

УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

# Геймификация в Lean production

Причисленко Анастасия Геннадьевна,  
директор Центра личностного развития,  
бизнес-тренер, психолог

Санкт-Петербург, 2017

# Затерянный мир

*Ученые - странные люди, иногда они хотят попасть туда, куда любой здравомыслящий человек поостерегся бы.*

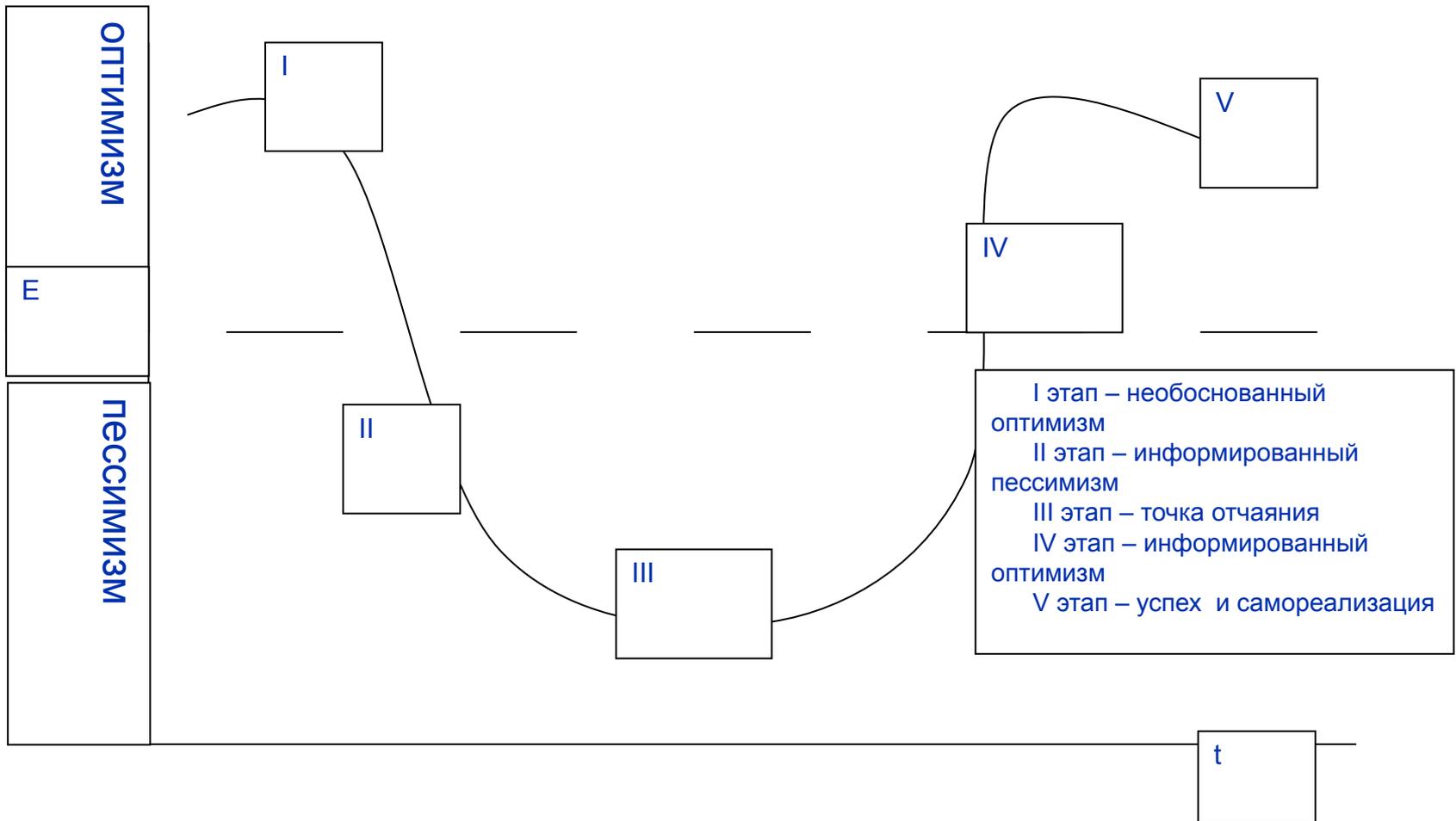
*Вадим Белов узнал, что Затерянный мир существует. Тоннель из Центра Земли строится теми, кто там застрял много лет назад.*

*Мы лишь должны открыть вход со своей стороны, но сделать это нужно ровно в день окончания строительства (если открыть раньше, тоннель разрушится под влиянием ультрафиолета если позже, мы выпустим наверх не только людей, но и...)*

*Цивилизация Затерянного мира за много лет изменилась, но самое главное мы смогли расшифровать из дневника, выброшенного с последним извержением крупнейшего вулкана*

**На какой день нам стоит открыть проход?**

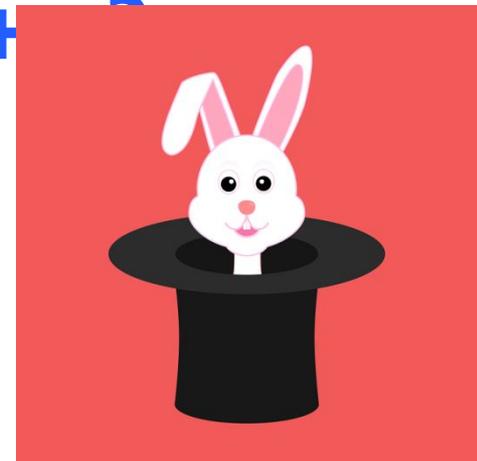
# Легко ли меняться?





**Почему 28 млн. человек собирают урожай на Farm Ville каждый день, а я не могу заставить себя делать зарядку по утрам?**

**Какое изменение я хотел бы внедрить в свою жизнь?**



# Схема мастер-класса



## Игры VS Игрофикация

- Игра – добровольное преодоление необязательных

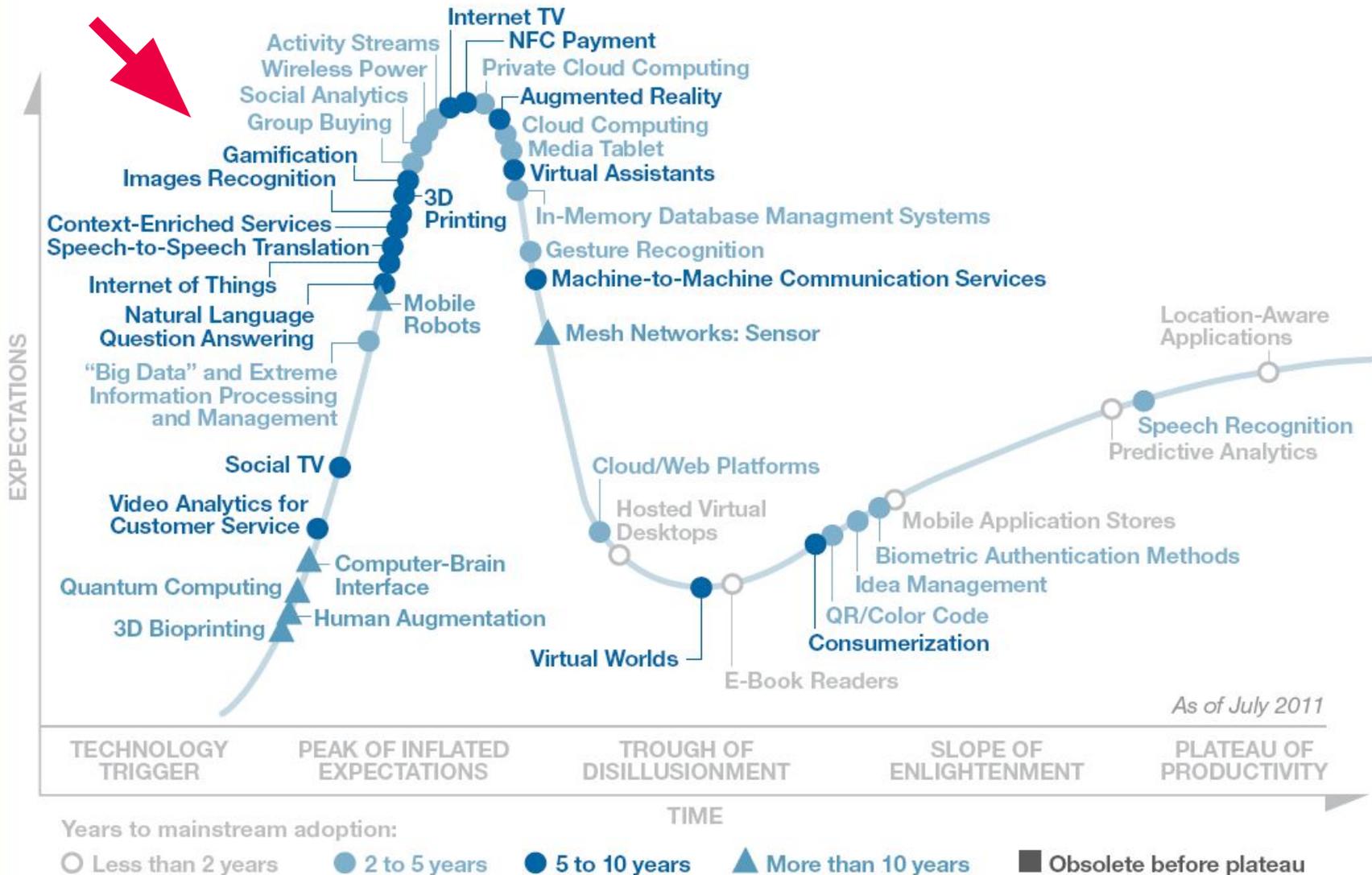


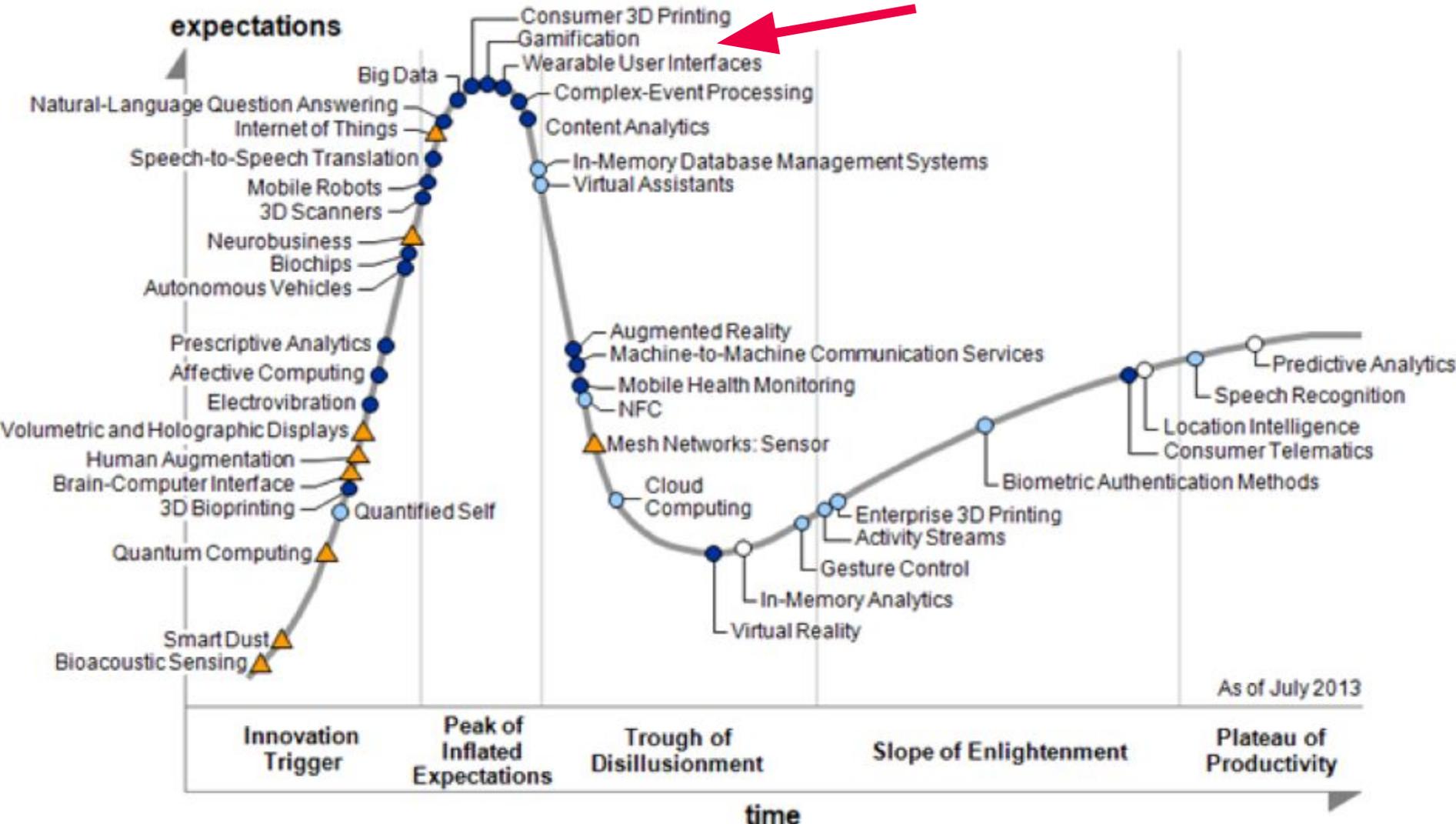
- Геймификация (игрофикация, Gamification) - использование игровых механик и элементов для достижения неигровых целей

## Все новое – это...



# Hype Cycle for Emerging Technologies, 2011





Plateau will be reached in:

○ less than 2 years

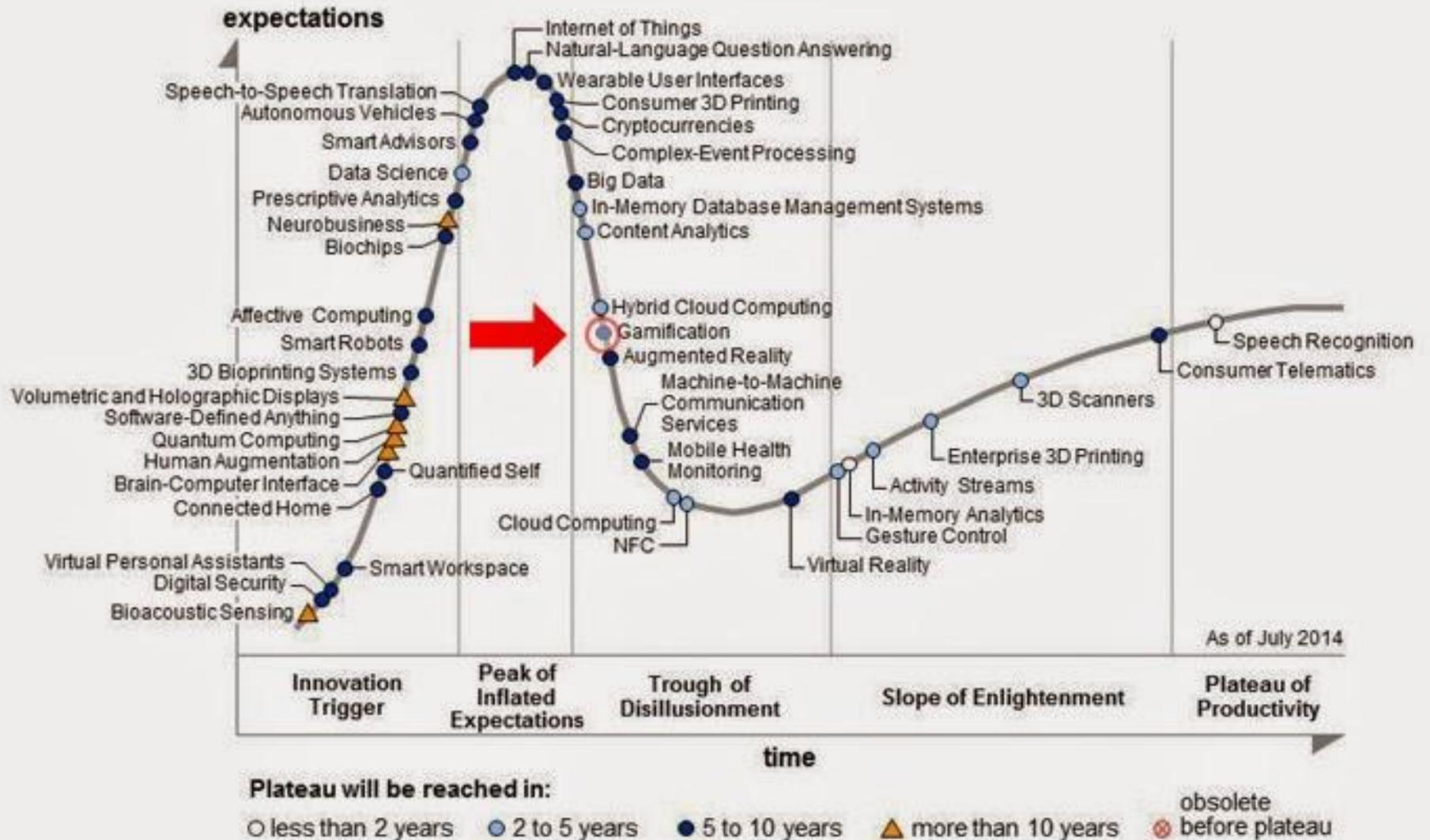
● 2 to 5 years

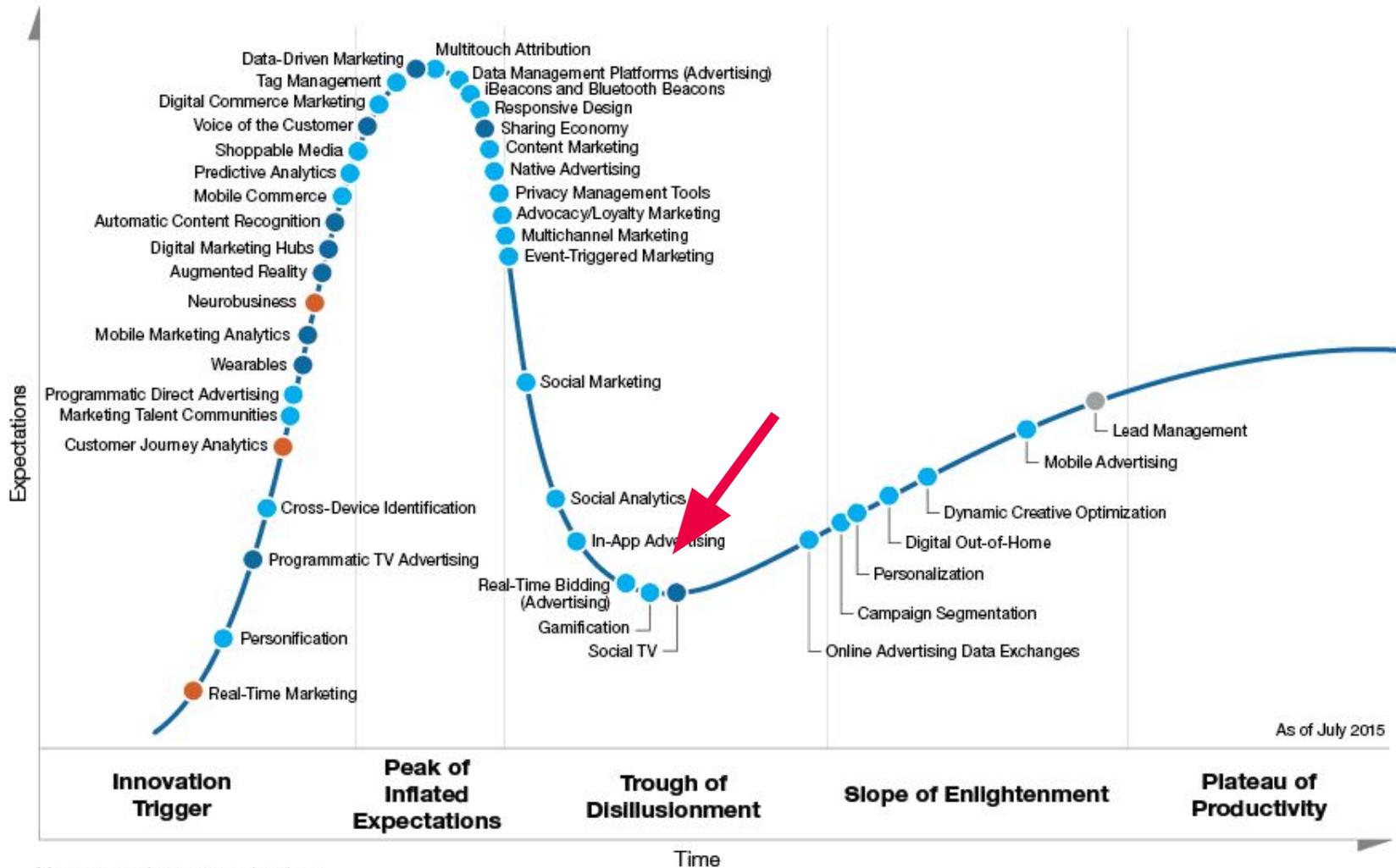
● 5 to 10 years

▲ more than 10 years

obsolete

⊗ before plateau





As of July 2015

Years to mainstream adoption:



# Classcraft работает, потому что:



Повышает мотивацию учеников с помощью реальных рисков и наград.

Обучает осмысленному взаимодействию, благодаря разделению учеников на команды, где успех каждого зависит от товарищей по команде.

- Или проще...



Ступени пианино - реклама от Фольксваген 2011



0:38 / 1:47

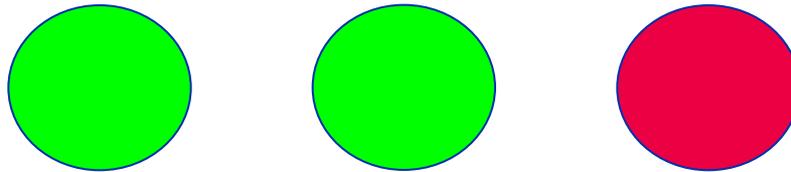




- Или проще...



# Геймификация рутины



## Ограничения Геймификации?

- Пол?
- Возраст?
- Социальный статус?
- Содержание деятельности?

# Кто еще геймифицирует свою деятельность?

- Министерство труда и пенсий Великобритании

- Армия США



- Улица идей
- 10 млн. экономия

- «Армия Америки»
- Повысилась популярность воинской службы в США

What fun?

	Achievers	Killers	Explorers	Socializers
Easy fun 		<b>награды</b>		
Hard fun 			<b>соревнование</b>	
Serious fun 	<b>ПОИСК</b>			
People fun 			<b>цели</b>	

# Игроки и их игровое поведение



## Элементы геймификации



## Компоненты

### Динамики

1. Ограничения
2. Эмоции
3. Нарратив
4. Прогрессия
5. Отношения

### Механики

1. Вызов
2. случай
3. соревнование
4. кооперация
5. обратная связь
6. добыча ресурсов
7. Вознаграждение
8. транзакции
9. ходы
10. состояние выигрыша

# Компоненты

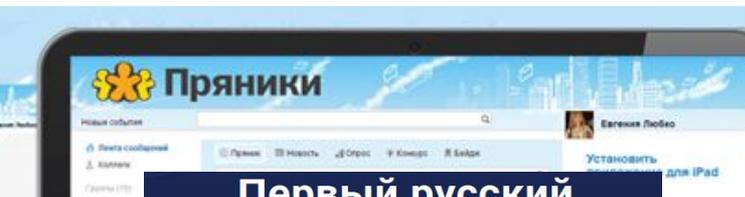
- Достижения
- Аватары
- Бэйджи
- Бои с боссами
- Коллекции
- Открытие нового контента
- Подарки и дарение
- Рейтинги лидеров
- Уровни
- Очки
- Квесты
- Социальные связи





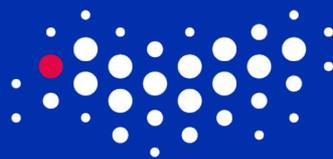
## Что еще?

- Вербах К. Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Манн Иванов Фербер, 2015
- Грей Д., Браун С., Макануфо Дж. Геймшторминг: игры, в которые играет бизнес, Питер, 2012
- Зикерманн Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. Манн Иванов Фербер, 2015
- Браун С., Воган К.. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье Манн Иванов Фербер, 2015.
- Шелл Дж. «Искусство геймдизайна» («The Art of Game Design»)
- материалы сайта <http://pryaniky.com> (кейсы, статьи)
- материалы сайта <http://www.rgpg.org> (презентации, видео)



**Первый русский  
открытый онлайн курс  
(МООС) по игрофикации**





УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

**Спасибо за внимание!**

Анастасия Причисленко

[aprichislenko@corp.ifmo.ru](mailto:aprichislenko@corp.ifmo.ru)

Санкт-Петербург, 2017