



上海乐拜网络科技有限公司

企业详情

企业官方注册名称：上海乐拜网络科技有限公司
 企业常用简称（英文）：Lemy
 企业常用简称（中文）：乐满意
 所属国家：中国
 中国总部地址：上海市徐汇区天钥桥路123号城开yoyo5楼
 网址：http://www.lemy365.com/

所属行业类别：游戏化学习解决方案
 在中国成立日期：2013年1月23日
 在中国雇员人数：100

业务详情

1、主要客户所在行业：快速消费品、生命科学（如医药，医疗器械等）、汽车及零部件、互联网与游戏业、金融服务（如银行，保险，财富管理等）

2、曾服务过的客户案例

客户案例一：

所提供的服务类别	游戏化学习解决方案
客户公司性质	合资
客户公司行业	IT信息技术，半导体及通讯
客户当时的需求	2022年校招生人数为800人，相比较往年增加了3倍，希望能突破传统的培训形式，使新人通过体验设计理解融入该公司四大文化精神：服务客户、开拓创新、创业精神、诚信共赢；不仅仅学到知识，还通过体验式培养，使得新人能切身体验感受、并能结合自身的发展目标运用。人员数量庞大，系统的，需有序推进，乐满意运用游戏化体验设计进行活动的全案策划。



<p>具体内容</p>	<p>整体分为训前与封培两个阶段，时间横跨两个月。训前协助成员对文化精神有一定程度的理解，同时调动因疫情无法聚集一起的成员情感链接。</p> <p>训前：800位成员录制线上阿卡贝拉，演唱特别撰写的该公司班歌，剪辑后，成为美丽的篇章。同时在北京、上海、深圳、重庆、天津五个重点城市分别进行 1-3天不等的寻找该公司 DNA 线下活动，同学们透过现场棋盘式的游戏化培训活动，完成任务的同时更加深对文化的理解与情感交流。</p> <p>8/22-8/24 成员齐聚北京该公司海淀总部进行三天封培。三天里，除了既定知识传授课程外，每半天皆由乐满意规划体验式培训活动。</p> <p>从第一天的【想想未来】园区大型剧本杀，到第二天的大型油画拼画，两天的活动，环环相扣，剧本杀完成任务后所获得的拼图便成为第二天油画拼画的图腾元素，让学习的环节有系统、条理的串在一起。</p> <p>第三天，则以纸箱鼓打击，在激昂的鼓声中回溯从训前到最后一天的学习以及献上对未来的期许。最后，同学们藉由行走在特别搭建的该公司大道上，留下今年最深刻的培训旅程。</p>
<p>服务成果</p>	<p>游戏化重在体验设计，通过几天的创意活动使参训者对企业文化核心内容从认知、体会到结合实践，突破传统培训单纯的知识输入形式，用有趣的体验活动、跨界培训形式创意，使参训者充分理解企业文化的同时，感受企业组织氛围、触发个人与组织的情感链接，为初入职场的新人提升入职体验，增加团队凝聚力、归属感。</p>

客户案例二：

<p>所提供的服务类别</p>	<p>游戏化学习解决方案</p>
<p>客户公司性质</p>	
<p>客户公司行业</p>	<p>建筑业</p>
<p>客户当时的需求</p>	<p>企业发布了高管任用资格软技能一年，通过了课程的学习，希望通过一个体验测验大家对于软技能是否有所提升，通过体验的观察，给HR团队一个对高管的测评。</p>
<p>具体内容</p>	<p>我们设计了一个一天的软技能事件场景短视频拍摄体验，高管分成4个小组，每个小组分配角色导演，编剧，演员，摄像，剪辑，通过半天回顾过去一年软技能场景的讨论，每个小组选出一个命题场景，改编成为剧本，选择好角色，台词，寻找场景道具等，最后拍摄出来，展映，每个影片的寓意请小组成员上台讲解，HR团队进行全程观察测评的打分，来了解大家的履职软技能的情况</p>
<p>服务成果</p>	<p>客户认为这种方式是一种全新的尝试，即突破了以往的传统面谈总结述职的固化形式，又提升了大家对于软技能实际场景应用的再一次复习，是一种一举两得的项目尝试。</p>

客户案例三：

所提供的服务类别	游戏化学习解决方案
客户公司性质	外商独资
客户公司行业	机械制造
客户当时的需求	ASML 第一届未来领袖论坛，希望通过两天的项目设计，达到以下目标： 1. 解决代际问题，拉进senior leader&future leader距离，并建立链接实现跨代学习共享； 2. 让future leader提出现在正所面临挑战与痛点并获得相应的支持； 3. 让future leader 有展示的平台且受到相应的认可； 4. 建立圈层，打造专属 leader 的社群并形成运营模式
具体服务内容	Day1 TB 下午通过趣味运动会使参与者打开自己并融入团体之中，在趣味运动会获取的金币换取调制鸡尾酒的特殊材料，并通过三杯酒分享彼此的人生故事和ASML的故事（第一杯酒敬自己，第二杯敬知己，第三杯酒敬未来） Day2 大会 1. 榜样的力量TED快闪秀（senior leader通过自己的故事分享及自己的管理理念输出） 2. 学长姐指教&学弟妹你好（通过综艺秀的形式 双方互相提问与回答关于管理方面的见解）；议题包括： 发展团队成员应该主要考虑员工个人意愿 vs 主要考虑组织需要？招人应该多招更适应团队风格的人 vs 多招不同风格的人？等 3. X-PLAN 是一个workshop, 主要目的是希望大家在这个活动上思考组织与个人的关系，团队管理的理念，所以设计了一些比较趣味的游戏 X密令（通过即兴喜剧破冰分组，找到自己的团队，定制自己的IP形象与slogan） X研究所（通过抽签形式，领取每个团队讨论的议题） X加速器（每组挑选一人上舞台进行议题讨论的结论分享） X大咖（senior leader融入团队讨论中 评价并分享自己的观点） X时光（每个人拥有一张X卡片，可在你感兴趣的议题展板上贴上你的姓名与手机，贴到不同小组的展板上，互加微信，行程圈层） 4. 活动晚宴，在前一天的TB晚上，future leader在senior leader不知情的情况下做了你眼中的我，在晚宴上装进牛皮袋中，由senior leader做盲盒揭幕。
服务成果	通过多个项目的设计（榜样的力量TED快闪秀-学长姐指教&学弟妹你好-XPLAN）解决senior leader&future leader的代际问题，并实现跨带学习共享，同时也让future leader拥有展示自己的平台；其中有些小细节的设计：因为是跨界，聊的是成长话题，提

	前收集了舞台上嘉宾小时候的照片及关键词，与台下嘉宾互动，通过猜每个照片是哪位嘉宾，来拉近senior leader与 future leader之间的距离，现场效果很好。
--	---

档案内容更新于2023年8月