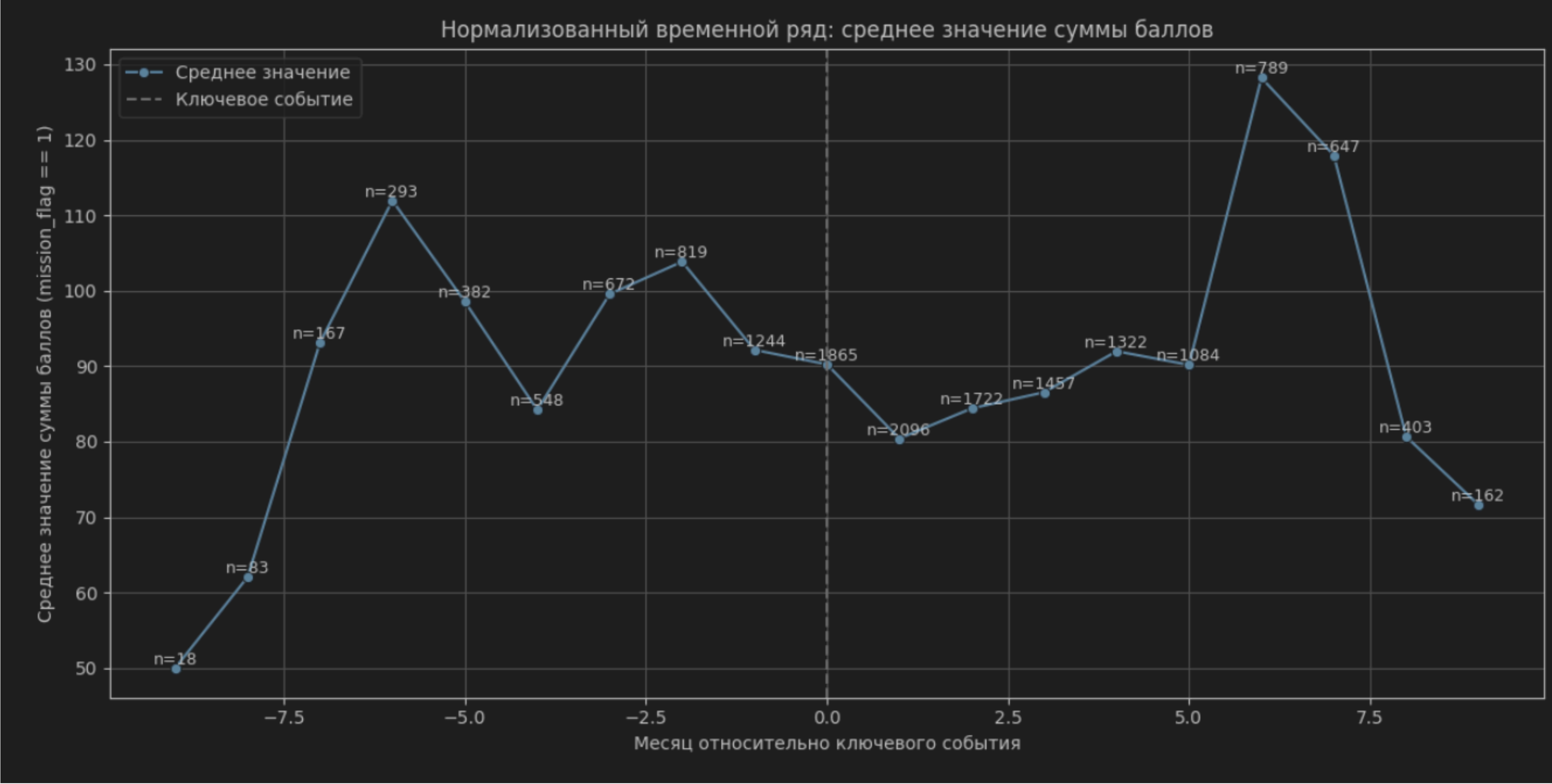
'Ты вовремя списал затраченное время на задачи и проекты' 'Ты вовремя подписал документы по кадровым движениям' 'Ты проверил информацию при обновлении проектного опыта (для юристов, за 1 проект)' 'Ты прошел все онлайн-курсы для новых сотрудников' 'Ты проверил информацию при сборе проектного опыта (для маркетологов, специалистов службы качества, за 1 проект)' 'Ты заполнил проектный опыт (для менеджеров проекта, за 1 проект)' 'Ты повторно проверил информацию при обновлении проектного опыта (для юристов, за 1 проект)' 'Ты повторно проверил информацию при обновлении проектного опыта (для маркетологов, специалистов службы качества, за 1 проект)' 'Миссия Креативный класс' 'Ты обновил полностью проектный опыт (для менеджера проекта, за 1 проект)' 'Ты успешно сдал экзамен*' 'Ты прошел программу адаптации для аналитиков' 'Ты сдал экзамен* на 100%'

Преданализ • Разделение миссий • Вовлеченность

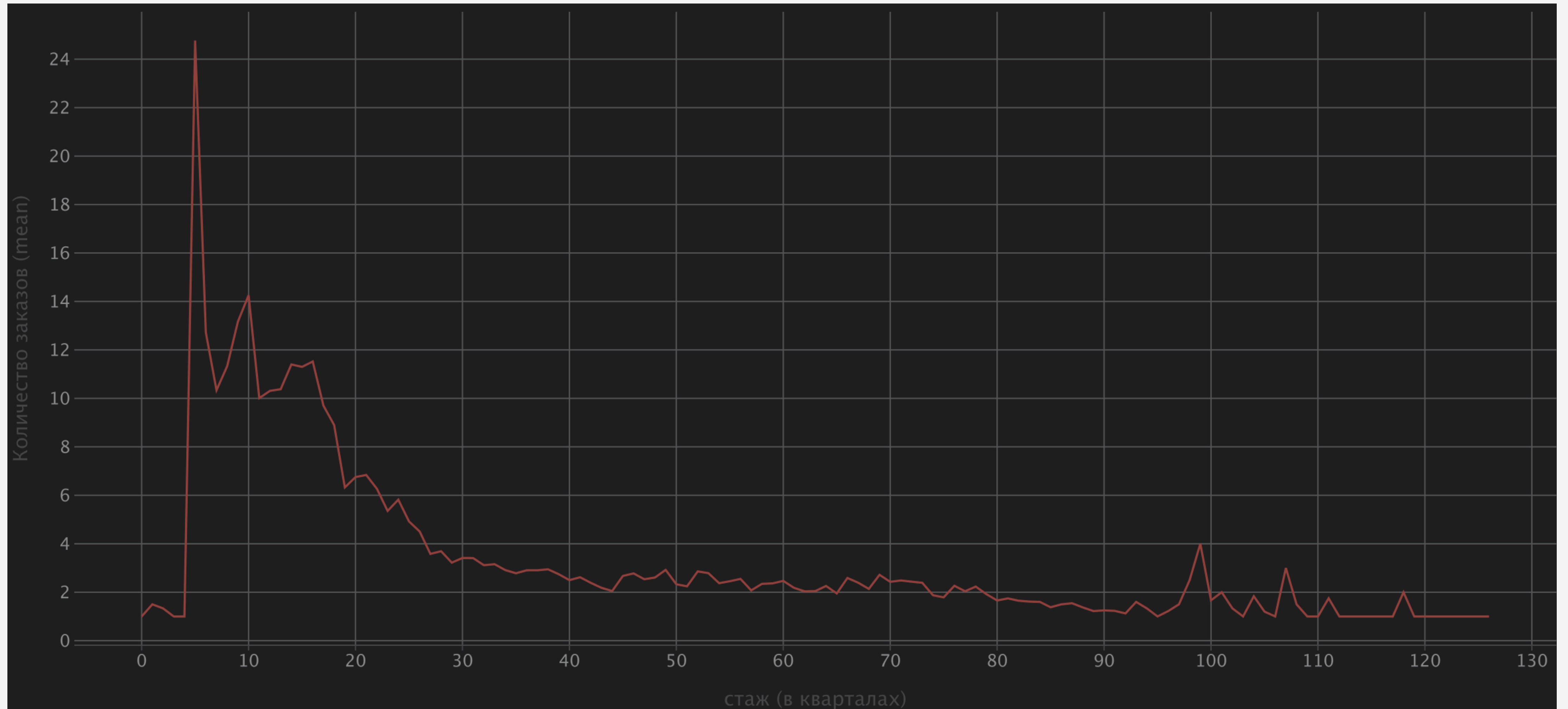
'Ты угадал коллегу в Jive с первого раза' 'Ты заполнил анонимный опрос «Пульс проекта»' 'Ты забрал свой заказ из Боброшопа в выбранный день' 'Квест по Боброшопу 17 июля' 'Ты оставил качественный отзыв в CROC LMS после прохождения обучения' 'Ты добавил свой сертификат в LMS после прохождения обучения' 'Наставник' 'Пройден опрос' 'Ты заполнил(-а) анкету обратной связи после welcome-семинаров' 'Квест по Боброшопу 18 июля' 'Ты достиг нового уровня в приложении CrocSport' 'Звезда Habr' 'Ты обновил свои персональные данные' 'Ты помог создать новый образовательный формат для школьников и студентов' 'Квест по Боброшопу 15 июля' 'Ты стал ведущим профориентационной игры, мастер-класса или митапа' 'Ты вовремя обновил свои персональные данные - вернул отрывную часть листка сообщения с отметкой военкомата' 'Ты воспользовался приложением Geocrocing, чтобы спрятать клад' 'Ты провел внутреннее обучение' 'Заполни анкеты обратной связи по процессу адаптации' 'Ты вовремя обновил свои персональные данные - отправил полученный диплом' 'Квест по Боброшопу 16 июля' 'Ты стал организатором и ведущим Летней ИТ-Школы КРОК' 'Ты провел мастер-класс для школьников или студентов' 'Продвижение IT-профессий' 'Ты стал героем карьерных рубрик в социальных сетях КРОК' 'Ты провел мастер-класс на «Летней ИТ-школе»' 'Ты стал участником зимней или летней Творческой подготовки' 'Ты выступил на профессиональной конференции/митапе и поделился опытом с комьюнити' 'Ты помог нам организовать мероприятие для профессионального комьюнити' 'Ты оказал помощь в подготовке и участвовал в прохождении внешнего аудита' 'Ты подал идею в сервис «Идеи КРОК»' 'Ты обновил описание в карточке проектного опыта' 'Ты спроектировал программу Летней ИТ-школы КРОК' 'Участник Manager's fight' 'Ты стал приглашенным экспертом/играл роль заказчика на мероприятии' 'Ты стал экспертом/членом жюри на кейс-чемпионате, хакатоне, конкурсе, Demo акселератора' 'Best Hunter' 'Ты принял участие в спортивных соревнованиях' 'Ты стал рецензентом книги об ИТ' 'Эксперт Managers' fights' 'Ты загрузил в LMS свои сертификаты, полученные до КРОК' 'Квест по Боброшопу 19 июля' 'Ты воспользовался приложением Geocrocing, чтобы найти клад' 'Ты загрузил книгу или другие полезные материалы в корпоративную библиотеку в Jive' 'Ты оказал помощь в подготовке к внешнему аудиту' 'Ты стал спикером в материале для корпоративного блога на VC и Tproger' 'CROC Voices' 'Ты курировал команду на акселераторе «Школа ИТ-решений»' 'Best Hunter (Вакансия месяца)' 'Ты подал идею для проекта "Идея Квартала"' 'Ты стал спикером кофе-брейка' 'Ты стал наставником участника/команды в работе над проектом' 'Викторина' 'Ты стал гостем подкаста' 'Ты провел цикл внутренних обучений' 'Внутренний спикер' 'Ты стал преподавателем образовательного курса' 'Ты помог команде HR-бренда в организации мероприятия' 'Ты снялся в наших видео-форматах для YouTube или социальных сетей' 'Guardian of CROC' 'Спортсмен КРОК' 'Победитель Managers' fights' 'Ты провел внутренний тренинг' 'Ты прислал фактуру для переговорного кейса' 'Ты выступил в качестве эксперта на мероприятии #mktingCROC' 'Ты принял участие в Дне карьеры в университете' 'Ментор' 'Помощь в развитии Бобромании'

Кол-во ачивок у людей

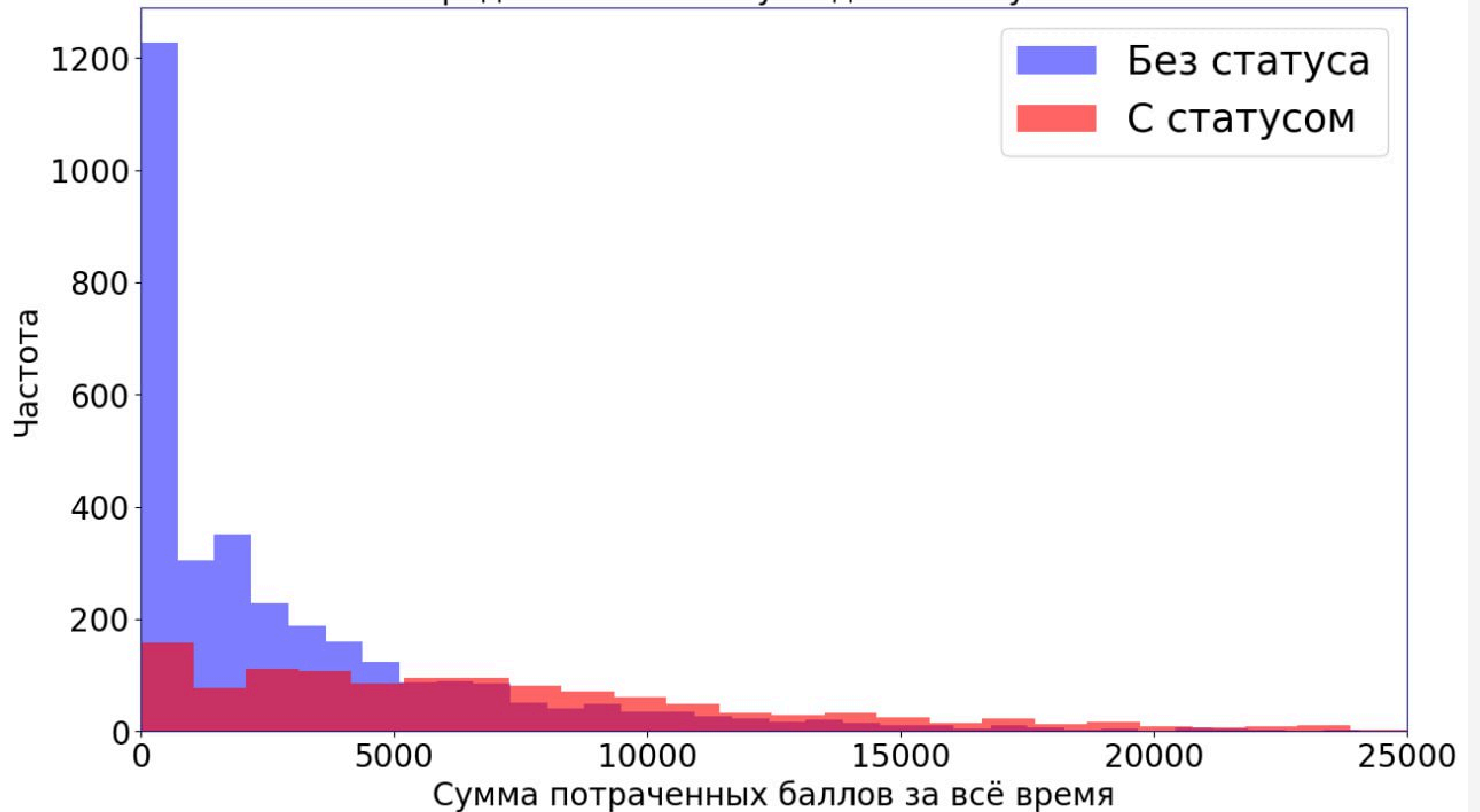




Кол-во заказов от стажера



Распределение баллов у людей с Статусом и без



26

Миссий
в среднем
выполнил человек



Сотрудников
выполнили хотя бы
одну покупку

1400

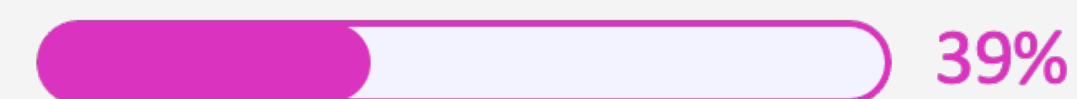
Борбов
в среднем получил
человек



Сотрудников
выполнили хотя бы
одну миссию

8116

Миссий
в среднем потратил
человек



Женщин
сотрудников

Варианты для расширения ассортимента:

- Сертификаты на образовательные курсы
- Возможность перевести бобров в благотворительные организации
- Походы на массаж и в спа-салоны
- Билеты на закрытые корпоративные мероприятия

Ключевые депортаменты:

- ПД.группа комплексного сопровождения проектов
- ДПМП.группа продаж
- ДИМС.Группа электроснабжения и климатических систем
- ДИРС.группа инженеров по вычислительной инфраструктуре
- ДРП.отдел кадров