



GIRO DE EVOLVE

PROBLEMA

El personal de Evolve Interactive llega tarde a trabajar con mucha frecuencia y cada vez más tarde. Aunque muchas veces estas personas se quedan después de su hora de salida, esto repercute en la productividad y genera algo de desagrado entre las personas que sí llegan a tiempo.

Los directores de la compañía desean fomentar la puntualidad en la llegada sin tomar acciones drásticas como actas administrativas o descontar días de trabajo, como se hace en el entorno laboral tradicional.

ESTRATEGIA

Objetivo Principal

- Incentivar la puntualidad en el horario de entrada en el personal de Evolve.

Objetivos Secundarios

- Automatizar el cobro de penalizaciones o multas por llegadas tarde.
- Automatizar la asignación de incentivos dependiendo del histórico de llegadas.
- *Llevar registro de horario de entrada del personal.*

Se propone como estrategia el desarrollo de un sistema basado en gamification el cual simule diariamente una competición de ciclismo en ruta con pruebas por etapas, en el cual cada trabajador representa un competidor, cada día representa una etapa y la hora de llegada a la empresa representa el tiempo de recorrido en cada etapa.

En las competiciones tradicionales de ciclismo en ruta (e.g. Le tour de France) cada participante tiene como objetivo llegar antes que cualquiera a la línea de meta en todas las etapas. La clasificación entre los diferentes competidores se realiza midiendo la diferencia en tiempo entre la llegada a la meta de cada competidor y la llegada a la

meta del primero de todos. Esta diferencia de tiempos se acumula durante cada una de las etapas del tour, siendo el ganador quien acumule menos tiempo al final de todas las etapas.

Durante el desarrollo del tour, aquel competidor que ocupa el primer lugar en la tabla de clasificación es reconocido por toda la comunidad y usualmente viste un uniforme característico (e.g. la playera rosa en el Giro de Italia).

Los participantes están agrupados en equipos. El objetivo del equipo es que sus integrantes obtengan siempre los primeros lugares de la competencia de forma que el prestigio del grupo aumente, pudiendo generar mayores ganancias a través de contratos de publicidad y patrocinio.

Al final de la competencia el participante que acumuló el menor tiempo es nombrado como ganador y se hace acreedor a un conjunto de beneficios directos e indirectos, los cuales típicamente son: bonificación de dinero, la copa o trofeo, contratos con marcas para publicidad, mayor número de patrocinadores, reconocimiento público a nivel mundial, entre otros. También se realiza una clasificación por grupos, sumando los tiempos acumulados de todos los participantes del grupo.

El sistema propuesto simulará durante cada quincena el desarrollo de una competición de ciclismo de ruta llamado *El Giro de Evolve* en el cual cada trabajador representa un ciclista profesional que participa en esta competencia y está asociado a un equipo. La puntuación que recibe cada trabajador dependerá de la hora de llegada al trabajo cada día, de esta forma, si se llega después de las 9:15 am se calculará la diferencia entre la hora de llegada y las 9:15am y se sumará esta cantidad a su registro personal.

La competencia durará una quincena empezando los días 1 y 15 y finalizando los días 14 y 28/30/31. Cada día contará como una etapa del giro y al final de cada una se hará la premiación. Ganarán el giro aquellas personas que tengan el menor tiempo acumulado en todas las etapas. Los participantes podrán agruparse en equipos (entre 3 y 4 personas) lo cual también influirá en la premiación.

Incentivos:

Los incentivos que se darán a los ganadores podrán ser uno o varias de las siguientes propuestas:

- Un día de *home office* por cada quincena, siempre y cuando en ese día no sea necesaria la presencia física del trabajador en la empresa y no se exceda el límite de máximo 2 personas con *home office* por día.
- Préstamo de Xbox, tele, tablet o bocinas por un fin de semana.
- Bonificación por trabajar más de las 8 horas reglamentarias. Esta bonificación puede ser mucho menor que la penalización por llegar tarde.
- Bonificaciones económicas.
- Bonos de despensa.
- Bonos de transporte / gasolina.
- Entradas a cine para 2 personas.
- Pago de lugar de estacionamiento en pensión por una semana.
- Otros.

Penalizaciones:

Se cobrarán penalizaciones automáticamente por las llegadas tarde a todos los trabajadores contando los minutos de retraso desde las 9:15 am, aplicando las siguientes reglas:

- Se cobrará 1 peso por minuto de retardo si se llega entre las 9:15 am y las 9:45 am.
- Se cobrará 2 pesos por minuto de retardo si llega a partir de las 9:46 am en adelante.
- Los días de inasistencia sin justificación y sin previo aviso se cobrarán como un día de salario.

Operación diaria:

Es obligación de cada trabajador registrar su ingreso y su salida de la empresa en el checador que se encuentra en las escaleras. Un sistema computacional leerá diariamente los registros de entrada/salida del personal para calcular tiempos de retardo, incentivos y penalizaciones automáticamente.

Diariamente, este sistema enviará un correo electrónico a todo el personal de Evolve con un gráfico de la tabla de posiciones en formato de infograma o caricatura que genere inquietud y compromiso con el proyecto. En estos correos, cada quincena se dará a conocer las personas que se hacen acreedores de incentivos o penalizaciones de forma que el personal cada vez pierda más el escepticismo y se involucre más en la dinámica del proyecto.

El personal de recursos humanos o directores podrán ingresar a la plataforma para dar de alta permisos de forma que no se calculen penalizaciones esos días.

REQUERIMIENTOS Y ALCANCE

1. El eje principal del proyecto es el sistema computacional, el cual contará con:
 - Un robot que se encargará de descargar diariamente los registros de entrada/salida desde el checador, calcular las penalizaciones e incentivos y enviar los correos electrónicos diarios.
 - Una interfaz web desde la cual se podrán administrar y visualizar usuarios, grupos, reglas de cálculo de retardos, autorización de permisos o faltas, configuración de correos electrónicos, entre otros.
2. Será opcional la instalación de un servidor local en Evolve que albergue el sistema computacional requerido.
3. Es necesario la adquisición de un checador que tenga acceso web.

INVERSIÓN REQUERIDA

Recursos Humanos:

Se necesita un desarrollador que construya el sistema computacional descrito. Se que tomará entre 4 y 12 horas de desarrollo y entre 1 y 4 horas de pruebas y ajustes para un desarrollador web senior.

Como recurso opcional se requiere un diseñador que se encargue de

la creación y ajuste del front end del sistema y de los gráficos de los correos electrónicos.

Recursos Financieros:

COSTOS DE DESARROLLO:

Estos costos serán los necesarios para echar a andar el proyecto y no serán recurrentes.

CANT.	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
16	Horas de desarrollo, pruebas y ajuste del sistema.	\$ xxxxx/hora	
1	Chegador de huella digital	Entre \$1400.00 y \$2200.00	
1	(Opcional) Servidor	Entre \$4000.00 y \$10000.00	
X	(Opcional) Creación del diseño gráfico del sistema web y correos electrónicos	\$ xxxxx/hora	

COSTOS DE OPERACIÓN:

Estos costos básicamente están compuestos por los costos de los incentivos dados, los cuales son dinámicos dependiendo de la cantidad de personas que ocupen la primera posición cada quincena y los incentivos que se seleccionen y son recurrentes cada quincena. A manera informativa, se estiman los costos de cada incentivo:

CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO
1	Un día de <i>home office</i>	\$ 0
1	Préstamo de Xbox	\$ 0
1	Bonificación por trabajar más de las 8 horas reglamentarias (por hora)	\$ 40.00 / hora
1	Bonificaciones económicas. Bonos de despensa. Bonos de transporte / gasolina.	variable
1	Entradas a cine para 2 personas.	Entre

		\$150 y \$250
1	Pago de lugar de estacionamiento en pensión por una semana.	xxxxxx

Tiempo:

Se estima que el tiempo necesario de desarrollo del proyecto contado a partir de la adquisición de los recursos necesarios será de 5 días hábiles.