

ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ «АЗБУКА ВКУСА»

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

Программа лояльности

Встречайте программу лояльности МЕДСИ!
Накапливайте бонусы и оплачивайте до 100% цены услуг!

Накапливайте 5% от суммы покупки бонусами

Оплачивайте бонусами до 100% цены услуг

АКЦИЯ «СКРЕПЫШУ» ОТ «МАГНИТ»

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

for free

pay coffee. Or revel in knowing that soon, you

150 Stars 200 Stars 400 Stars

Vanilla syrup Coconutmilk Espresso shot

АЭРОФЛОТ МИЛИ + ЗОЛОТАЯ КАРТА СБЕР

Накопление миль + траты по карте. Больше трат по карте – больше полётов. 1 миль за каждые 60 ₺, потраченные по карте

ВКУСОМАНИЯ

Скидка до 99%
5 ЗВЕЗД НА ВАШЕЙ КУХНЕ

Начать собирать марки

или напомнить мне позже

Акция действует с 21.04.2014 по 30.11.2014

Геймификация

ПРОГРАММА ЛОЯЛЬНОСТИ #НАЗДОРОВЬЕ

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

УРА! ВАС БУДУТ СКРЕПЫШИ

Только в Магнит с 14 августа по 13 октября

STARBUCKS REWARDS

Посетителям начисляются звёзды за покупки в кофейнях сети

Мили Аэрофлота

Больше трат по карте – больше полётов. 1 миль за каждые 60 ₺, потраченные по карте

Траты по карте в месяц
30 000 ₺

За год вы заработаете
6 500 миль
включая 500 бонусных миль при открытии карты

Удобная карта для переводов

Карта Сбербанка есть - вы сэкономите на переводах родным

Можно переводить до 1 000 000 ₺ в сутки через Сбербанк Онлайн

УЧИТЬ УВЛЕКАТЕЛЬНО ИЛИ УВЛЕКАТЬ УЧЕБОЙ?



Возрождение



Классицизм



Модерн



Барокко



Готика



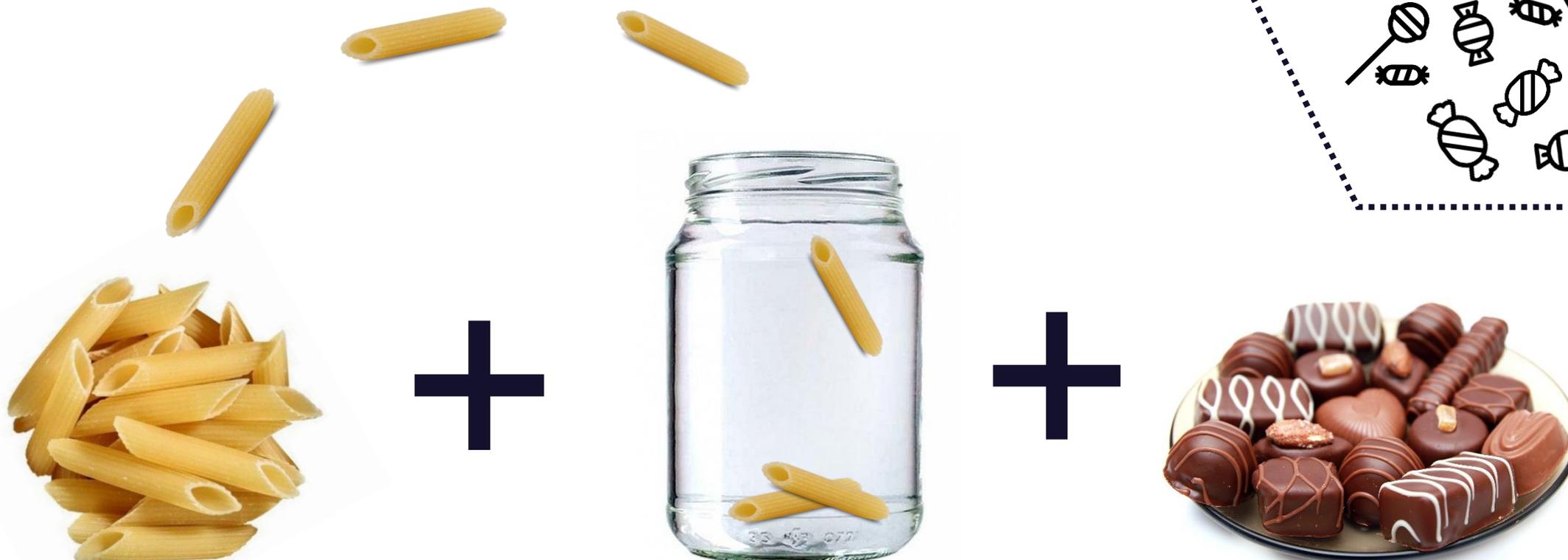
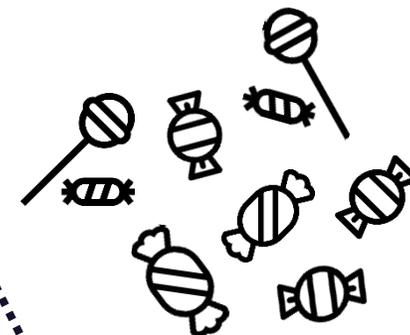
Конструктивизм



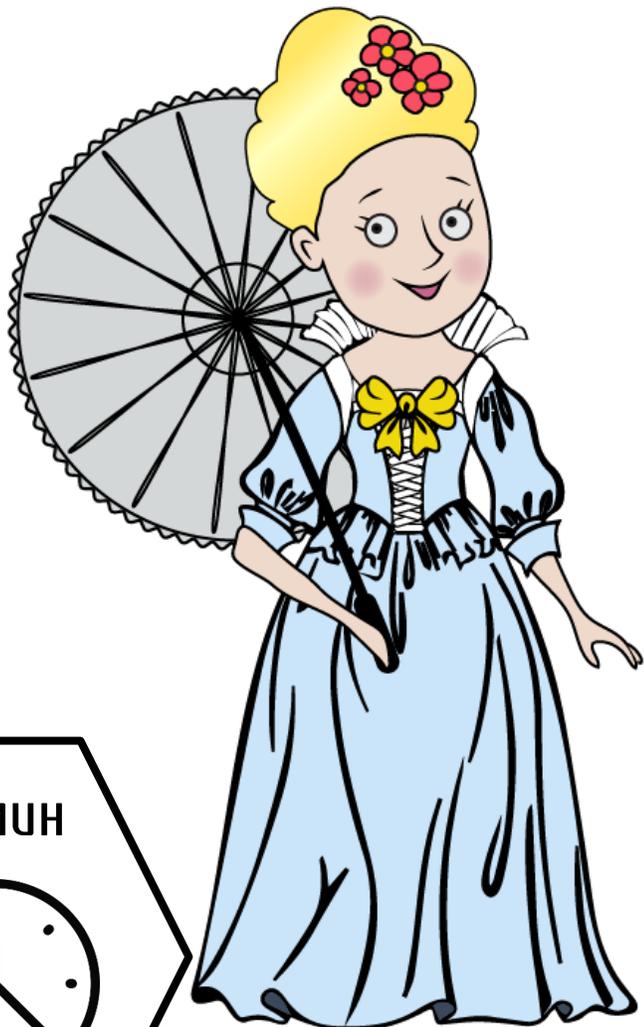
Романская архитектура



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



БАРОККО



5 мин



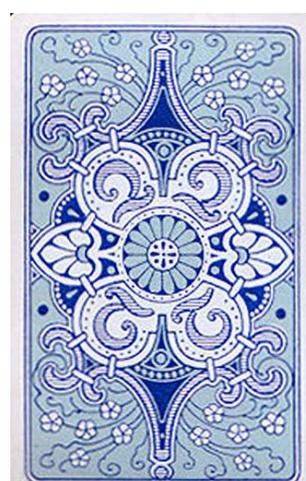
ФАСАД



ДВЕРИ



ОКНА



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

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРОШЛИ ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ!

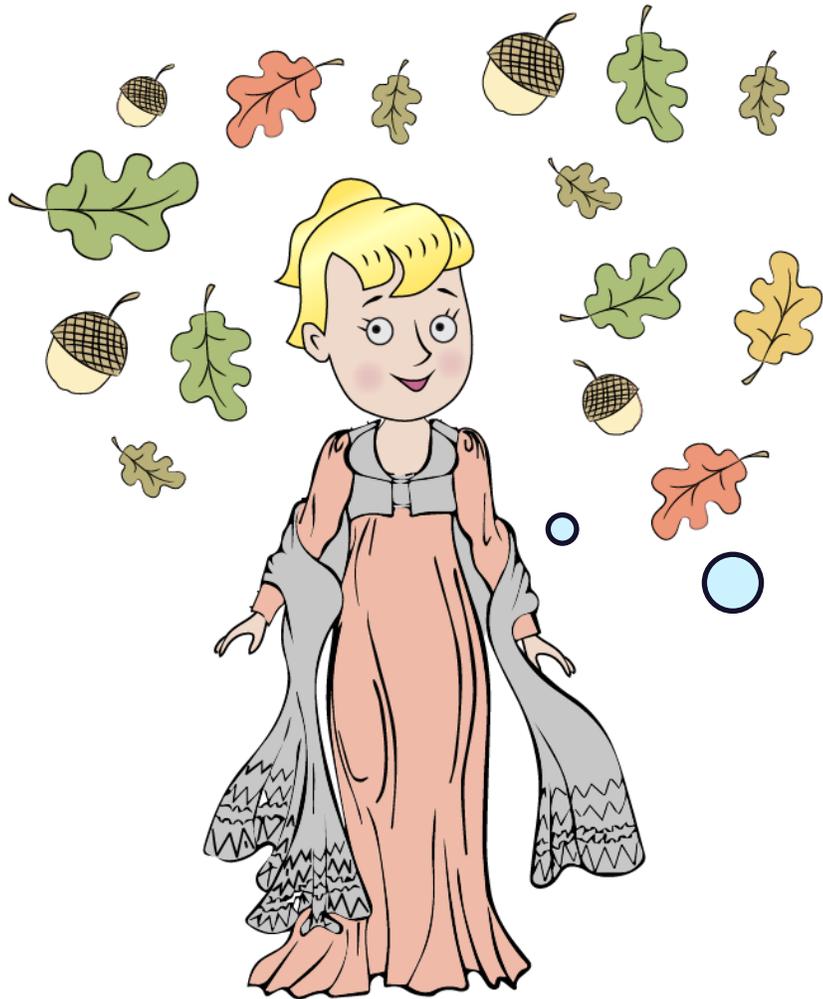
ВАМ ПРИСВАИВАЕТСЯ ЗВАНИЕ
НОВИЧОК! 🎉



Вы получаете кухонную
утварь для школьной
столовой!



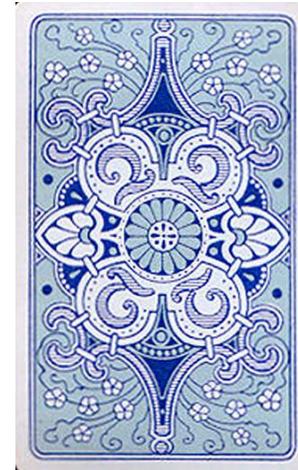
КЛАССИЦИЗМ



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



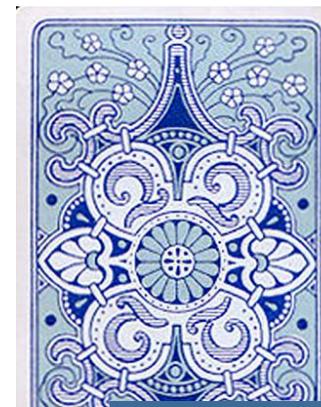
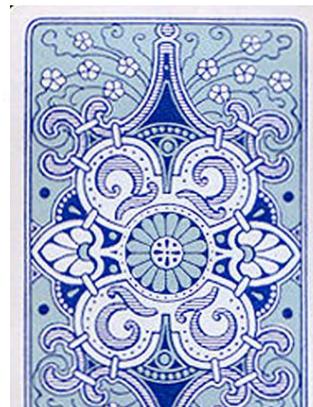
ФАСАД



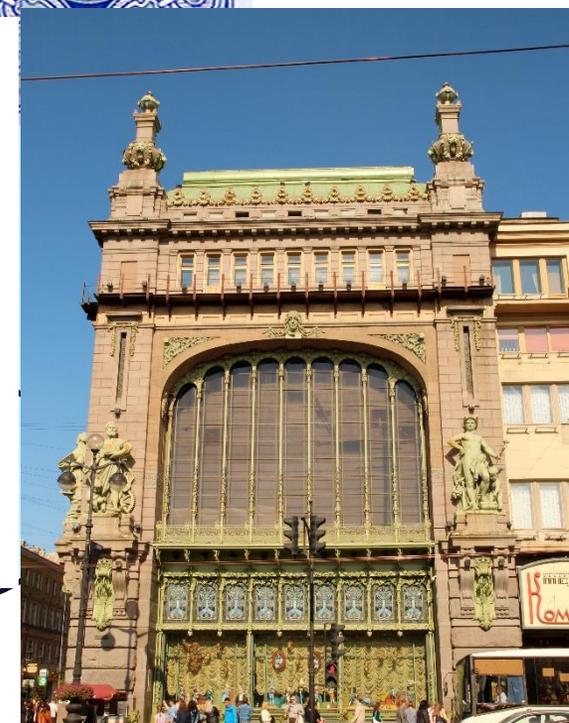
ДВЕРИ



ОКНА



Есть легенда о семье Митисевых, эмигрировав в 1918 году, переехав в новое состояние в городе, купив драгоценных камней и золота. Считают, что она была использована для освещения касс, которая находилась 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...

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

Почему это интересно?

Когда и почему интерес теряется?

История о мотивации...

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

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?

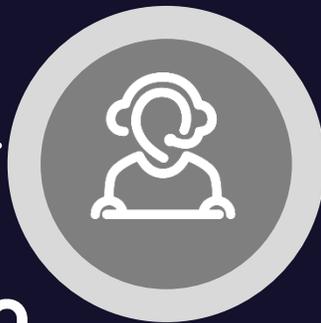


1

O ПРЕДЕЛИМ УЧЕБНУЮ ЗАДАЧУ

Define Business objectives

2



O ПИШЕМ ИГРОКОВ

Delineate target behaviors

3



O ЧЕРТИМ ЖЕЛАЕМОЕ
ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

Delineate target behaviors

4



O ПРЕДЕЛИМ ПРАВИЛЬНЫЕ
ИНСТРУМЕНТЫ

Deploy right tools

5



O Ё, А ГДЕ ЖЕ „ФАН“?

Don't forget the fun

6



O ПИШЕМ ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ

Devisе 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

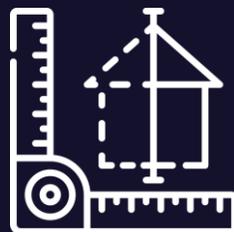
КАК БУДЕМ РАБОТАТЬ? ОБСУДИТЕ В ГРУППАХ

Цель достигнута,
если...



КАК МЫ ПОНИМАЕМ, ЧТО
ЦЕЛЬ ДОСТИГНУТА?

В результате мы
получим...



КАК МЫ ЭТО ИЗМЕРЯЕМ?

Это измеряется
так...

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

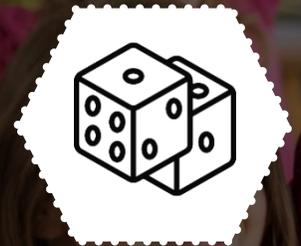


3 мин

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

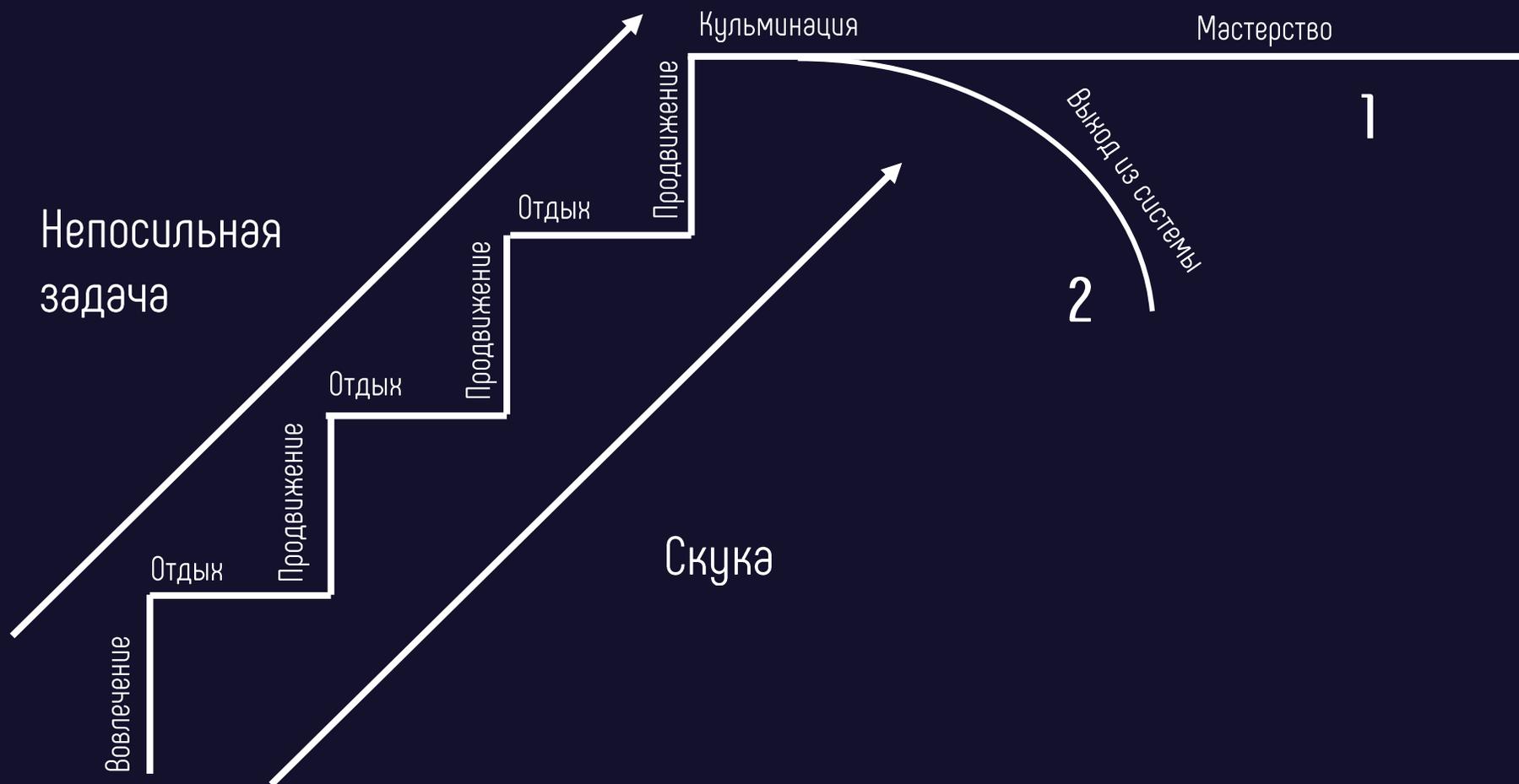
Действия, которые двигают игру вперед

Компоненты

Специфические, характерные для данной игры, воплощения динамик и механик

6. ОПИШЕМ ЦИКЛЫ РАБОТЫ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

ЦИКЛЫ АКТИВНОСТИ УЧЕНИКОВ



ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЙ СИСТЕМЫ

