

Корпоративная игра – новый способ сплотить коллектив и привлечь персонал в клинику. Опыт призера премии Оргздрави

В статье – методика, как внедрить корпоративную игру, которая снизила текучесть кадров и замотивировала персонал больше гордиться своей работой. Опытом геймификации делится красноярская клиника: проект завоевал III место в Первой Всероссийской премии «Оргздрав: лидеры отрасли» в номинации «Эффективное управление медицинскими кадрами».

Мы в Красноярской краевой клинической больнице ввели корпоративную игру, которая помогает сотрудникам сохранять мотивацию и чувство ценности их труда. Они особенно нуждаются в этом из-за стандартизации процессов: клиника прошла сертификацию по требованиям ISO 9001:2015 и практическим рекомендациям Росздравнадзора. Да, персонал стал усерднее исполнять инструкции, но неформального поддерживающего контакта между коллегами меньше из-за автоматизации работы.

Проект игры придумали с помощью мозгового штурма. Участвовали отделы кадров и СМК, психолог, пресс-служба. Техническое воплощение поручили отделу IT. Интерфейс отрисовал дизайнер.

Корпоративная игра справилась с задачей. По опросам, гордость персонала за свою работу выросла на 11 процентов. Текучесть кадров снизили с 18 процентов до 15. Улучшили и другие показатели. Например, когда больница поставила задание в игре изучить внутренние стан-



Екатерина МИХАЙЛОВА,
заместитель главного врача
по кадрам КГБУЗ «Крае-
вая клиническая больница»,
Красноярск

дарты и алгоритмы клиники, 93 процента сотрудников получили зачет.

Благодаря игре быстро собираем нужные данные о персонале. Например, за две недели обработали анкеты более 4000 сотрудников и составили список тех, кто владеет иностранными языками. Держать под рукой список рекомендовал Росздравнадзор. Сотрудникам поставили задание – указать в личном профиле, какой иностранный язык они знают и на каком уровне.

Платформа и карта

Игру ведем на электронной платформе – корпоративном портале больницы. Каждый сотрудник получает личный профиль и может общаться с коллегами, участвовать в опросах, проходить обучение и выполнять задания.

Разобраться в игре помогает игровой помощник – Микс (рис. 1). Он «встречает» новичков при первом входе на корпоративный портал и помогает изучить его функции. Микс сообщает о новых заданиях, напоминает о невыполненных, поддерживает и подсказывает сотрудникам по ходу игры.

Цель активности в игре – продвижение по виртуальной карте. Сюжет этого года – восхождение на вершину. В дальнейшем есть идея сделать квест в виде путешествия по Красноярскому краю или полета в космос. Восхождение поделили на этапы, каждый включает несколько заданий, обязательных и дополнительных. Когда игрок выполняет все задания этапа, то переходит на следующий.

Игру модерируем так, чтобы подтягивать из этапа в этап максимальное число участников и двигаться вместе.



Рис. 1. Игровой помощник Микс