

BE THE  
**CHANGE**

A hand is shown holding a Newton's cradle against a black background. The cradle has five silver spheres, with one orange sphere on the far left. The word "CHANGE" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters across the middle of the image. The orange sphere is positioned behind the letter 'H', and the four silver spheres are positioned behind the letters 'A', 'N', 'G', and 'E' respectively. The text "BE THE" is written in smaller, grey, sans-serif capital letters above the word "CHANGE".

A hand is shown holding a Newton's cradle against a black background. The cradle consists of five silver spheres suspended by thin wires from a rectangular metal frame. One sphere on the left is in motion, having just struck the others or about to. The lighting is dramatic, highlighting the metallic surfaces of the cradle and the texture of the hand.

# **PLATFORMA TRIBEWARE**

Możliwości jej wykorzystania

# EFEKTY ZASTOSOWANIA PLATFORMY TRIBEWARE



**32%**

Wzrost sprzedaży



**43%**

Szybszy  
Time-to-Market



**65%**

Większa efektywność  
transferu wiedzy



**95%**

Wzrost zaangażowania  
pracowników



**20%**

Ograniczenie fluktuacji  
pracowników

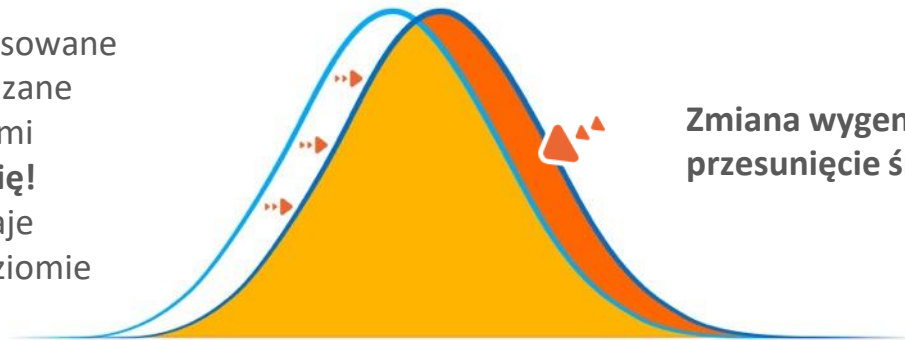
# KLIENCI



# JAK TWORZYĆ ZMIANĘ

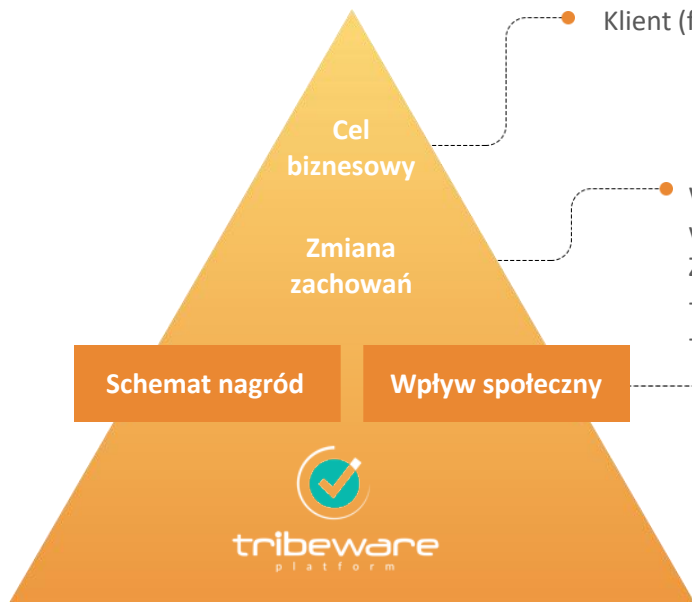
Prowadzimy wdrażanie zmian za pomocą małych kroków, które na poziomie organizacji wprowadzają widoczne efekty.

**Drobne kroki**, zaadresowane do „średniej”, nagradzane bezzwłocznie drobnymi nagrodami, **sumują się!** W ten sposób powstaje znaczący efekt na poziomie całej organizacji.



**Zmiana wygenerowana poprzez przesunięcie średniej!**

# NASZE PODEJCIĘ



● Klient (firma/organizacja) posiada swoje cele biznesowe / KPI.

Cel  
biznesowy

Zmiana  
zachowań

Schemat nagród

Wpływ społeczny



● W każdym z tych przypadków, osiągnięcie celu biznesowego wymaga **zmiany zachowań pracowników**.  
Z punktu widzenia psychologii, można to osiągnąć poprzez mechanizmy:  
- Schematów nagród (B.F. Skinner)  
- Wpływu społecznego (A. Bandura)

● **Przykład schematów nagród:**

Nagradzamy na etapie zdobywania i budowania wiedzy, wprowadzamy zachowanie w praktykę oraz wzmacniamy działanie.

**Przykład wpływu społecznego:**

Użytkownik otrzymuje ciągłą informację na temat postępów innych osób (np. w postaci rankingów). Dodatkowo, użytkownicy dzielący się wiedzą i doświadczeniem z innymi są nagradzani, co buduje ich pozycję.

# METODOLOGIA

START

1

## Aktywacja

### Cele:

Budowanie  
świadomości  
zagadnienia

Przyciąganie  
uwagi  
użytkowników

2

## Wiedza

### Cele:

Dostarczenie  
niezbędnej  
wiedzy

Uzasadnienie  
działań

3

## Akcja

### Cele:

Motywowanie  
użytkowników  
do działania

Wizualizacja  
postępu

4

## Feedback

### Cele:

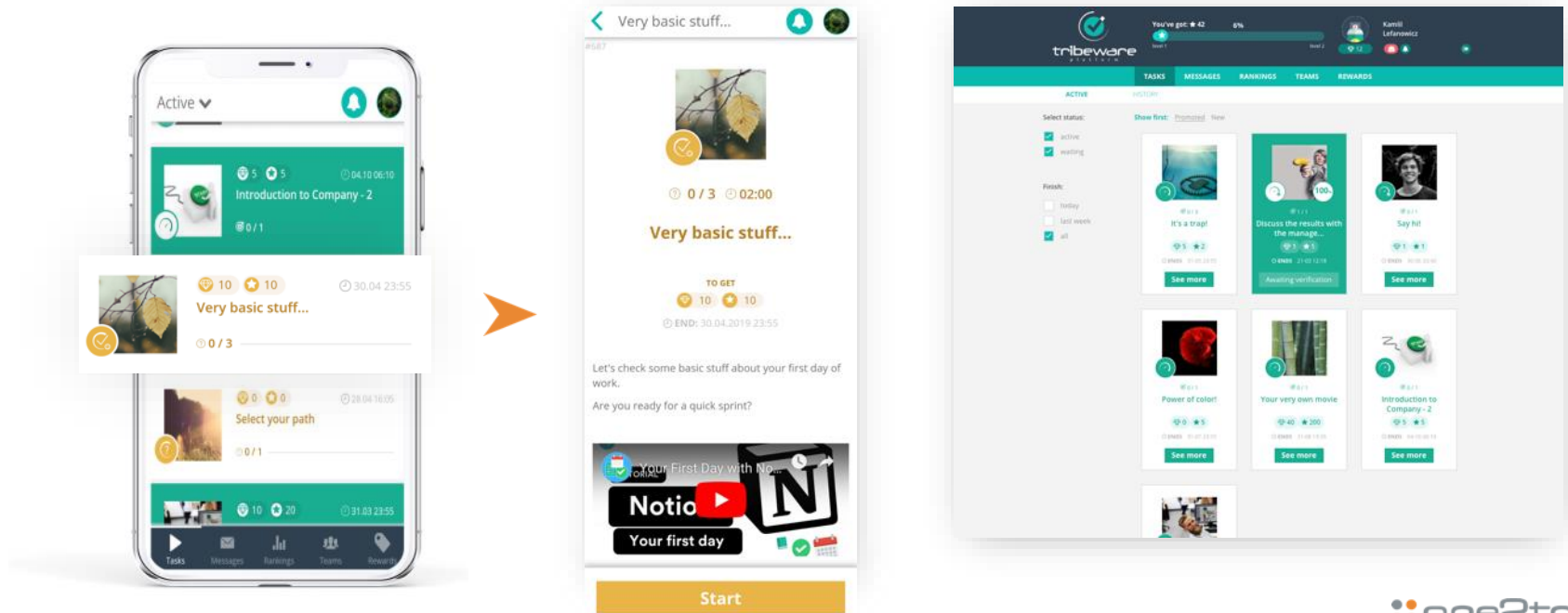
Zdobycie  
informacji  
zwrotnych  
pozwalających  
na dalsze  
optymalizacje



Feedback loop

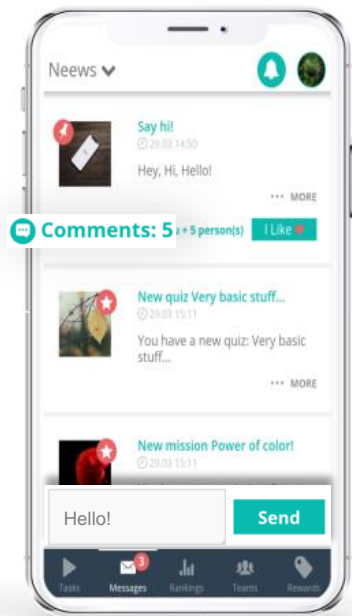
# WYZWANIA I NAGRADZANIE

Projektujemy wyzwania w oparciu o wypracowaną przez nasz zespół metodologię dekompozycji celu biznesowego na proste zmiany zachowań.





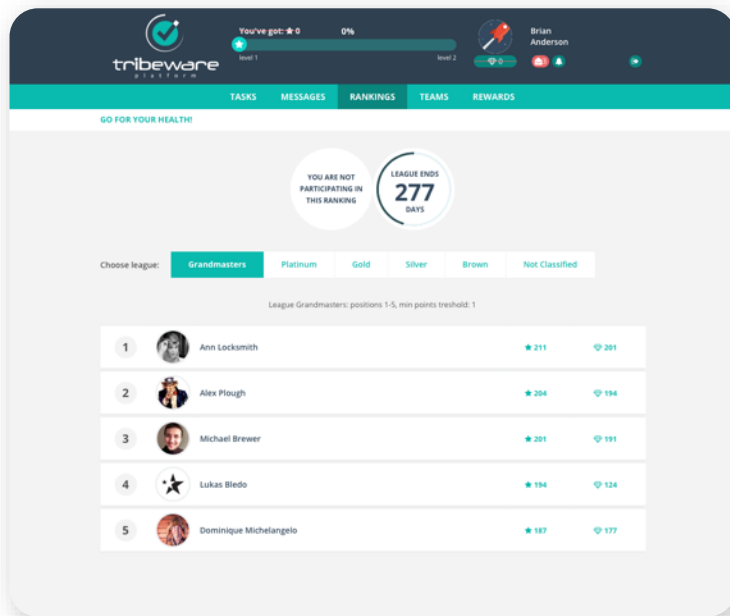
# KOMUNIKACJA



Platforma posiada także własny portal społeczny (z feedem wiadomości, grupami komunikacyjnymi, komentarzami itp.). Dzięki wpleceniu w interakcje społeczne mechanizmów nagród, aktywność użytkowników jest drastycznie większa w porównaniu do standardowych rozwiązań intranetowych (**średnio 70% zarejestrowanych użytkowników odwiedza platformę codziennie wykonując jednocześnie zadania**).

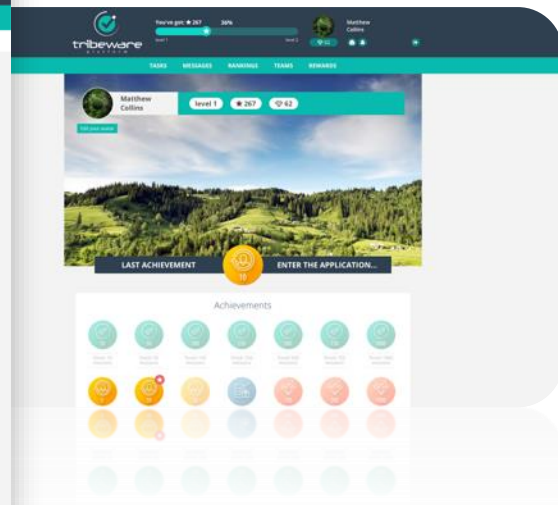
# KOMUNIKACJA

Platforma dostarcza skutecznych narzędzi z dziedziny **social learning**. Wykorzystują one mechanizmy takie jak: **społeczny dowód słuszności** (możliwość porównywania swoich wyników z innymi), **wpływ społeczny** (tworzenie grup podobnych ludzi, identyfikacja liderów).



The screenshot shows the Tribeware platform interface. At the top, a user profile for Brian Anderson is visible with a progress bar at 0%. The navigation menu includes TASKS, MESSAGES, RANKINGS, TEAMS, and REWARDS. The main heading is "GO FOR YOUR HEALTH!". A central notification states "YOU ARE NOT PARTICIPATING IN THIS RANKING" and "LEAGUE ENDS 277 DAYS". Below this, a "Choose league:" section has tabs for Grandmasters (selected), Platinum, Gold, Silver, Brown, and Not Classified. A sub-note reads "League Grandmasters: positions 1-5, min points threshold: 1". A table lists the top 5 Grandmasters:

Rank	Name	Points	Level
1	Ann Locksmith	211	201
2	Alex Plough	204	194
3	Michael Brewer	201	191
4	Lukas Bledo	194	124
5	Dominique Michelangelo	187	177

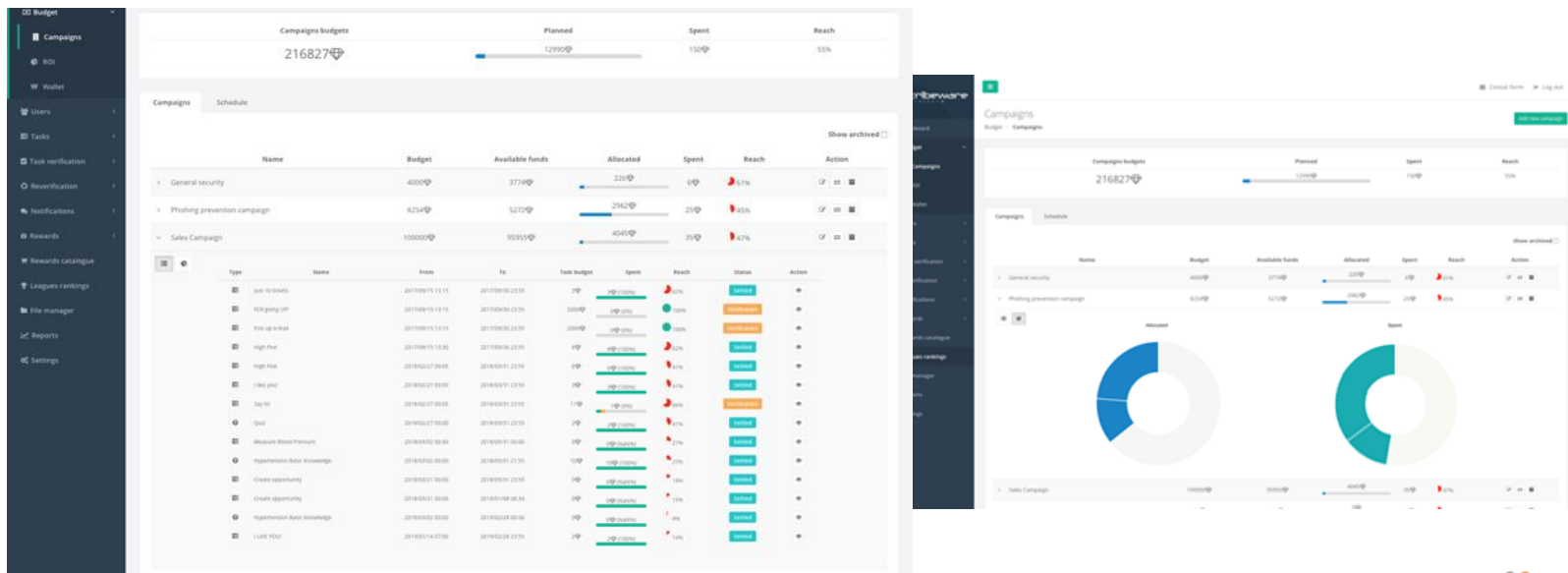


The screenshot shows a user profile for Matthew Collins. The progress bar is at 26%. The navigation menu is the same as in the previous screenshot. Below the profile, there is a "LAST ACHIEVEMENT" section with a "ENTER THE APPLICATION..." button. Below that is an "Achievements" section displaying a grid of various achievement icons.

# CENTRUM ZARZĄDZANIA ZMIANĄ ZACHOWAŃ

Proponowane rozwiązania wynikają z prowadzonych analiz danych behawioralnych.

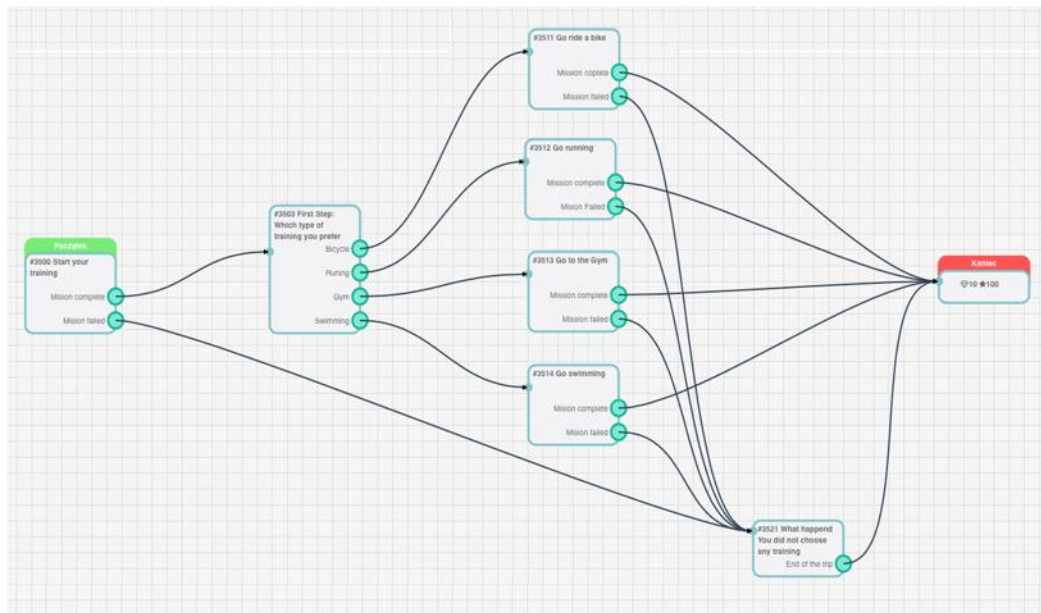
Każda z wprowadzanych zmian jest zarządzana bardzo podobnie do kampanii reklamowych w Internecie. **Planowane są grupy docelowe, mierzony jest zasięg i monitorowane są wydatki i skuteczność.**



# CENTRUM ZARZĄDZANIA ZMIANĄ ZACHOWAŃ

Zdekomponowane zadania są organizowane w **samodzielnie adaptujące się scenariusze**, które można edytować graficznie. Ścieżka każdego użytkownika jest **automatycznie optymalizowana na podstawie jego danych historycznych**.

W systemie dostępne są raporty pozwalające samodzielnie analizować dane.



Samodzielnie adaptujący się scenariusz

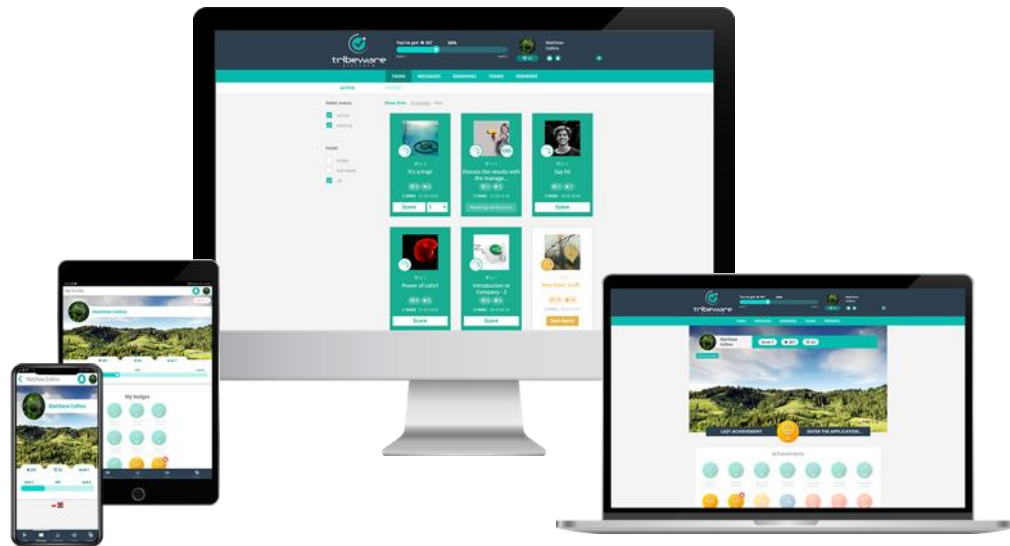
# INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Użytkownicy otrzymują spersonalizowane zadania oraz wszystkie inne funkcjonalności, **w aplikacji mobilnej** dostępnej w:



Platforma jest także dostępna poprzez **standardową przeglądarkę internetową**.

Sam interfejs został zaprojektowany tak, by był możliwie najprostszy i jak najbardziej przystępny dla użytkowników o różnym stopniu zaawansowania technicznego.

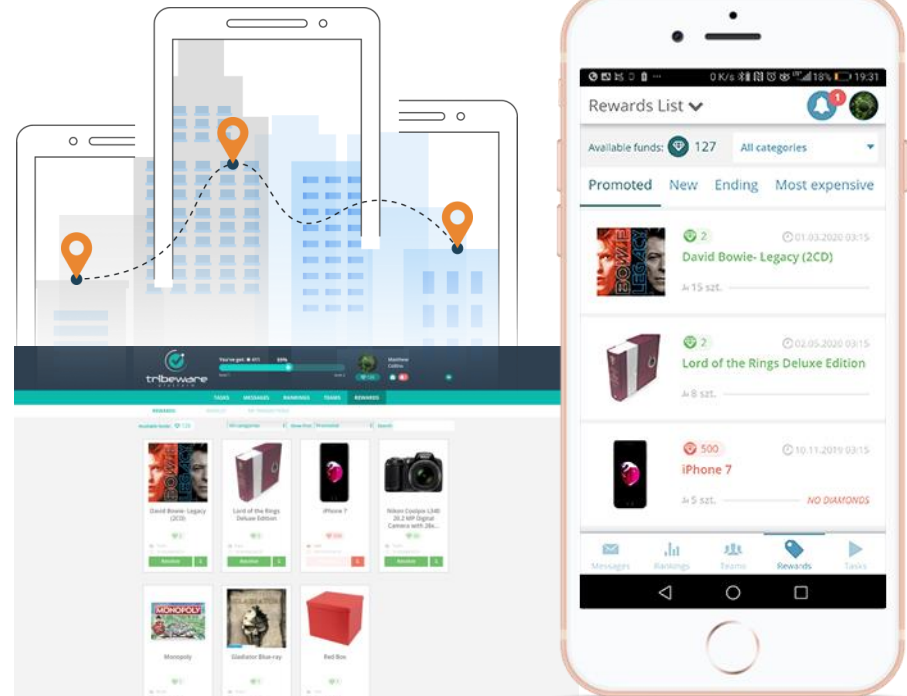


# ZARZĄDZANIE LOGISTYKĄ I NAGRODAMI

Logis2tribe dostarcza usługę w trybie **end-to-end**, obejmującą:

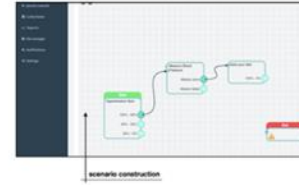
- obsługę prawną i podatkową
- budowanie katalogu nagród (sourcing)
- zarządzanie atrakcyjnością, dostępnością i cenami (pricing)
- cały proces logistyczny (zamówienia, składowanie, konfekcjonowanie, dostawa)
- tworzenie promocji, e-commerce'owych materiałów komunikacyjnych

Platforma pozwala na obsługę zarówno **nagród fizycznych** jak i **elektronicznych**.



# UNIWERSALNY SYSTEM ZARZĄDZANIA ZMIANĄ

Platforma Tribeware może także być wykorzystywana jako uniwersalny system motywacyjny (silnik). Oznacza to, że może być wdrażana samodzielnie lub jako część szerszego ekosystemu.



1

DESIGN THE CHANGE  
(ONE)



2

DELEGATE / EXECUTE  
THE CHANGE (TO)



3

SOCIALIZE THE CHANGE  
(TRIBE)