

EL JUEGO DE LOS INCENTIVOS

Las trampas

En el juego de los incentivos de Banco Santander no es suficiente con cumplir con los objetivos marcados. Si caes en una de las trampas, pierdes.

En este juego, una mala tirada, te puede hacer perder 20 casillas. O volver a empezar. Te explicamos las normas del juego, que dependerán de la figura con la que te toque jugar.

¿Quién quieres ser?

DIRECCIÓN



Mientras juegas, serás presionada con TEAMS, listados, reportes, reuniones y compromisos.

DIRECCIÓN ADJUNTA



También tendrás que gestionar incidencias, falta de plantilla, la caja, la gestión documental y los riesgos de la oficina.

GESTOR/A EMPRESA



Mientras tiras, atenderás a cientos de client@s de tu cartera, renovarás las pólizas y recogerás documentación.

SANTANDER PERSONAL



Mientras juegas, se te controlará palabra por palabra. No podrás parar de jugar ni para ir al baño.

GESTOR/A MULTICENTRO



Estarás jugando tres partidas al mismo tiempo. Tu NPS dependerá del resto de jugadores/as de la partida.

SELECT



Gestionarás tu cartera, y el patio de oficina. Y si quedas en el cuartil inferior, pierdes.

CASILLA DEL MARGEN

Hasta la mitad del juego, desconoces dónde está.

BONUS

Sólo puedes llegar si cumples al 97%. Si no, vuelves a la salida.



¿Has llegado? ¡Sorpresa! Sólo te cuenta un 25%.

CASILLA DEL NPS

Casilla sorpresa. Lanza la bola. Puede ser que adelantes 20 casillas o que pierdas la partida.

IRREGULARES

Si caes en esta casilla, no avanzarás en el 50% de las tiradas.

VNI AHORRO Y SEGUROS

Si no tienes la carta de Seguros Gold, dejas de jugar.

BONUS

Aunque tengas la carta, si has caído antes en la casilla de Malas Ventas, has perdido.

Para **GANAR** tienes que haber caído en el 75% de las casillas.

BONUS

¿Lo conseguiste? ¡Pues sólo ganas un 25%!

RdO

Casilla trampa. Si caes aquí, pierdes el 25% de tus cartas premio.



¿Los demás han tirado más veces que tú? ¡Un 25% menos!