

WWW.FARKYARATANKOCLAR.COM



OYUNLAŞTIRMA RAPORU

HAZİRAN/EYLÜL 2020

C
O
A
C
HING

NEDİR?

FARK YARATAN KOÇLAR



Fark Yaratan Koçlar, online olarak katılım sağlanan, profesyonel koçlar için oyunlaştırma dinamikleri ve mekanikleri ile bir gelişim yolculuğu olarak tasarlanan, Türkiye'nin ve dünyanın ilk oyunlaştırılmış koçluk yolculuğu ve yarışmasıdır.

Bu program, yapılan koçluklar ile koçluğu destekleyen davranışları ortaya koyabilmek için oyun içindeki koçlara bir oyunlaştırma platformu sunuyor. Zaten yapılan doğru işlerin ve davranışların herkes tarafından görülmesini sağlıyor.

Koçluk yapan tüm katılımcıların, gelişim ve farkındalık yolculuğunu daha keyifli bir sürece taşıyarak fark yaratan bir koç olmaları için fırsatlar sunuyor.

"Fark Yaratan Koçlar" platformu, oyunlaştırma tasarımı sayesinde profesyonel koçların gelişim yolculuğunda birbirleri ile tanışmalarını sağlar, yarattığı rekabet ortamı sayesinde davranışları hızlandırır ve motive eder, işlerin daha keyifli şekilde gerçekleşmesini sağlar ve en önemlisi de tüm profesyonel koçları fark yaratma sürecinde teşvik eder.

KİMDİR?



FARK YARATAN KOÇ KİMDİR?

- Koçluğu bir ideal olarak gören,
- Koçluk için emek harcayan; üşenmeyen,
- Yaşadığı topluma katkı sunan,
- Geleceğe ümitle bakabilen,
- Koçlukla ilgili yazı, makale, görsel ve içerik üretebilen,
- Kendisine yatırım yapan,
- Çevresindeki koçları da besleyen; paylaşımcı ve gelişim odaklı,
- Koçluğu bir meslek olarak gören,
- Koçluğun bu ülkeye hizmet edeceğine inanan,
- Duruşuyla gençlere örnek olan koç demektir.

NASIL?



Toplamda 205 koçun katıldığı bu heyecanlı yolculuğun ilk turu 15 Haziran 2020 tarihinde başlayıp 15 Eylül 2020 tarihinde sona ermiştir.

Fark yaratan bir koç olmak için, profesyonel koçlar görevlerini tamamlayarak bu deneyimleri ile ilerleme sağlamaktadır. Toplamda yirmi adet tekil görevden oluşan bu süreçte her bir görevin de ağırlık puanı farklılık göstermektedir.

Amaç, her bir profesyonel koçun bu görevleri elinden geldiğince çok gerçekleştirmesi ve fark yaratmasıdır. Koçlar, gerçekleştirdikleri görevleri platforma giriş yaparak puan kazanmaktadırlar.

Her bir koç ne kadar çok davranış ve eylem gerçekleştirip, ne kadar çok insana dokunabilirse o kadar ilerleme sağlamaktadır.

GÖREVLER



KOÇLARIN GÖREVLERİ NELER?

- Blog yazmak
- Koçluk aracı geliřtirmek
- Akademik makale yazmak
- Koçluk hakkında kitap yazmak
- Süpervizörlük ve mentörlük almak
- Dernek üyelięi (Koçluk dernekleri)
- Vaka çalıřması sunmak
- Koçluk duruşu anlatımı
- Müşteri referansı sunmak
- Koçlukla ilgili video hazırlamak
- Sosyal medyada tanıtım yapmak
- Sosyal medyada paylaşım gerçekleřtirmek
- Arkadaş referansı ile sisteme kayıt
- Koçluk yapmak
- Koçluk hakkında kitap okumak
- Etkinlik katılımı gerçekleřtirmek
- Etkinlik katılımı gerçekleřtirmek (Hoh)
- Sosyal projeye katılım gerçekleřtirmek
- Zirveye veya seminere katılım sağlamak
- Koçluk eğitimi almak

NEDEN?



BİR KOÇ BU YOLCULUĞA NEDEN KATILMALI?

- Eğlenmek ve öğrenmek için,
- Koçluk için yaptıklarınızı görünür kılmak ve kayıt altına almak için,
- Koçlukta iyi ve daha iyiyi ayırabilmek için
- Kendinize unutulmaz bir deneyim hediye etmek için,
- Koçluğun meslek yolculuğuna katkıda bulunmak için,
- Koçluk ağını genişletmek için,
- Koçluk müşterisinin iyi ile daha iyiyi ayırmasına yardım etmek için,
- Birbirinden değerli ödülleri almak için bu yolculuğa katılabilirsiniz.

BİZDEN



House of Human;

- 2011 yılında kurulmuş, Türkiye’den ICF onaylı ilk ACSTH eğitimini veren kuruluştur.
- Uluslararası onaylanmış; özgün 8 farklı eğitim geliştirmiştir.
- 1700’den fazla koç ve mentor yetiştirmiştir.
- 3.00’den fazla firmaya koçluk ve mentorluk vermiştir.
- AC Türkiye ve TÜGİM derneklerini kurmuştur.
- 30’dan fazla kuruluş ile ortak sosyal sorumluluk projeleri yapmış; bu projelerde 9.000’den fazla gencin koçluk almasına öncülük etmiştir.
- Step -up programı ile 500’den fazla koçun koçluk saatlerini arttırmalarını sağlamıştır.
- Türkçe ilk ve tek koçluk modeli olan KAMÇI!’nın yerleşmesini sağlamıştır.
- Koçluğun dijitalleşmesi için 20’den fazla start-up ile ortaklaşa çalışmalar yapmıştır.



BİZDEN



Motivacraft;

- 2017 yılında oyunlaştırma mekanikleriyle kişi ve ekip motivasyonunu, performansını ve bağlılığını arttıracak araçlar geliştirmek amacıyla kurulmuştur.
- Türkiye'nin tek ve dünyanın sayılı, kullanıcılar tarafından yönetilebilen, geliştirilebilen ve değişen koşullara adapte edilebilen, oyunlaştırma platformunu geliştirmiştir.
- 2.500'ün üzerinde çalışanın ve katılımcının oyunlaştırmayla daha iyi performans göstermesi sağlanarak organizasyonel verimlilik ve kazanımların artması sağlamıştır.
- Türkiye'de oyunlaştırmanın daha bilimsel ve gerçekçi temellere dayandırılması için Motiva Academy'yi kurmuştur. 2017 yılında ilk Türkçe akademik oyunlaştırma model önerisini sunmuştur.
- Motiva Academy bünyesinde gerçekleştirilen etkinlikler ve eğitimler ile her seviye ve alandaki 1.000'in üzerindeki kişiye eğitim ve oyunlaştırma danışmanlığı verilmiştir.
- "Fark Yaratan Koçlar" projesi sayesinde 200'den fazla profesyonel koçun koçluk saatlerini arttırmaları ve koçluk hakkında içerik üretmeleri sağlamıştır.
- Çeşitli etkinliklerde gerçekleştirilen sosyal medya tabanlı oyunlaştırma kurguları sayesinde etkileşim arttırılmış ve etkinliğin trending topic haline gelmesi sağlanmıştır.

motivacraft[®]
all about motivation

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

**90 GÜN İÇİNDE
205 KOÇ TARAFINDAN
NELER GERÇEKLEŐTİRİLDİ?**

205 KOÇ

BİZLERLE OYUNDAYDI

339 BLOG

YAZILDI

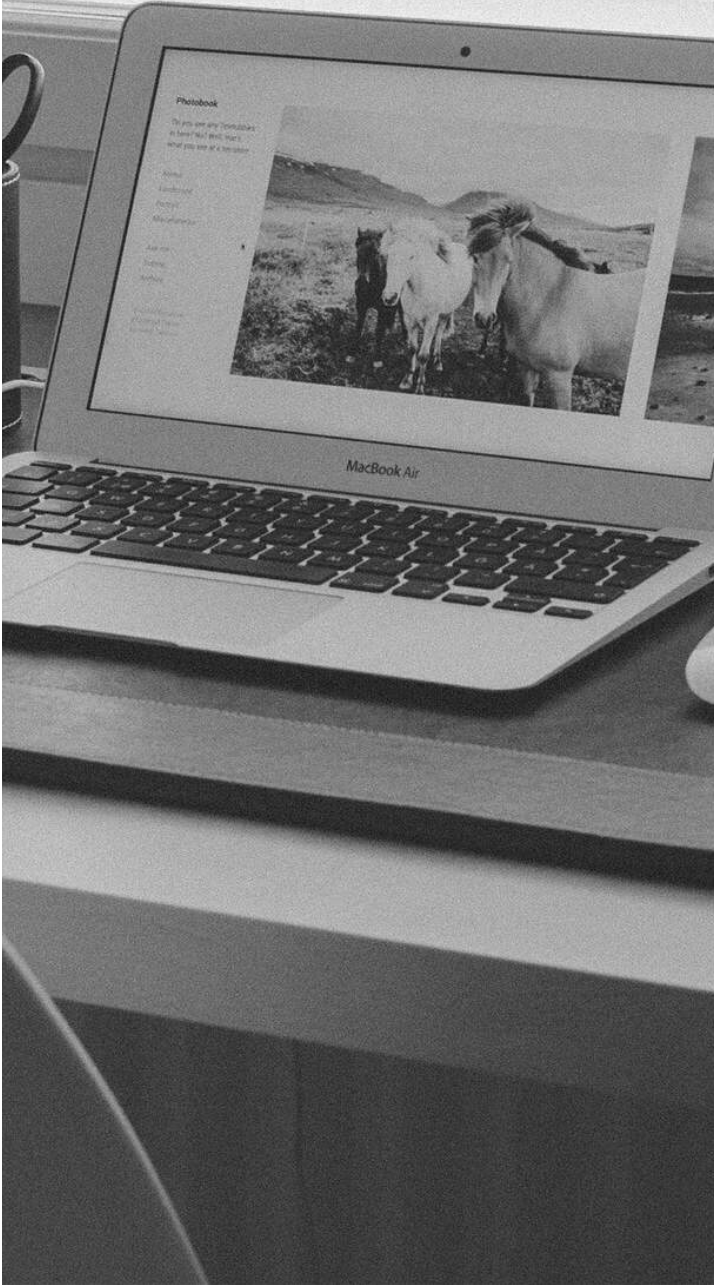
512 ETKİNLİK

KATILIMI GERÇEKLEŐTİ

125 HOH ETKİNLİK

KATILIMI GERÇEKLEŐTİ

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ



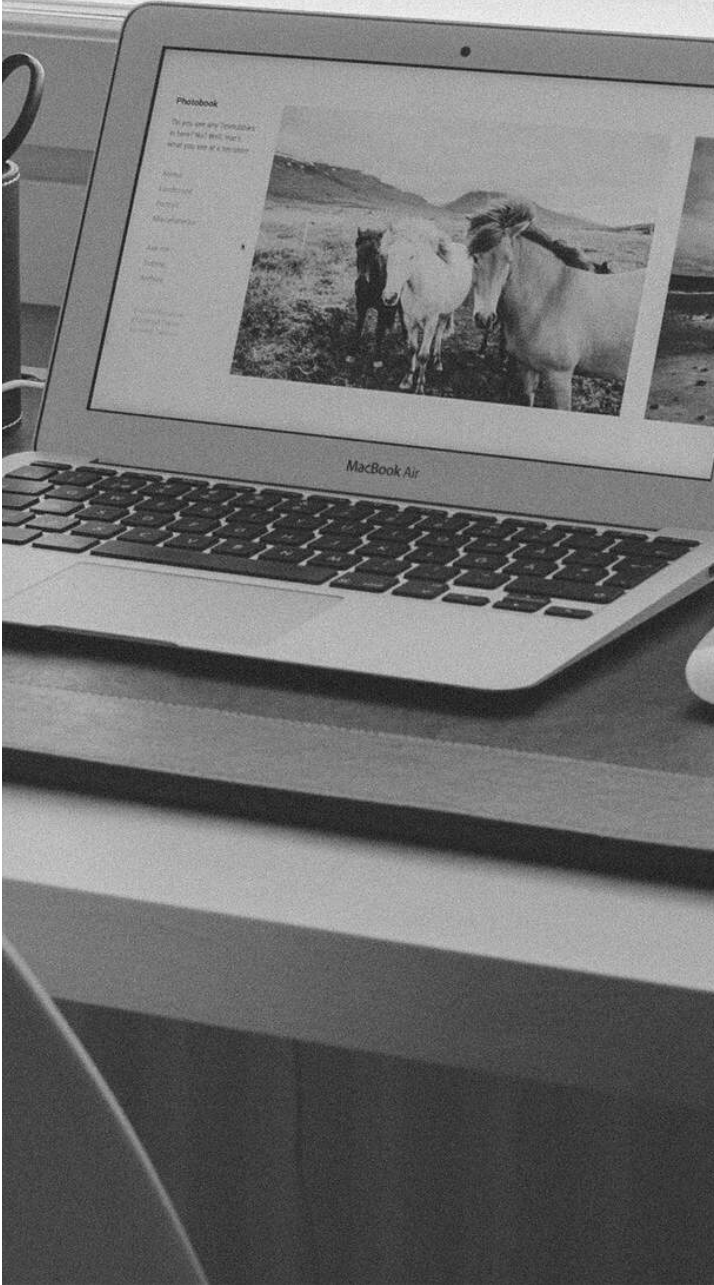
**180 KOÇLUK ARACI
GELİŐTİRİLDİ**

**892 SAAT KOÇLUK
EĐİTİMİ ALINDI**

**211 ADET KOÇLUK
KİTABI OKUNDU**

**4 ADET E-KİTAP
YAYINLANDI**

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ



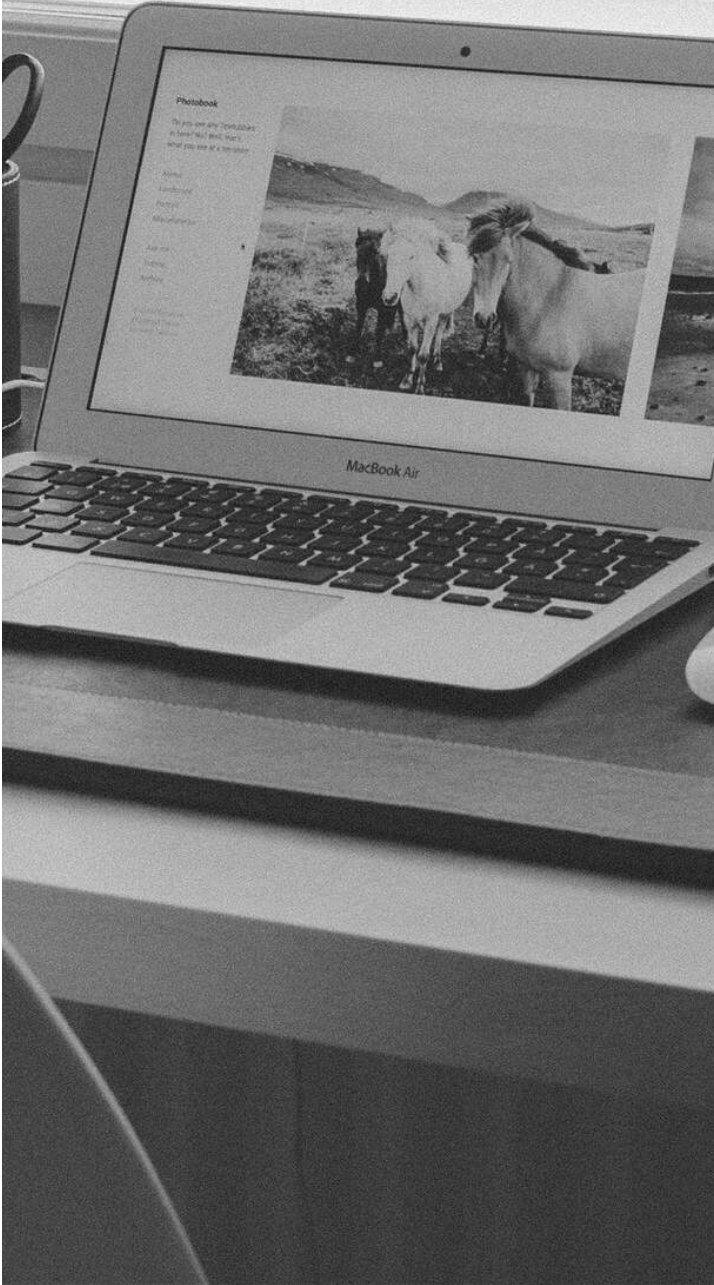
**1828 SEANS KOÇLUK
YAPILDI**

**86 ADET VİDEO
YAYINLANDI**

**1112 SOSYAL MEDYA
PAYLAŐIMI YAPILDI**

**248 SAAT SOSYAL PROJE
KATILIMI GERÇEKLEŐTİ**

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ



**395 SAAT MENTORLUK
DESTEĐİ ALINDI**

**61 ADET VAKA
ÇALIŐMASI**

**213 ADET SEMİNER
KATILIMI GERÇEKLEŐTİ**

**11 PROFESYONEL KOÇ
ÖDÜL KAZANDI**

FARK YARATAN KOÇLAR



FARK YARATAN KOÇLAR YARIŞMA SONUÇLARI

BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ OLAN ÖZDEN BORATAV KOÇLUK ÖDÜLÜ SAHİBİ
ARİFE CEREN GÜRİSOY



İKİNCİLİK ÖDÜLÜ SAHİBİ
NÜKTE GÜNDOĞDU



ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ SAHİBİ
AYŞE BURCU EREN



FARK YARATAN KOÇLAR



KENDİ KATEGORİLERİNDE EN BAŞARILI OLAN KOÇLAR

AMİNE YAĞMUR ÖZSAYDI
8 KATEGORİ



HANDAN ÖZDOĞAN
1 KATEGORİ



İBRAHİM ŞENTÜRK
2 KATEGORİ



BİNNAZ TAŞPINAR
2 KATEGORİ



EZEL TANGÜL
1 KATEGORİ



EBRU EMRE
1 KATEGORİ



KÖKSAL GÜRKAN
1 KATEGORİ



AYŞEGÜL İMAMOĞLU
1 KATEGORİ



OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Fark Yaratan Koçlar Platform Kullanım Detayı

Kayıtlı Kullanıcı Sayısı	Toplam Yapılan Giriş Sayısı	Sitede Geçirilen Toplam Süre (saat)	Platformda Geçirilen Süre Ortalaması (saniye)
205	21.447	1.764	296

"Fark Yaratan Koçlar" gelişim yolculuğu 205 profesyonel koç ile devam etmiş olup toplam sisteme giriş sayısı ise 21.447'dir.

Platformda ve oyunda geçirilen toplam zaman ise 1.764 saat olarak izlenmektedir. Platformda geçirilen ortalama süre ise 296 saniyedir (4 dakika 56 saniye).

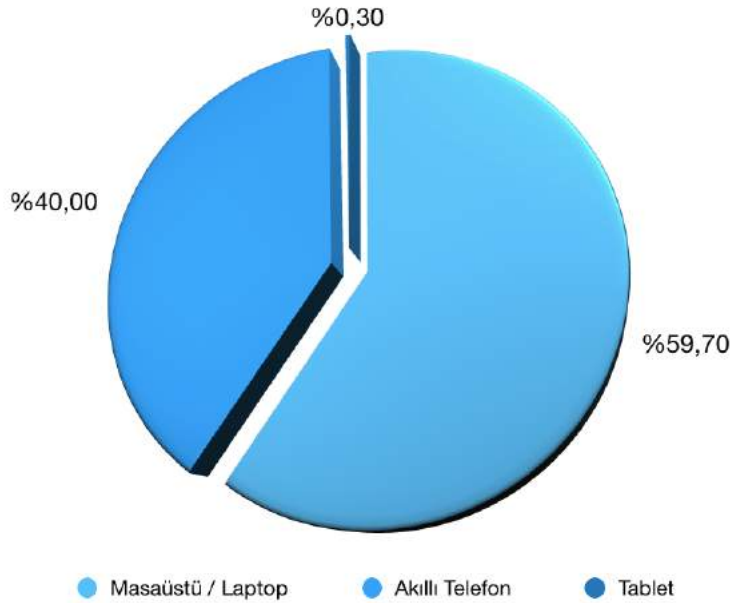
Yarışma 3 ay gibi çok uzun bir süre devam etmiş olmasına rağmen ortalama yaklaşık 56 kullanıcı her gün sisteme giriş yapmış. 205 katılımcı olduğu düşünülürse; her gün 56 kişiyi belli bir konuda odakta tutmak çok değerlidir.

Kurumlarda yaptığımız eğitimlerde, örneğin değer bazlı bir liderlik eğitiminde; lider kadrosunun yaklaşık % 25'lik kısmını her gün bu eğitim ile ilgili düşünmesini sağladığımızı hayal ettiğinizde, ne kadar muhteşem bir rakam olduğunu anlıyorsunuz.

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Platforma Eriřimde Kullanılan Cihazlar

Cihaz Türü	Yapılan Giriř Sayısı	Tüm Giriřler İçindeki Oranı
Masaüstü / Laptop	12.803	%59,70
Akıllı Telefon	8.579	%40,00
Tablet	65	%0,30
Toplam	21.447	

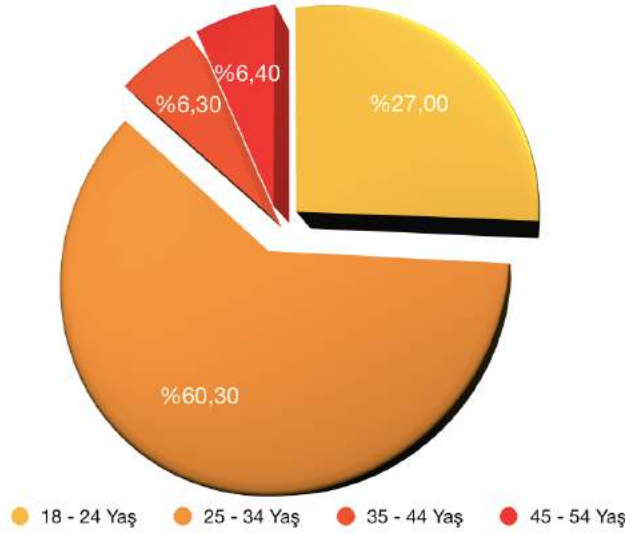


Oyuncular "Fark Yaratan Koçlar" yarışmasına %40 akıllı telefonlarından erişim sağlarken, %60 masaüstü veya laptoplarında erişim sağlamışlardır. Bu anlamda ele alındığında her ne kadar akıllı telefonların hayatımıza gün geçtikçe entegre olduğunu görsek de, bu tip bir oyunlaştırmada oyuncuların bu kurguyu günlük işleyişlerinin bir parçası yaptığı ve masaüstü/laptop kullanımlarının da yoğun olduğu izlenmektedir.

OYUNLAŖTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Yaş Kırılımları

Yaş Aralığı	Yapılan Giriş Sayısı
18 - 24 Yaş	%27,00
25 - 34 Yaş	%60,30
35 - 44 Yaş	%6,30
45 - 54 Yaş	%6,40

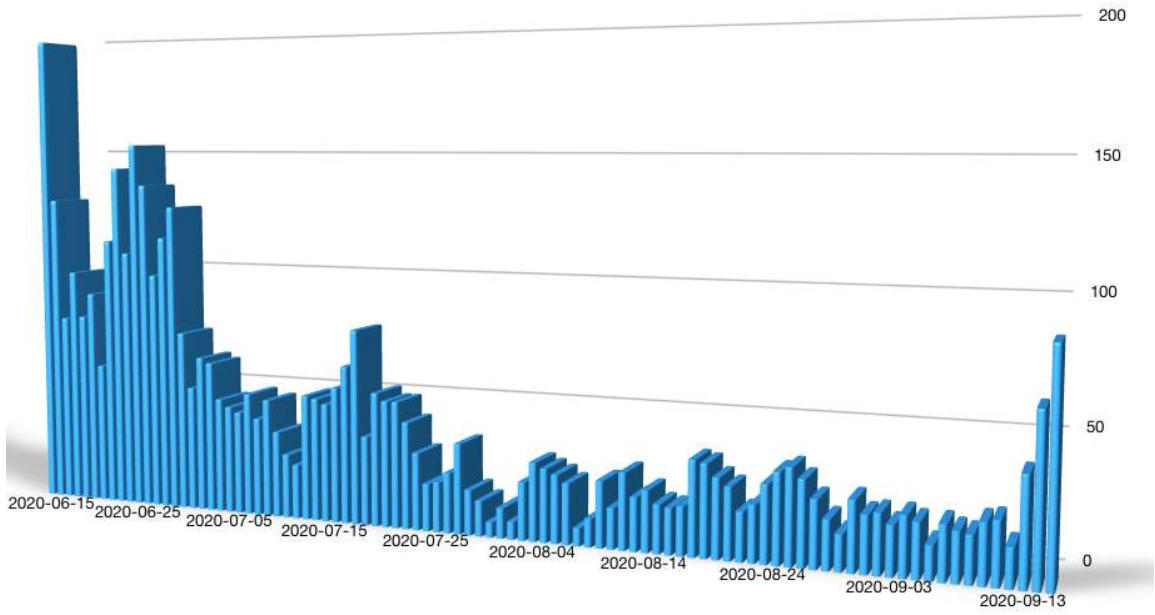


Katılımcıların %87'sin 35 yaş ve altında olduğunu görmek bizi hem heyecanlandırdı, hem şaşırttı. Eğitim alan koçların çoğunluğunun 35 yaşın üstünde olmasına rağmen yarışmaya katılımın 35 yaş altında yoğunlaşması bizleri aşağıdaki sonuçlara götürdü;

- Oyunlaştırma, yeni nesle daha fazla hitap ediyor.
- Koçluk yolculuğunun başında olanlar, kendilerini teşvik edecek böyle bir oyuna daha fazla dahil olabiliyorlar.
- 35 yaş altı nesil oyuna ve oyunlara açık olduğu gibi yeniliklere de daha sıcak bakıyor ve hızlı adapte oluyor. Kendilerini daha çok göstermek ve takdir edilmek istiyorlar.
- Koçluk yaşı gittikçe düşme ve dolayısı ile koçluk yaygınlaşma trendinde.
- Koçluğun belli bir yaşa hitap ettiği gerçeği değişiyor.
- Oyunlaştırma her yaşa hitap etmekle birlikte yeni nesil bir araç olup yeni nesli daha iyi motive etmektedir.

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

	15 Haziran - 15 Temmuz	16 Temmuz - 15 Ağustos	16 Ağustos - 15 Eylül
Aynı Anda Platformda Olan Toplam Kullanıcı Sayısı	82	29	28
Gün İçi Maksimum Kullanıcı Sayısı	197	79	87
Gün İçi Minimum Kullanıcı Sayısı	22	6	13



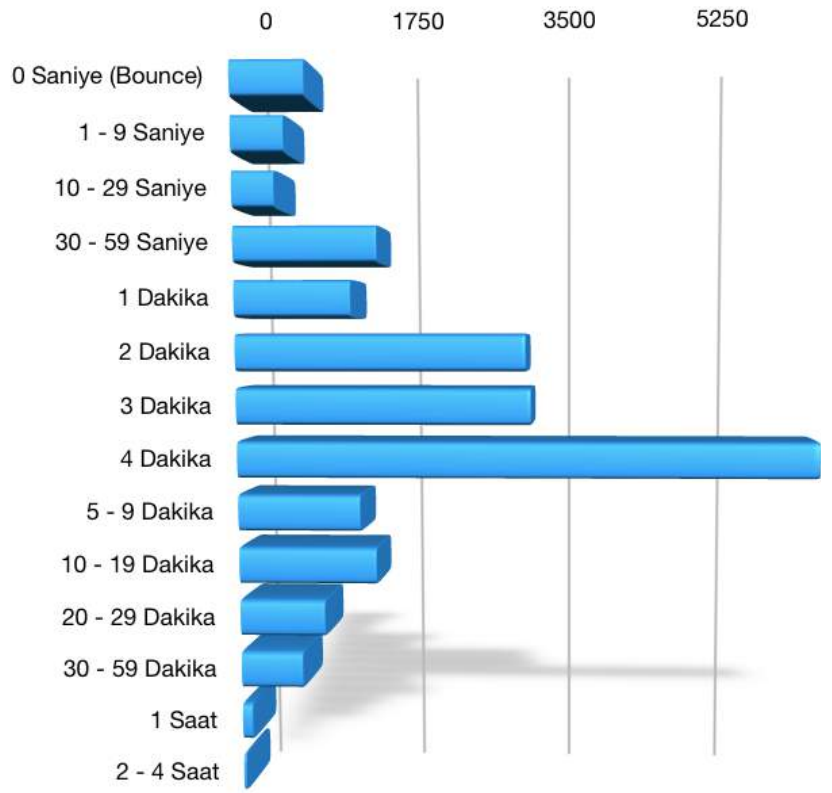
Oyuncular, "Fark Yaratan Koçlar" yolculuğunun ilk aşaması olan onboarding sürecine büyük ilgi göstermişlerdir. Özellikle ilk ay oyun içinde müthiş bir etkileşim olmuştur. Bu etkileşim hem oyuncuların sistemi keşfetmeleri, hem içerik üretip sisteme girmeleri hem de birbirlerini tanımaları aşamalarını takip etmektedir. Özellikle yolculuğun son haftasında, koçların kendi aralarındaki rekabeti, tekrar belirgin bir şekilde ortaya çıkmış ve günlük kullanıcı sayıları artarak devam etmiştir.

Yarışmanın oyuncuları, sistem ile ciddi anlamda bağ kurmuş olup günlük ortalama kullanıcı sayısı 46 olmuştur. Bu anlamda kullanıcılarda ciddi bir bağ yaratıldığı izlenmektedir. Bu sayı sadece aktif kullanıcı sayısı değil aynı zamanda aktif yarışmada olmayan kullanıcıların da sisteme girip incelediği ve genel durumdan haberdar olmak istediği anlamına gelmektedir.

OYUNLAŖTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Platformda Geçirilen Süre

Platformda Geçirilen Süre	Oturum Sayısı
0 Saniye (Bounce)	781
1 - 9 Saniye	557
10 - 29 Saniye	447
30 - 59 Saniye	1517
1 Dakika	1233
2 Dakika	3080
3 Dakika	3134
4 Dakika	6188
5 - 9 Dakika	1308
10 - 19 Dakika	1477
20 - 29 Dakika	915
30 - 59 Dakika	666
1 Saat	109
2 - 4 Saat	29



Tüm dünyada, girilen bir web sayfasında ortalama kalma süresi ortalama 15 sn.'dir.* Oyuncuların her sisteme girişlerinde, oyun içinde 4 dakikanın üstünde kalmaları, oyun kurgusunun ve tasarımının insanların ilgisini çektiğini göstermektedir. Bu anlamda oyuncuların platformda keyifli zaman geçirdiklerini, birbirleri ile iletişimde oldukları ve etkileşimlerinin yüksek olduğu gözlemlenmektedir. Çalışanların algısını çalmaya çalışan ve çoğu kez de bunu başaran sosyal medya karşısında alınmış; çok önemli bir kazanımdır.

*referans kaynak: <https://time.com/12933/what-you-think-you-know-about-the-web-is-wrong/>

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Ziyaret Saatleri

Ziyaret Saati	Toplam Oturum Sayısı	Ortalama Oturum Sayısı
00:00	1.039	11,17
01:00	447	4,81
02:00	229	2,46
03:00	149	1,60
04:00	84	0,91
05:00	45	0,48
06:00	109	1,18
07:00	219	2,35
08:00	532	5,72
09:00	855	9,19
10:00	1.224	13,16
11:00	1.317	14,16
12:00	1.421	15,28
13:00	1.536	16,51
14:00	1.352	14,54
15:00	1.411	15,18
16:00	1.277	13,73
17:00	1.218	13,09
18:00	1.148	12,34
19:00	850	9,14
20:00	1.123	12,08
21:00	1.421	15,28
22:00	1.292	13,89
23:00	1.148	12,34

Oturumların Saatlere Göre Dağılımı



Koçlar, oyunlaştırma platformunu sabah 07:00 dan itibaren kullanmaya başlamışlar ve öğlen saatlerine kadar çok yoğun bir şekilde kullanmışlardır. Mesai saatlerinin sonuna doğru kullanım düşmüş ama akşam da yemekten sonra tekrar yükselmiştir. Bu rakamlar, ilginin tüm güne yayıldığını göstermektedir. Oyunlaştırma sadece belli bir zaman aralığına değil; işe giderken veya akşam yatmadan da dahil olunabilecek bir süreçtir. Çalışanlara güçlü bir deneyim yaratmak adına, uyanık oldukları tüm zamanlarına hitap etmek faydayı arttırmaktadır.

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Oturum Açma Sıklığı

Frekans	Oturum Sayısı	%	Tekil Oturum Açan Kiři	Ortalama Oturum Süresi
Her gün	15.682	%73,12	56	00:05:08
1 gün arayla	3.056	%14,25	50	00:04:01
2-3 gün arayla	1.550	%7,23	39	00:04:19
4-7 gün arayla	762	%3,55	29	00:04:45
8-15 gün arayla	277	%1,29	19	00:05:19
16-31 gün arayla	88	%0,41	7	00:13:31
32 - 63 gün arayla	19	%0,09	3	00:02:18
64 - 93 gün arayla	13	%0,06	2	00:00:32
	21.447		205	00:04:56

205 kayıtlı profesyonel koçtan 56'sı "Fark Yaratan Koçlar" platformuna her gün giriş yapmış ve yaklaşık olarak 5 dakika site içinde kalmıştır. 50 koç ise birer gün ara ile sisteme giriş yapmış ve yaklaşık olarak 4 dakika içerde kalmıştır.

Kayıtlı kullanıcıların yarısından fazlası sisteme her gün ya da birer gün ara ile girmiş olup ürettikleri içerikleri sisteme tanımlamışlar ve platform ile etkileşime geçmişlerdir.

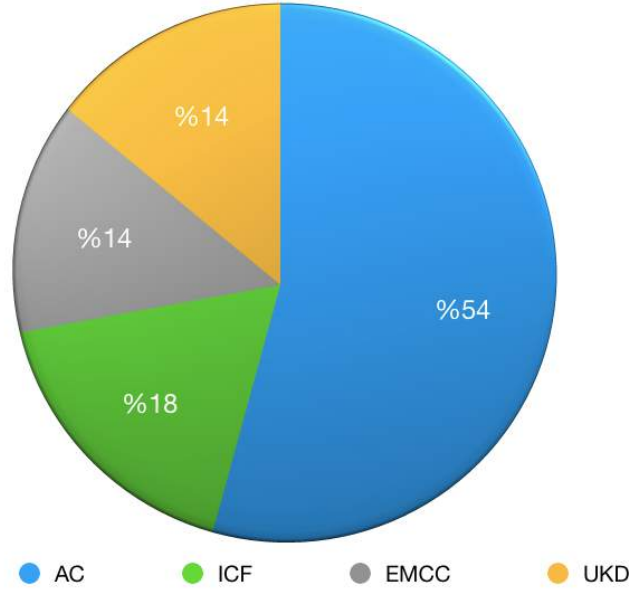
205 kayıtlı profesyonel koçtan 39'u "Fark Yaratan Koçlar" platformuna iki veya üç gün ara ile giriş yapmış olup 29 koç ise dört veya yedi gün ara ile sisteme giriş yapmıştır. Bu oyuncuların ise platformda kalma süreleri 4 dakika ve üzerindedir.

Bu anlamda oyunlaştırılmış platform olarak "Fark Yaratan Koçlar" platformu her anlamda oyuncularda etki yaratmış, keyif vermiş ve aynı zamanda rekabet güdüsünü tetikleyerek daha çok içerik üretmelerini sağlamış ve sistemle etkileşimi artırmıştır. Oyunlaştırmanın insan hayatındaki motivasyon etkisine, eyleme geçirme gücüne ve eylemi devam ettirme iradesine bu bağlamdan bakarsak içerideki aktif kullanıcılar dışında oyuna aktif olarak katılmayan ancak gözlemci olan oyuncuları da tetiklediği anlaşılmaktadır.

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

GerçekleŐtirilen Dernek Üyelikleri

Dernek Adı	Üyelik Sayısı
ICF	19
UKD	15
EMCC	15
AC	58
Toplam	107

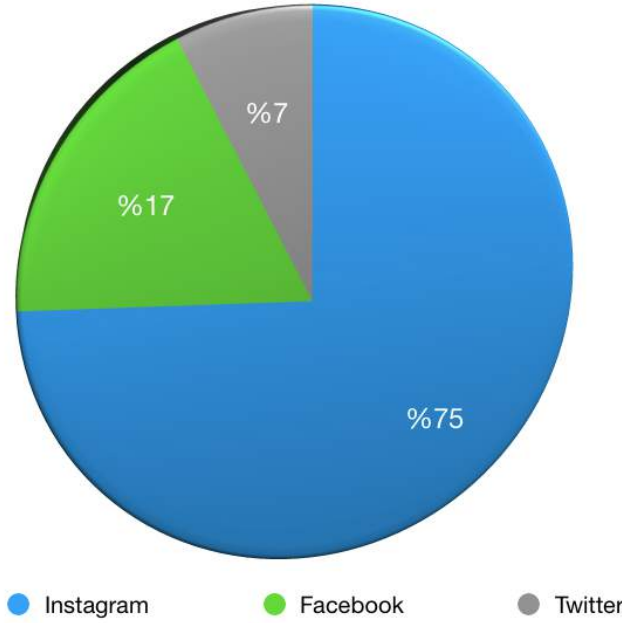


Katılımcıların yaklaşık yarısı derneklere üyedirler. AC derneğine üye olanların fazla olması; Yarışmanın tanıtımında AC kanallarının daha fazla kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Bu örnek bize, iş yerinde yapılacak duyuruların farklı platformlardan yapılması gerekliliğini hatırlatmaktadır. İş yerinde yapılacak bir çalışma sadece resmi e-postalar ile değil; sosyal medya üzerinden de tanıtılmalıdır.

OYUNLAŐTIRMA İSTATİSTİKLERİ

Sosyal Medya Paylaşımaları Mecra Dağılımı

Mecra	Paylaşım Adedi
Instagram	1.125
Facebook	257
Twitter	110
Toplam	1.492



Dünyadaki gelişen trendlere uygun olarak; sosyal medya paylaşımın dörtte üçü Instagram'da gerçekleşmiştir. Koçlarımız sitede geçirdiklerinden çok daha fazla zamanı bu paylaşımlar için harcamışlardır. Elimizde bu sürenin bir istatistiği olmamakla beraber 1112 sosyal medya paylaşımı yapıldığını biliyoruz. Bu rakamlar bize, yapılacak bir oyunlaştırmaya, sosyal medya paylaşımı dahil etmenin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

REFERANSLAR VE HATA PAYI



"Fark Yaratan Koçlar" projesi Motivacraft ve House of Human Koçluk Okulu'nun ortak bir projesidir. Proje, 15 Haziran 2020 tarihinde başlayıp 15 Eylül 2020 tarihinde sona ermiştir.

- Referans: Sunulan veriler "Yandex Metrica" ve "Motivacraft Platform" kayıtlarından derlenmiş verilerdir.
- Kabul: Yönetici hesapları ve test kullanıcı hesaplarının sisteme girişleri ve geçirdikleri zaman, verilerde %5 civarında sapmaya neden olabileceği doğal kabul edilmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER



KOÇLARA ÖNERİLER;

- İlk yarışmayı 205 profesyonel koç ile tamamladık.
- Profesyonel koçlar tarafında oyunlaştırmaya ilgi çok büyüktü.
- Rekabet, koçluğu ve koçluk yolculuğunda yapılması gerekenleri ateşledi.
- Kar topu etkisi ile ve sosyal medyanın gücü ile onbinler koçluğu duydular.
- Koçluk üretimi açısından yarışma büyük bir ivme getirdi.
- Koçlar yarışma ile;
 - Yalnız olmadıklarını gördüler,
 - Öne çıkmaya başladılar,
 - Üretmeye zaman yarattılar,
 - Müşteriye kendilerini gösterme imkanı buldular.
- Eğer profesyonel bir koçsanız ve;
 - Daha çok içerik üretmek istiyorsanız,
 - Diğer müthiş profesyonel koçlarla tanışmak istiyorsanız,
 - Yaptıklarınızın çok niş ve kaliteli bir kitle tarafından duyulmasını istiyorsanız,
 - Üretmek ve paylaşmak istiyorsanız,
 - Rekabet ortamında motivasyonum daha da artar diyorsanız,

Siz de "Fark Yaratan Koçlara" Katılın!

SONUÇ VE ÖNERİLER



KURUMLARA ÖNERİLER:

- 35 yaş ve altındaki kuşakların iş yapış biçimleri farklı.
- İyi tasarlanmış ve keyifli iş süreçleriyle, etkileşimleri çok daha yüksek olmakta.
- Bu yüksek etkileşim ise direkt üretilen içeriğe, işe ve verimliliğe yansımaktadır.
- Çok net bir veri ki; eğer bir kişiyi motive edebiliyorsanız, yapılan iş kaliteli ve etkileyici olmaktadır.
- Oyunlaştırma ise çalışanları aşağıdaki öğelerle ciddi biçimde motive etmektedir;
 - Anlık, somut ve gelişime yönelik geri bildirim,
 - Anlık hedefler,
 - Anlık durum analizi ve değerlendirmesi,
 - Liderlik tablosu ve somut olarak kurum (sistem) içindeki değerinin izlenebilmesi,
 - Geleceğin net biçimde çizilmesi, hangi davranışların hangi değerde olduğunun bilinmesi,
 - Kuralların net ve tanımlı olması, herkes için adaletli ve şeffaf olması, devamlı değişmemesi,
 - Yapılan işin ve alınan yolun bir anlamının ve hikayesinin olması,
 - Yapılan işin çalışana, kuruma ve çevreye kattığı değer, iş motivasyonunu artırmaktadır.

Siz de Ekibinizi Motive Etmek ve İşleri Daha Keyifli Hale Getirmek İstiyorsanız
OYUNLARIN GÜCÜNÜ KULLANIN!

BİZE ULAŞIN

Koçluğunuzu gösterin

**FARK YARATAN
KOÇLAR 2020**

**FARK
YARATAN
KOÇLAR**

UZAK YOL
KAPTANI

15 HAZİRAN'DA
EĞLENCİLİ BİR
MACERAYA
YELKEN AÇMAYA
HAZIR MİSİNİZ?

#farkyaratankoçlar



motivacraft®
all about motivation

www.farkyaratankoclar.com

info@farkyaratankoclar.com