

ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ «АЗБУКА ВКУСА»

Пользователь приносит деньги и компания отдает ему назад небольшую часть в виде призов, скидок или товаров



ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ #НАЗДОРОВЬЕ

Позволяет копить бонусы при оплате услуг в клиниках МЕДСИ. Вы сможете расплачиваться накопленными на счете бонусами за последующие услуги



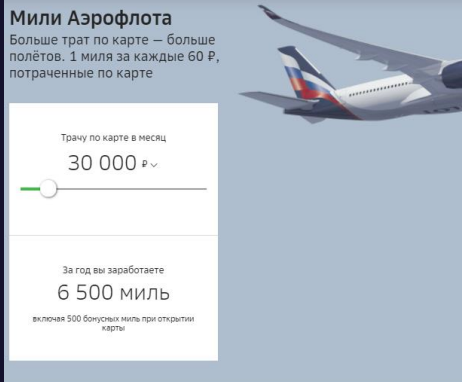
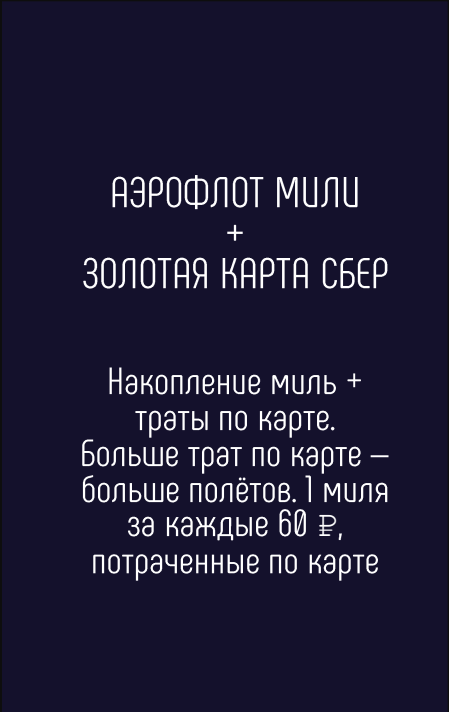
АКЦИЯ «СКРЕПЫШУ» ОТ «МАГНИТ»

Приобретая товары в сети магазинов «Магнит», покупатели получают Скрепышей из новой коллекции за каждые 400р. в чеке



STARBUCKS REWARDS

Посетителям начисляются звёзды за покупки в кофейнях сети



Геймификация

УЧИТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНО ИЛИ УВЛЕКАТЬ УЧЕБОЙ?



Возрождение



Классицизм



Модерн



Барокко



Готика



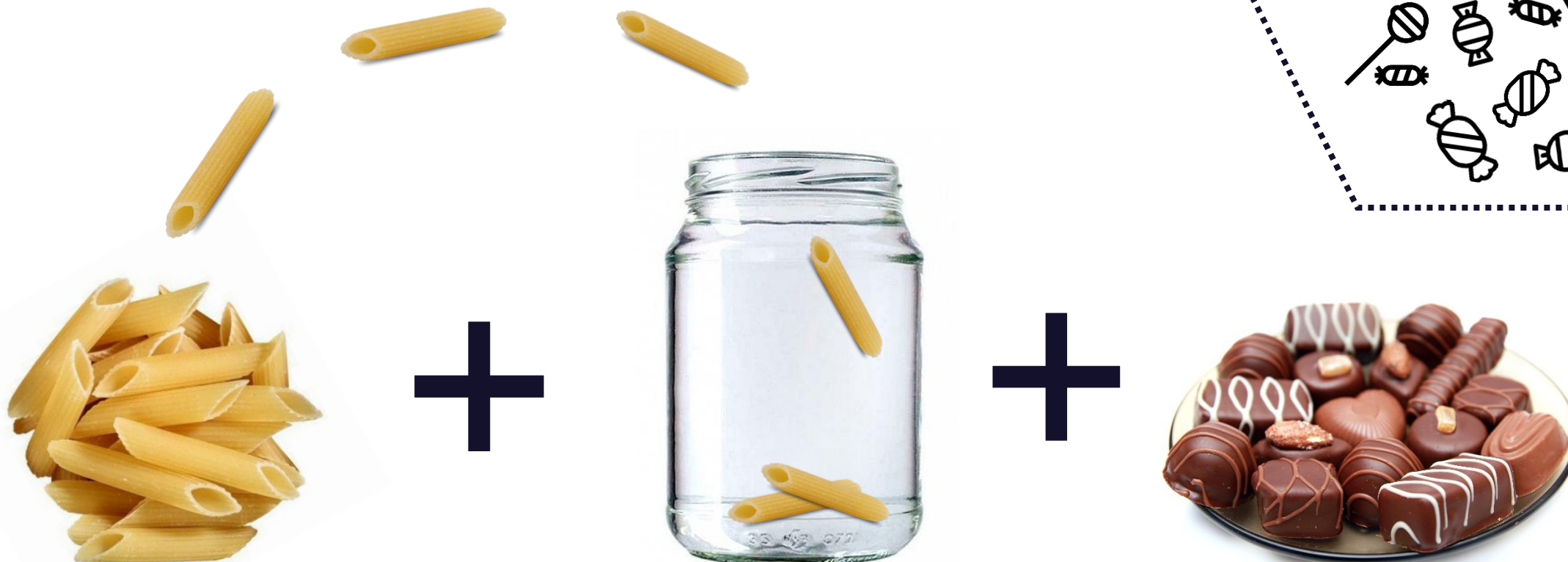
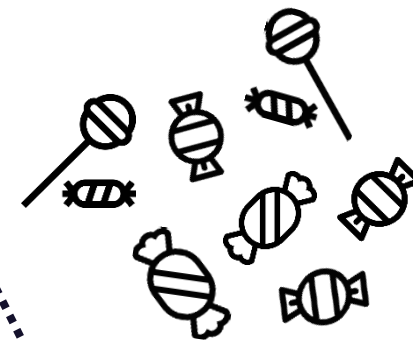
Конструктивизм



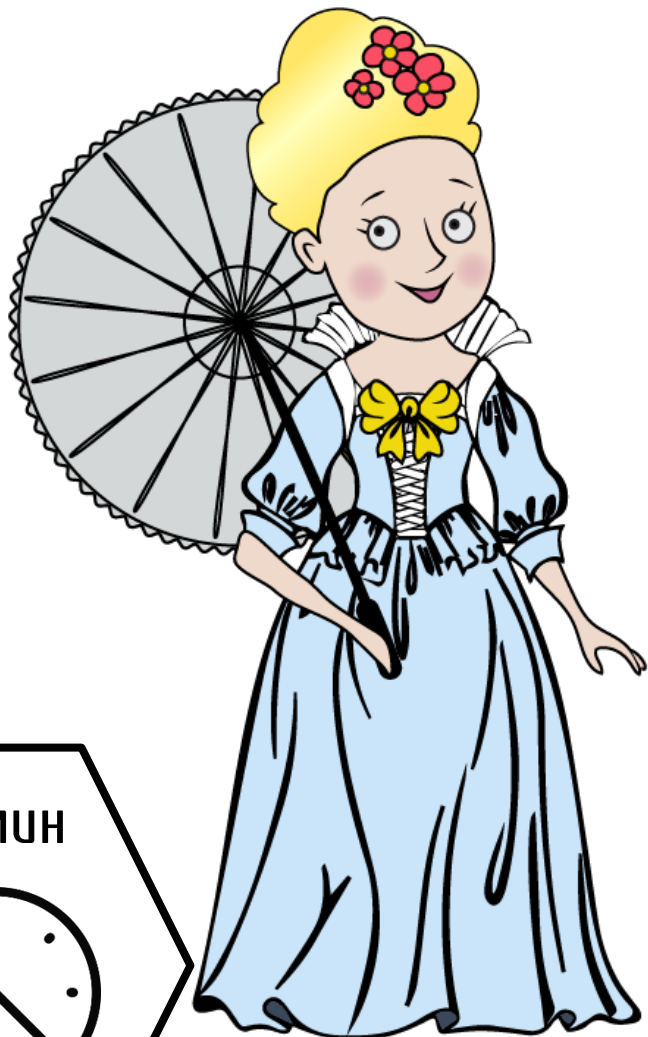
Романская архитектура



Подготовьте упаковку макарон (крупные перья),
стеклянную банку 0,5 литра или мерный стакан
и ваши любимы конфеты



БАРОККО



5 МИН



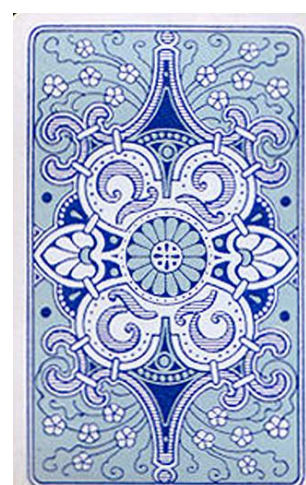
ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если здание напоминает десерт со взбитыми сливками, политый золотом, украшенный атлантами и прочими каменными людьми – это барокко

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ!

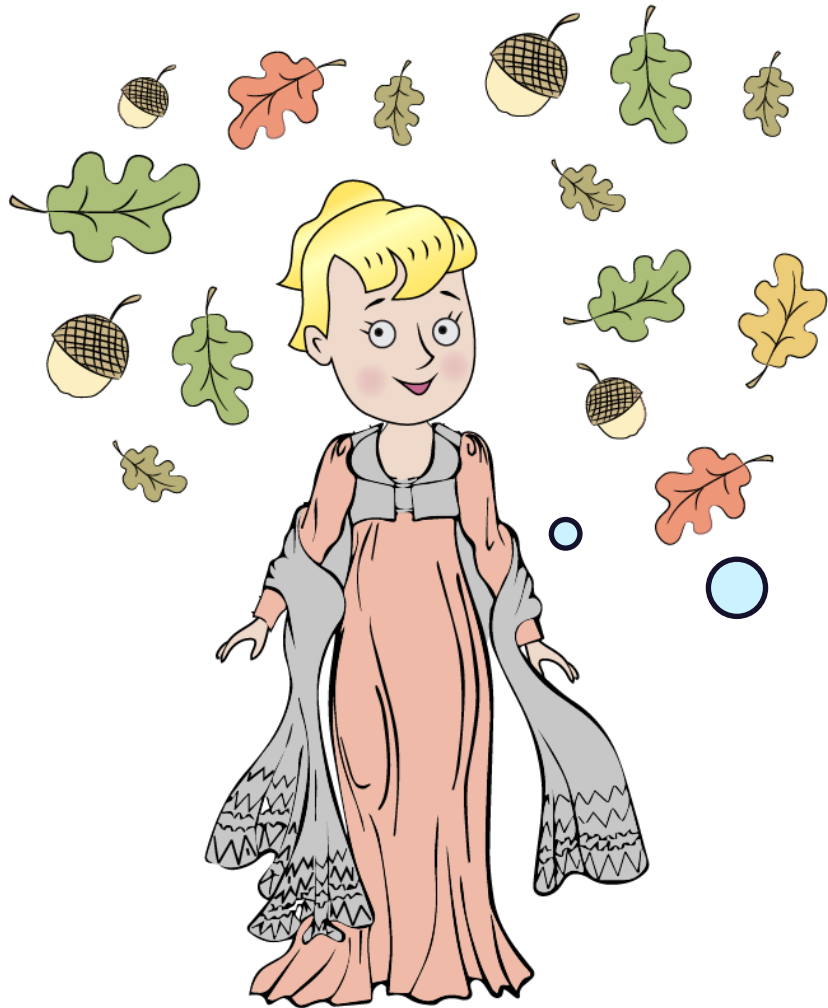
ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
НОВИЧОК! 🎉



Вы получаете кухонную
утварь для школьной
столовой!



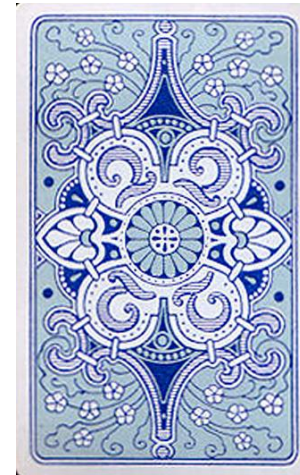
КЛАССИЦИЗМ



ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



Если все такое строгое, прямое, до
умопомрачения симметричное и с
большими круглыми колоннами – это
классицизм

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ВТОРОЙ УРОВЕНЬ!

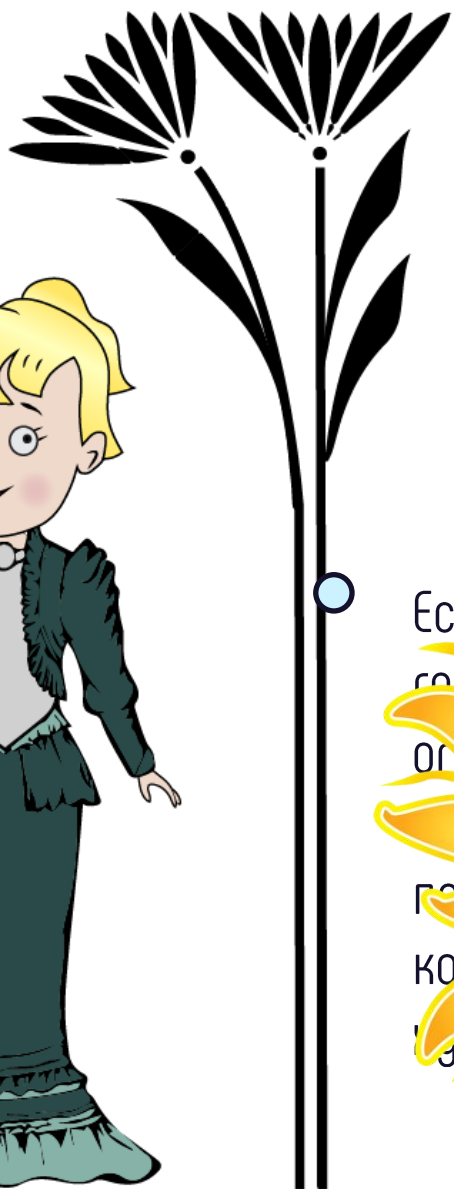
ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
МАСТЕР! 🎉



Вы получили мебель
для школьной столовой!



МОДЕРН



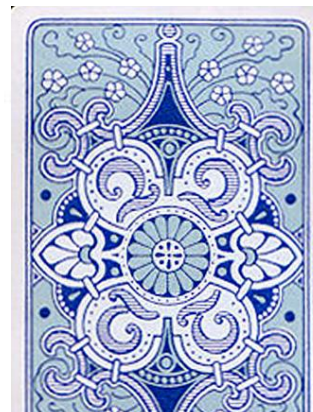
ФАСАД



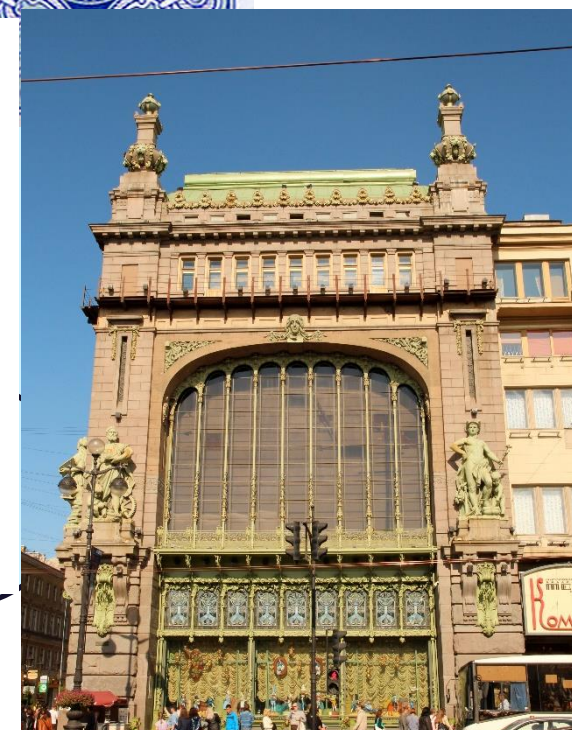
ДВЕРИ



ОКНА



Есть легенда о семье Митисевых, эмигрировав в 1918 году, переехав в новое состояние в городе, где много драгоценных камней и золота. Считают, что она была использована для освещения касс, которые находились в центре торгового зала, и художница Митисева не представляла



ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ!

ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
ПРОФЕССИОНАЛ! 🏆



Вы построили школьную столовую!



ЧТО МЫ ДЕЛАЛИ?

НЕ ЗНАЮ

А ЗАЧЕМ
МАКАРОНЫ?

А ПРИЧЕМ
ЗДЕСЬ УРОК?

ИГРАЛИ...

УЧИЛИСЬ...

БЕЗ СВЕТЛАНЫ
ЮРЬЕВНЫ
НЕЛЬЗЯ БЫЛО?

ЕСЛИ БЫЛИ
МАКАРОНЫ, ТО
ЗАЧЕМ КОНФЕТЫ?



ГЕЙМИФИКАЦИЯ – ЭТО...


Когда и почему
интерес теряется?

Почему это
интересно?


История о
мотивации...

ОСНОВА – НАКОПЛЕННЫЙ ИГРОВОЙ ОПЫТ
(5,85 МИЛЛИАРДОВ ЧЕЛОВЕКО-ЛЕТ)


...применение игровых механик
в неигровых процессах, позволяющее увеличить
эффективность решения образовательных задач

80% 


Студентов говорят, что их
продуктивность вырастет,
если обучение будет
больше похоже на игру

70% 


Организаций из Global
2000 имеют хотя бы одно
геймифицированное
приложение

71% 


Сотрудников не увлечены
или почти абсолютно не
заинтересованы своей
работой

89% 

Будут вовлечены в учебный
процесс, если в LMS ввести
систему оценок

40% 

Организаций из Global 1000
используют геймификацию
в бизнес-процессах

90% 

Учеников запоминают
информацию, если
применяются механизмы
стимуляции

ОПЕРАНТОЕ ОБУСЛАВЛИВАНИЕ – ОСНОВА ГЕЙМИФИКАЦИИ

«ПРАВИЛЬНЫЕ» ДЕЙСТВИЯ
ПОДКРЕПЛЯЮТСЯ НАГРАДОЙ



После нескольких хаотических действий животное нажимает на кнопку и открывает кормушку



Чем больше животное нажимает на кнопку, тем больше еды получает



Если при выполнении действия происходит что-то плохое, то животное реже выполняет это действие

ИГРОВОЙ МИР ПОДЧИНЯЕТСЯ
ЗАКОНАМ ПОДКРЕПЛЕНИЯ



Чем больше монстров убьешь, тем больше наград получишь



Получишь награду через определенное время



Получишь награду за непредсказуемые действия



Получишь награду с непредсказуемым интервалом

1930...

Беррес
Скиннер

Кевин
Вербах

Ричард
Баотл

Ю-Кай Чоу ...2021

КАК ГЕЙМИФИЦИРОВАТЬ ЧТО УГОДНО?



0 ПРЕДЕЛИМ УЧЕБНУЮ ЗАДАЧУ

D efine Business objectives



0 ПИШЕМ ИГРОКОВ

D elineate target behaviors



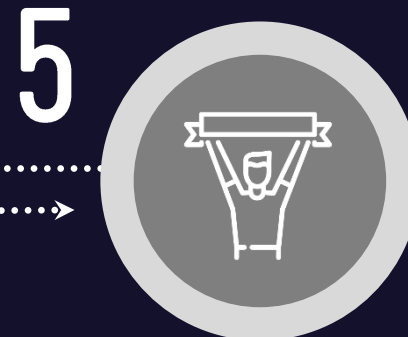
0 ЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ
ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

D elineate target behaviors



0 ПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ
ИНСТРУМЕНТЫ

D eploy right tools



0 Ё, А ГДЕ ЖЕ „ФАН“?

D on't forget the fun



0 ПИШЕМ ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ

D evise activity loops

1. ОПРЕДЕЛИМ ЗАДАЧУ

ПОЧЕМУ ИМЕННО С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ?

КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ?

ОБСУДИТЕ В ГРУППАХ,
КАКУЮ ДОЛГОСРОЧНУЮ ЗАДАЧУ НУЖНО
РЕШИТЬ С КОЛЛЕГАМИ?
А ТЕПЕРЬ РАЗБЕРЕМ НАШ МИНИ-УРОК...

Разработать...

Научить...



ЗАПИШИТЕ ВСЕ ЗАДАЧИ,
которые мы ставили перед мини-уроком



ПРОРАНЖИРУЙТЕ ЗАДАЧИ
Распределите задачи по степени важности



УБЕРИТЕ ЛИШНЕЕ
Отклейте те задачи, которые не имеют значения
и те, что являются лишь промежуточным этапом
на пути к цели



ОБОСНУЙТЕ ОСТАВШЕЕСЯ
Почему именно геймифицированная система
может помочь решить нам эту задачу?

Мотивировать
команду
к решению задачи...

5 мин



3. ОЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

ВСПОМНИТЕ СВОЮ ЗАДАЧУ. ВСПОМНИТЕ НАШ МИНИ-УРОК

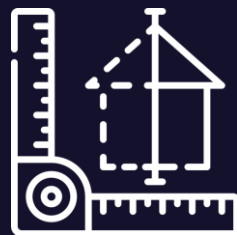
КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ? ОБСУДИТЕ В ГРУППАХ

Цель достигнута,
если...



КАК МЫ ПОНИМАЕМ, ЧТО
ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА?

В результате мы
получим...



КАК МЫ ЭТО ИЗМЕРЯЕМ?

Это измеряется
так...

На мини-уроке
цель была
достигнута,
когда...

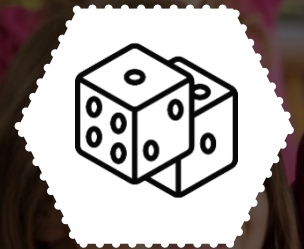


3 мин

4. ОПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ



Ограничения
Эмоции
Нарратив
Прогресс
Взаимоотношения



Вызов
Удача
Соревнование
Сотрудничество
Обратная связь



Накопление ресурсов
Награды
Переход хода
Победа

Динамики

Динамики – делают опыт игрока последовательным и гармоничным



Достижения
Аватары
Бейджи
Коллекционирование
Сражения
Секретный контент



Лидерборд
Уровни
Очки
Квесты
Социальное взаимодействие
Команды

Механики

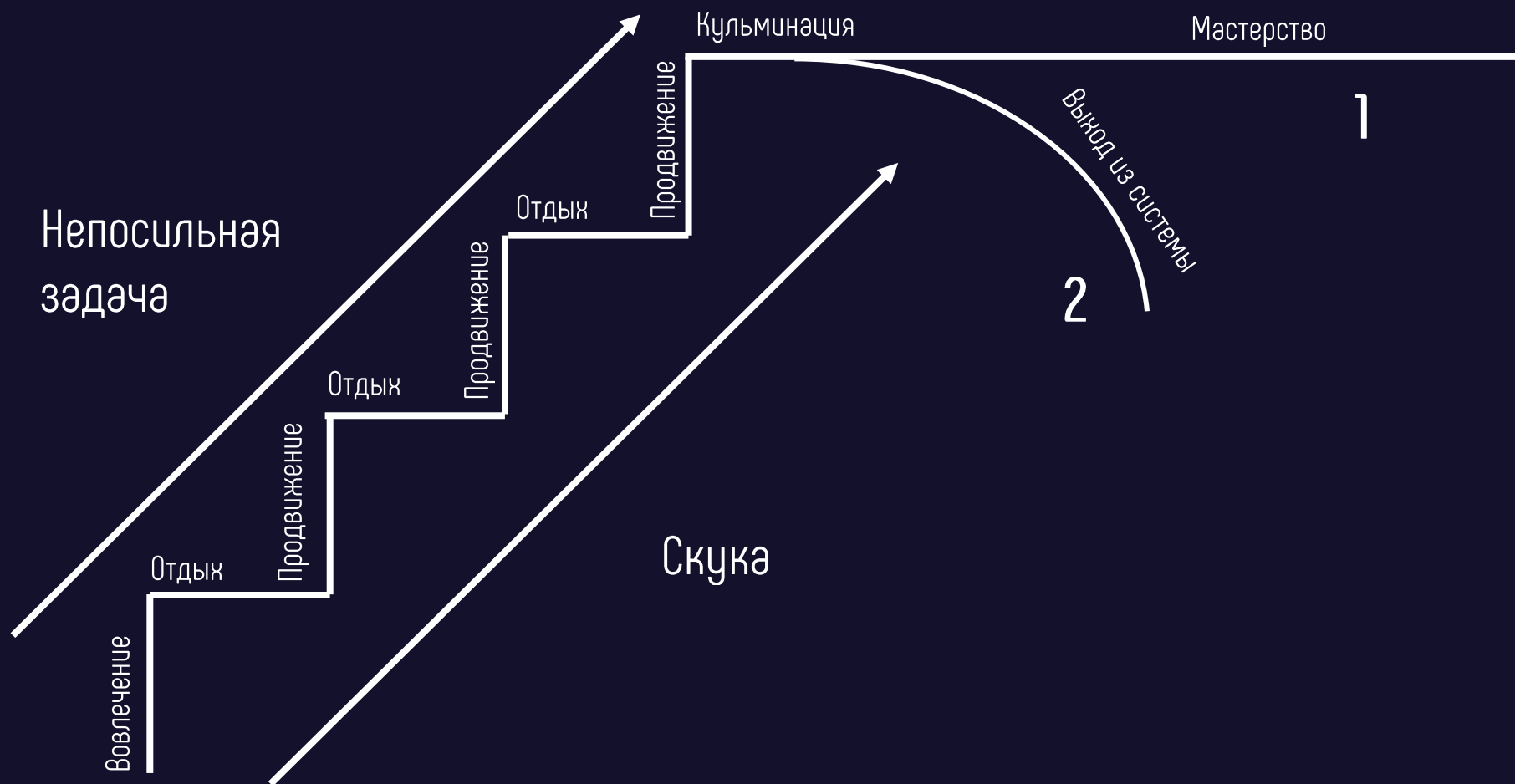
Действия, которые двигают игру вперед

Компоненты

Специфические, характерные для данной игры, воплощения динамик и механик

6. ОПИШЕМ ЦИКЛЫ РАБОТЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ УЧЕНИКОВ



ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

