

MASTER ONLINE IN EMPLOYER BRAND MANAGEMENT

**«Tecniche di Gamification per il Recruiting e
l'Employer Branding»**

Elena Gaiffi

10 aprile 2021

Chi sono

Psicologia e Gioco



Classe '79, sono uno **psicologo del lavoro**, co-fondatore di **Laborplay.**

Le “carte pergamena” più rilevanti che ho appese al muro sono la mia laurea in Psicologia, un Master al Sole24h e il perfezionamento in Teorie e Tecniche dei Gruppi all'Università di Firenze.

Le principali esperienze collezionate nella valigia degli attrezzi che porto con me ogni giorno sono il ruolo di responsabile HR per una delle principali agenzie generali INA ASSITALIA, 21 di attività di formazione e selezione, 20 anni di agonismo e una profonda attrazione per i giochi.



ELENA GAIFFI

Il team



Appartenenza universitaria e orientamento al mercato

Laborplay® s.r.l. è stata costituita nel luglio del 2015 come start-up innovativa e da ottobre 2015 è stata approvata come **spin-off** dell'Università degli Studi di Firenze e si occupa di valutazione e sviluppo delle *soft skill* attraverso l'utilizzo di *gamification* e strumenti *game-based*.



ELENA GAIFFI
sales



MARIO MAGNANI
r&d



G. ANDREA MANCINI
marketing



ELISA MENUZZO
partner



EZIO SCATOLINI
training



MANUELE ULIVIERI
r&d



ELENA ODILIA CAVALLI
training



FEDERICA COLLI
training



GIOVANNI FRANCESCHELLI
game designer



GIULIO LEUCI
data scientist



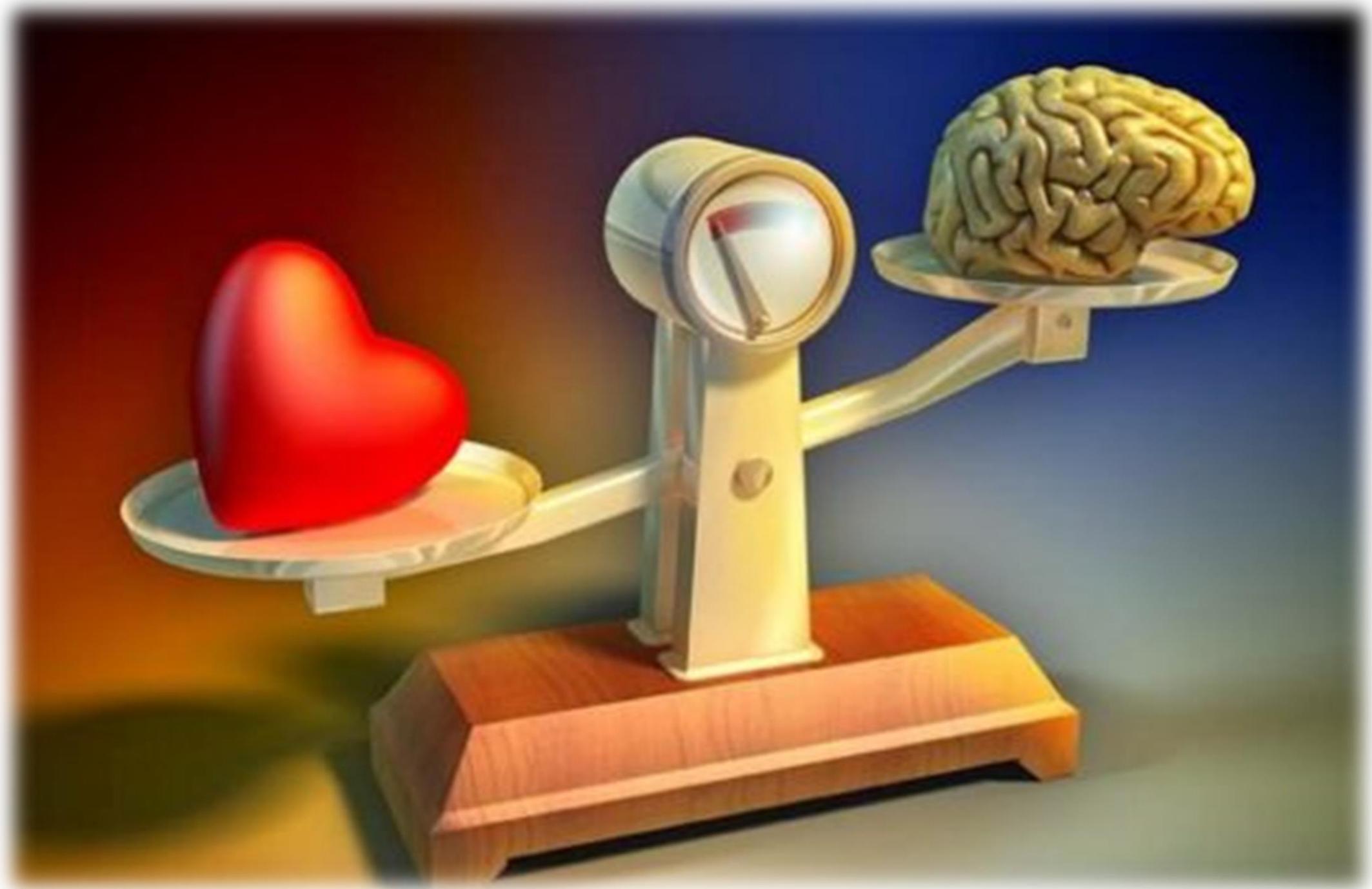
IRENE PALLA
sales



TEO VIGNOLINI
r&d

Employer Branding e Gamification

Motivazione e Influenzamento



Employer Branding e Gamification

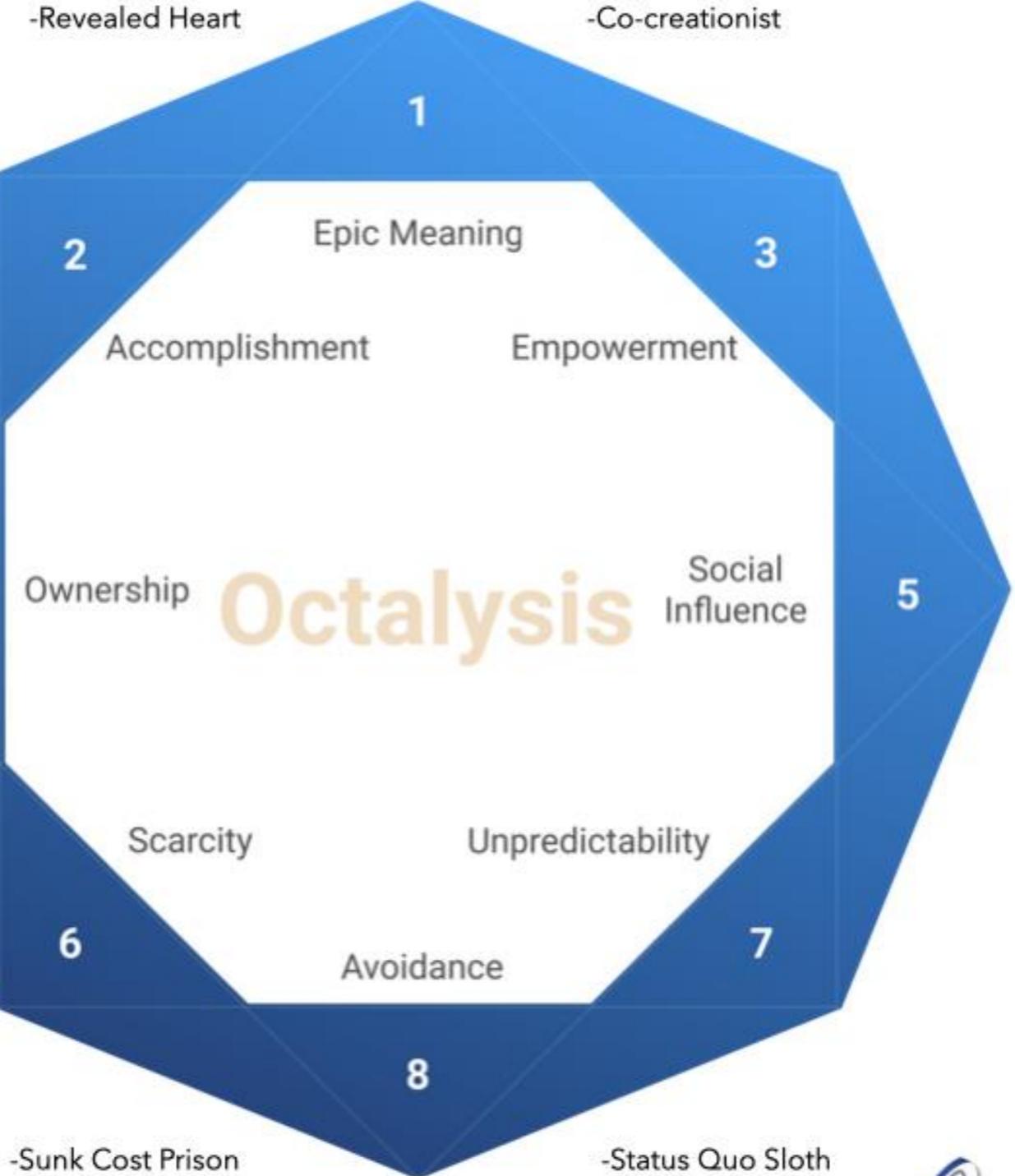
Octalysis

- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protector Quest
- Pet Companion
- Observer Attachment

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Bootleg Quest
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart



- Beginners Luck
- Free Lunch
- Cap Switcher
- Co-creationist

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Chain Combos
- Dynamic Feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Attribute Web Chart
- Double Edged Sword

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Trophy Shelf
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

- Status Quo Sloth
- Streaking
- Evil Egg
- FOMO Punch



Employer Branding e Gamification

Octalysis

- # Barre di progresso
- # Punteggi
- # Classifiche
- # Stemmi e simboli
- # Victory animation
- # Rockstar effect
- # interfaccia in evoluzione
- # Record personali

Diventare parte di una community, di un movimento di atleti

- # Condivisione contenuti nel social interno
- # Possibilità di raggiungere i propri obiettivi con allenamenti consigliati o in totale autonomia
- # Feedback istantanei

- # Interfaccia intelligente (Alfred effect)
- # Scarpe utilizzate e collezionate
- # Statistiche sugli allenamenti
- # Profilo utente (Ikea effect)



- # Social network interno
- # Classifiche
- # Ancore
- # Social Prods
- # Pulsanti di condivisione
- # Consigli di atleti famosi

- # Scarpe in edizione limitata acquistabili a determinate condizioni
- # Quadranti esclusivi e cinturini esclusivi per Apple Watch
- # Appointment Dynamics
- # Offerte a tempo limitato
- # Dangling

Evanescent Opportunities and Countdown Timers
Costi affondati (dati, foto, amici, trofei, Alfred Effect)

- # Scarpe nuove ogni tot giorni
- # Offerte e promozioni inaspettate
- # Nuovi contenuti dentro il social e negli allenamenti
- # Notifiche Push con consigli o CTA

Epic Meaning

Apple «1984»



Development and Accomplishment

Il simulatore di AeC – Master Builder

MASTER BUILDER





H M S
6:03:45

MB PUNTI
654321



EFFICACIA
88%

EFFICIENZA
72%

6



UFFICIO



Controlla in ufficio! Ci sono dei nuovi messaggi!



3
H M S
6:03:45

MB PUNTI
654321

EFFICACIA
88%

EFFICIENZA
72%

MASTER BUILDER

REPORT FINE GIORNATA



UFFICIO

6



EFFICACIA:



PERFECT:

+200



EFFICIENZA:



MALUS:

-70



PUNTEGGIO:

150000

INIZIA UNA NUOVA GIORNATA



Controlla in ufficio! Ci sono dei nuovi messaggi!



Empowerment of creativity and feedback

Il caso di JustKnock!



JustKnock!

TROVARE LAVORO INVIANDO IDEE

Ownership

Who's Who? – Play & Collect



Level 1 – **Survey**: Ciascun partecipante compila una veloce survey per permetterci di raccogliere alcune informazioni formali ed informali (es. foto, ruolo, citazione, film, canzone, libri, piatti, etc...). Il completamento di questo livello sblocca il successivo e consente già di acquisire punti.

Level 2 – **Figurine**: L'insieme delle schede raccolte viene reso in versione figurina-infografica e organizzato con tag di interesse e ricerca. Ciascun partecipante potrà mettere un like alle varie figurine e sfogliare l'album rappresenta la fase di preparazione per la successiva sessione di gioco.

Social Influence

PlayYourRole - Mettersi in gioco, non è mai solo per giocare

La nostra risposta all'esigenza di **soft skills evaluation** e di **people development** in presenza e online: aule fisiche o virtuali durante le quali utilizzeranno **strumenti game-based**, analogici o digitali, con finalità di valutazione o di sviluppo delle soft skills dei partecipanti. Può essere un assessment di **selezione** per valutare le competenze dei candidati o un intervento **formativo** che vedrà i partecipanti attivare i loro comportamenti tipici per poi rifletterci nel debriefing.



Scarsity

Speed Interview perché «less is more»

COUNTDOWN

00 : 05



Unpredictability

Fantasy On-boarding



Avoidance

Il caso di Zappos: il posto in prima fila



La regola del 20%

La gamification come alternativa all'incentivo economico è il vero EB



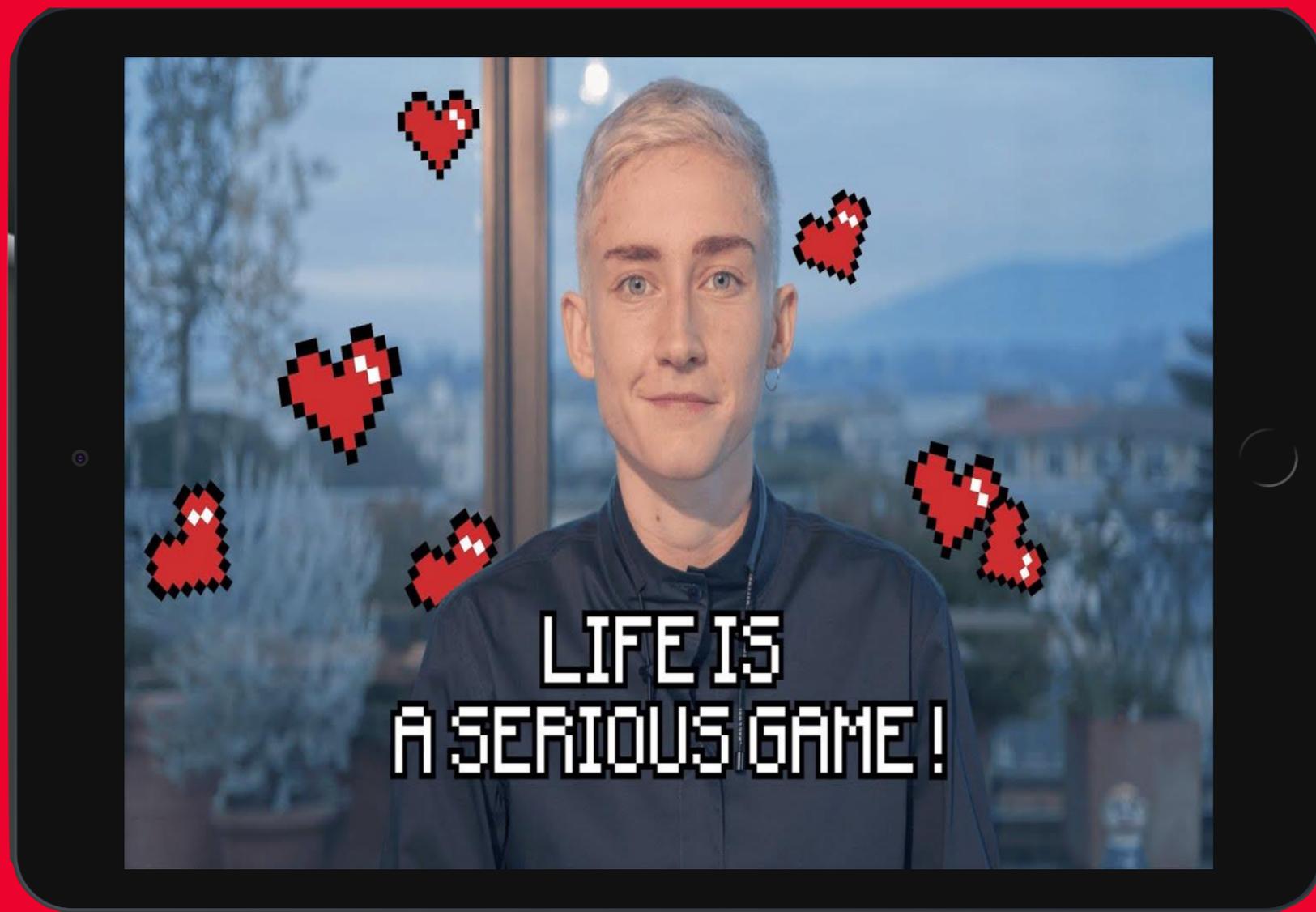
Employer Branding

Talent Acquisition & Corporate Culture



VALERIA CORDARO
Talent Acquisition

CRISTINA TEDESCHI
Employer Branding &
Corporate Culture



LABORPLAY[®]

Work is a serious game

