

Gamifikace v získávání a výběru zaměstnanců

Bc. Karolína Vopičková

Masarykův ústav vyšších studií ČVUT v Praze 2018

Abstrakt

Hlavním tématem této diplomové práce je gamifikace ve výběru a získávání. Cílem je sestavení návrhu procesu implementace gamifikace do získávání a výběru zaměstnanců. V průzkumu jsou zkoumány nejčastěji využívané metody pro zmíněné procesy, které zajišťují dostatečný počet správných lidí na správném místě. Následně je pomocí rozhovorů a dotazníků prozkoumána zkušenost personalistů a osob zabývajících se nábořem a výběrem zaměstnanců s gamifikací. Diplomová práce je rozdělena na dvě části, teoretickou a empirickou. V závěru práce je uveden navržený proces implementace gamifikace do procesů získávání a výběru zaměstnanců.

English Summary

Main topic of the diploma thesis is gamification in recruitment and selection of employees. The aim is to design the implementation process into recruitment and selection areas. Research is focused on most commonly used methods for mentioned processes, which ensure a sufficient number of the right people in the right place. By using the interviews and questionnaires to explore the experience of personnel and recruiting and selection workers with gamification. The diploma thesis is divided into two parts, theoretical and empirical. At the end of the thesis is presented the proposed designed process of implementation of gamification in the processes of recruitment and selection of employees.

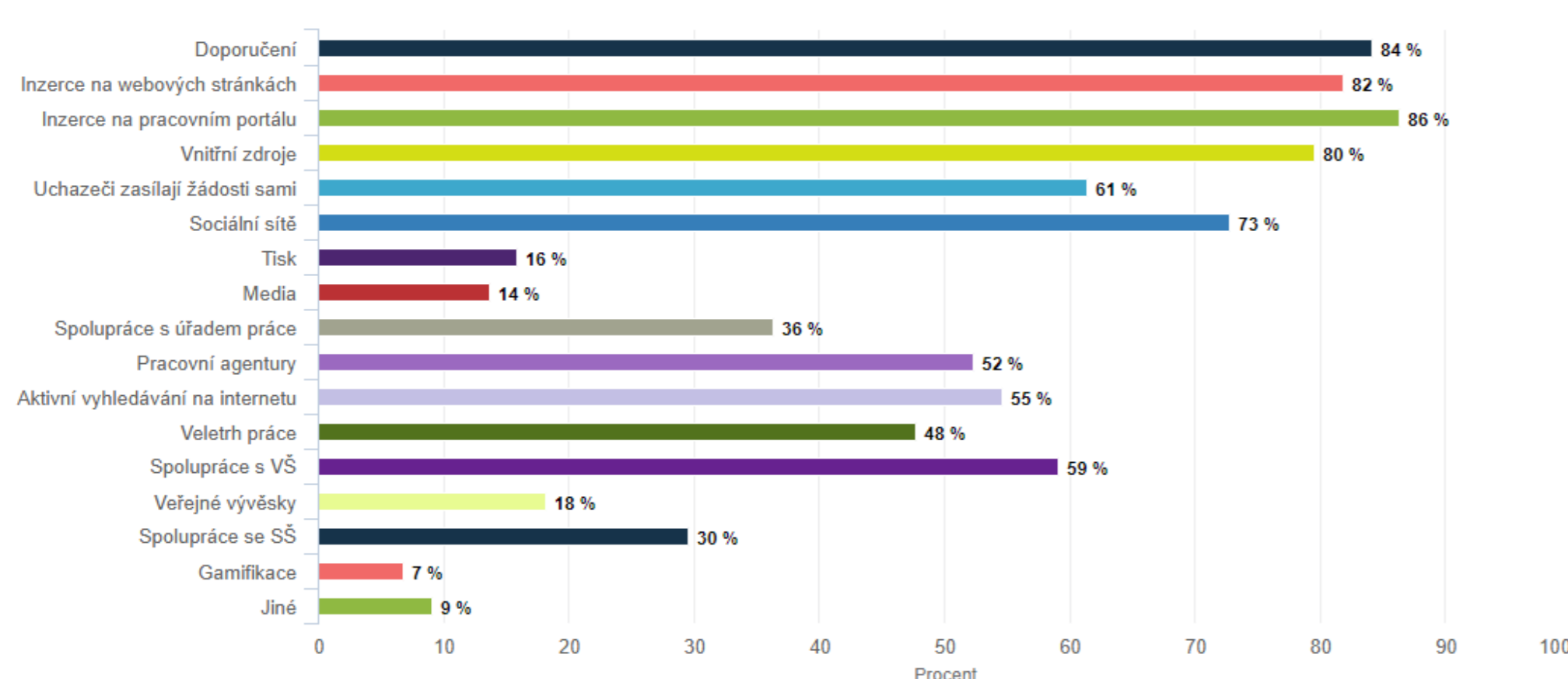
Metodologie

Cílem práce je zmapovat oblast výběru a získávání zaměstnanců z pohledu gamifikace. Na základě informací získaných v teoretické rovině i praktické rovině bude navržen proces implementace gamifikace do oblasti získávání a výběru zaměstnanců.

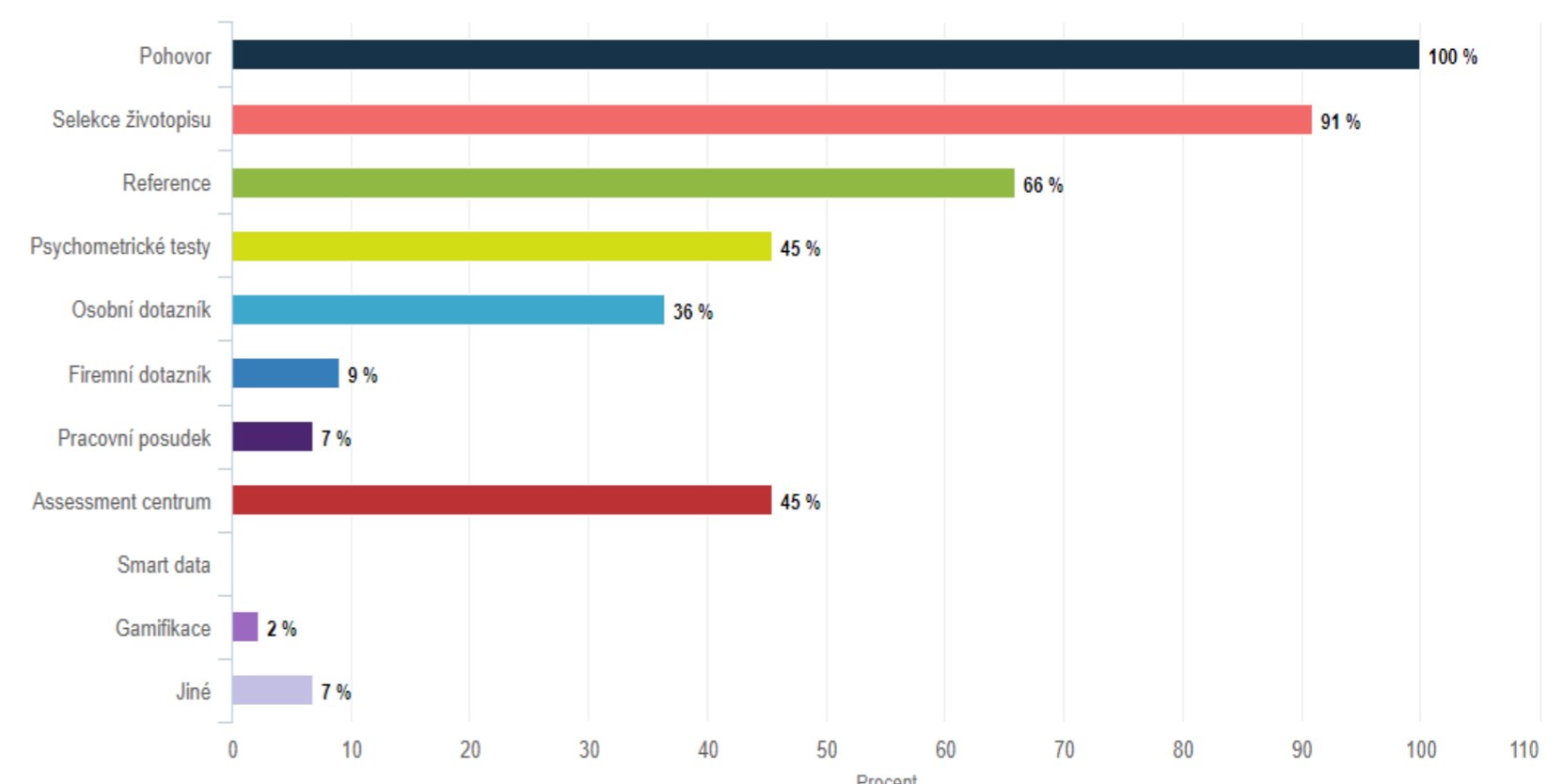
První oddíl je kvantitativní šetření formou dotazníku. Druhý oddíl šetření je kvalitativní, a to formou analýzy implementovaných řešení, pomocí rozhovorů s osobami zabývajících se problematikou získávání a výběru zaměstnanců. A dále pomocí analýzy získaných dokumentů od personalistů.

Výsledky

Jaké metody využíváte k získávání zaměstnanců?



Jaké metody pro výběr zaměstnanců používáte?



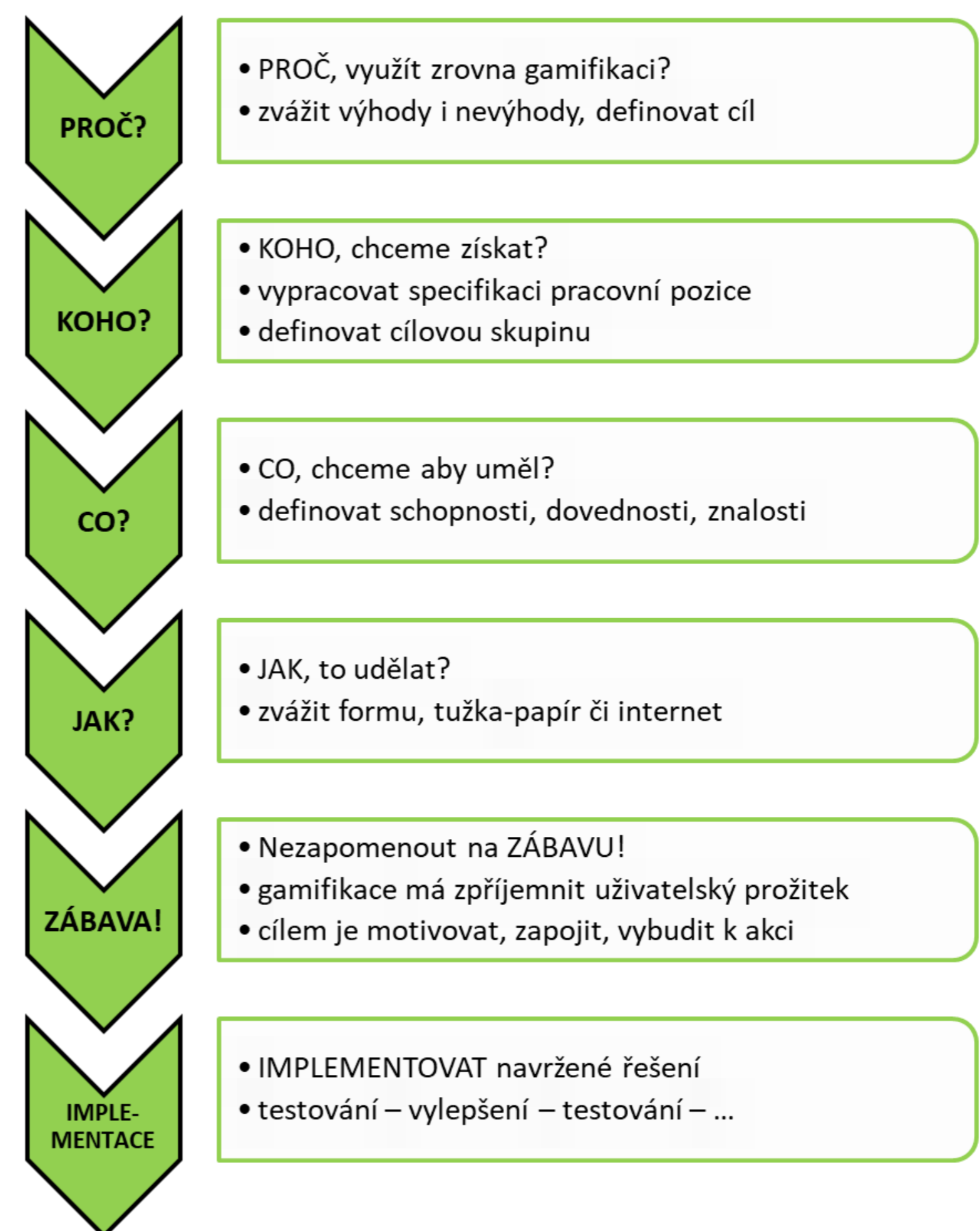
Dotazníkové šetření se zabývalo tím, které metody používají personalisté nejčastěji k výběru a získávání zaměstnanců.

Z dotazníku i rozhovoru vzešlo, že zájem o gamifikaci je poměrně velký a stále roste. Zároveň se však jedná o časově i nákladově náročný proces a nedostatek informací, který vede k neodbornému využívání a tedy k neúspěšným řešením, je častým problémem.

Závěr

Při správné implementaci gamifikace přináší své výsledky, tedy zvyšuje zájem, motivaci i aktivitu jejich účastníků.

Proces implementace:



Zdroje

- Werbach, K. and Hunter D.,. 2012. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, ISBN 978-1-61363-022-8.
- Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes. Gartner.com [online]. [cit. 2017-11-02]. Dostupné z: <https://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>
- Dvořáková, Z. 2012. Řízení lidských zdrojů. V Praze: C.H. Beck, Beckova edice ekonomie. ISBN 978-80-7400-347-9.