



GAMETREK

# ВЕСЕННИЙ БАГАТЛОН

Игрофикация багфикса. Кейс одной компании

# GAMETREK

- Игрофикация процессов
- Игрофикация продуктов и сервисов
- Игрофикация в рекламе



# КОРОБЦЕВ МАКСИМ

Бизнес-тренер

# ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

- Что было нужно сделать?
- Почему это было актуально?
- Почему происходит эта проблема?

# БАГАТЛОН

JIRA Dashboards ▾ Projects ▾ Issues ▾ **Create issue** Quick Search ? 

Work and Play Tools ▾

Work&Play: Gamification for JIRA ✕

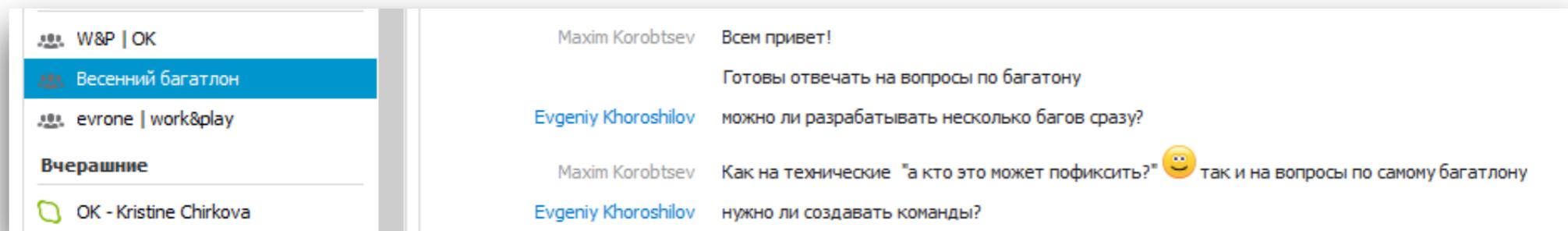
Выбери коробку



Весенний багатлон  
открыта

# ХОД ИГРЫ - ДЕНЬ ПЕРВЫЙ - НАЧАЛО

- Активация
- Видео с правилами, общий чат для всех участников
- Адаптация новичков и ответы на вопросы



# ПЕРВАЯ РАДДОСТЬ

- Вкуривание правил
- Радость от очков за прокачку
- Быстрое получение первых наград
- Наблюдение за своей позицией в личном



#	Личный зачёт	
18	viktors.savonins	70
19	andrey.filchakov	70
20	martins.barinskis	60

# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

- Onboarding по правилам и интерфейсу
- Спортивный комментатор повышает градус накала атмосферы
- Рефери в спорных ситуациях (фотофиниш )
- Служба «Награда должна найти героя»
- Подведение итога дня (победители, топ, статистика )

# ДЕНЬ ВТОРОЙ - ТЕМА ДНЯ - ЭТО ВАЖНО

- Разгребаем InProgress
- Помощь тестировщиков на dev

# НОВЫЙ ДЕНЬ И НОВЫЕ РАДОСТИ

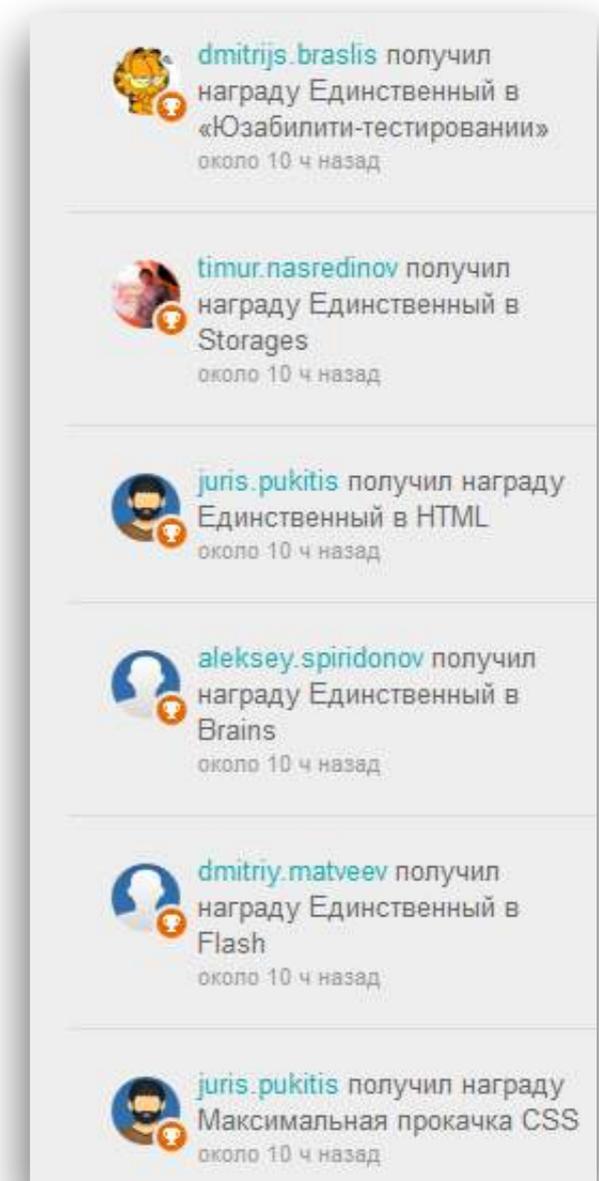
- Более сложные для достижения награды
- Поиск стратегии
- Зачатки кооперации

# УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВРЕМЕННЫЕ НАГРАДЫ

- Награда проектам, передавшим в тестирование не менее 2х багов InProgress багов
- За факт взаимопомощи
- Спец награды за боссов

# ВСТРЯХИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Ночь полна сюрпризов  
(максимум, единственный по навыкам )
- Награды за часовой максимум



# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ ВО ВТОРОЙ ДЕНЬ

- Освящение утренних изменений
- Горячие новости
- Вброс игровых заданий
- Выдача ручных наград

Вернуться в игру / Личный зачёт

место	игрок		очки за помощь
1	timur.nasredinov из Groups	<b>↑ +4</b>	<b>+380 →</b> 450
2	fedor.podtelkin из Groups	<b>↑ +1</b>	<b>+290 →</b> 390
3	eugeny.horoshilov	<b>↓ -2</b>	<b>+140 →</b> 350
4	juris.pukitis из UI	<b>↓ -2</b>	<b>+130 →</b> 260
5	dmitry.lapynov из Mobile	<b>↓ -1</b>	<b>+40 →</b> 130

Maxim Korobtsev ★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 9:08

Доброго всем третьего дня "Весеннего багатлона"!

Утро, как всегда, приподнесло нам сюрпризы и изменения в турнирной таблице.

Федор, вырвавшийся вчера вперед за считанные минуты до конца дня, лишь упрочил свои позиции, и "везет" Тимуру аж 225 очков! Да, борьба для Тимура будет непростой..

И совершеннейшая сенсация - это появление в пятерке лидеров Виталия Куликова, который все эти дни был ближе к хвосту пелотона!

Поздравляем Виталия! 🙌

<http://take.ms/6i9ZK>

В личном зачете тестировщиков ночь не принесла никаких сюрпризов, т.к. не были разыграны награды! Уверенную лидерскую позицию занимает Дима, чей отрыв с каждым днем только увеличивается!

<http://take.ms/HRv3v>

Напомним, что у нас проводится отдельное соревнование и в командном зачете, за которым мы начинаем пристально наблюдать.  
<http://take.ms/3yoNV>  
Для того, чтобы соревноваться с лидирующими сейчас Group и UI нужна тактика! Например, приглашать в игру и в свои команды тех, кто в ней пока не участвует.

Всем удачного третьего дня багатлона!

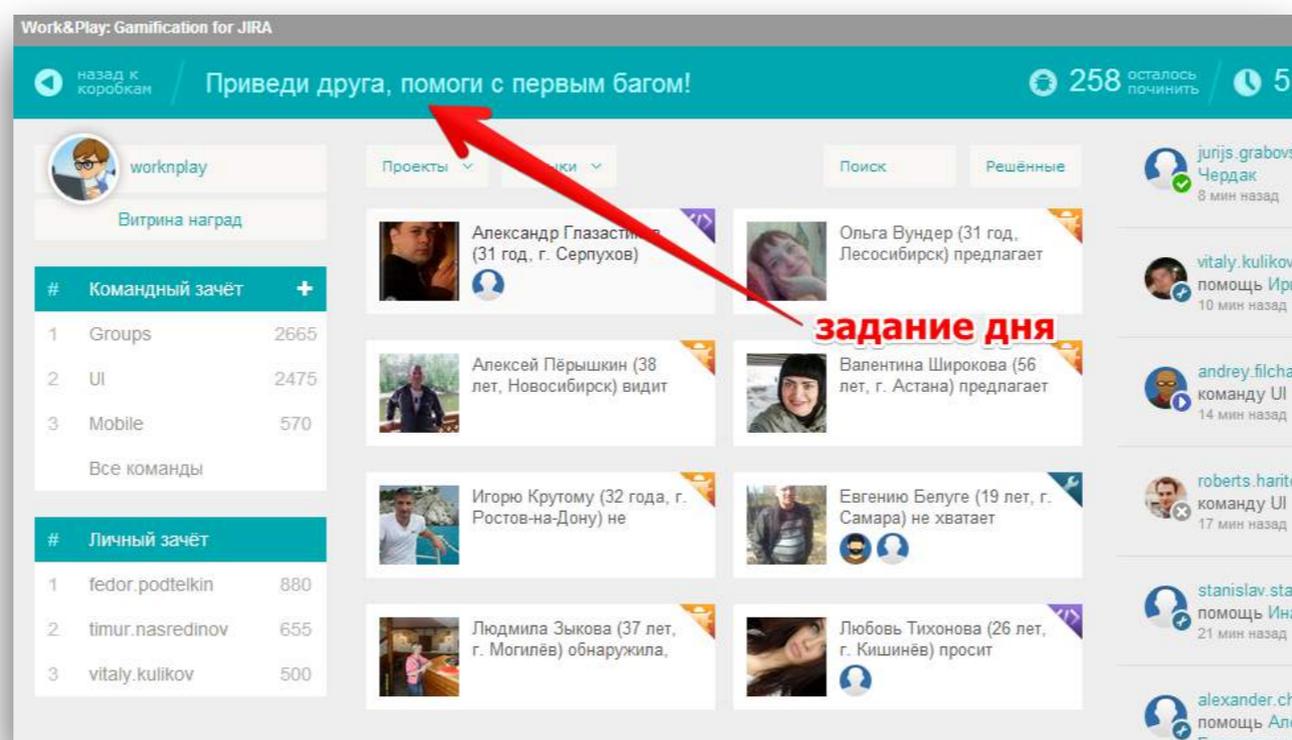
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

# ТРЕТИЙ ДЕНЬ – НОВАЯ ТЕМА

- Приведи друга
- Командный зачет это тоже важно

# УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВРЕМЕННЫЕ НАГРАДЫ

- Приведи друга
- Новые боссы, подорожание боссов
- Взаимопомощь



# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ В ТРЕТИЙ ДЕНЬ

- Освящение, новости, задания, награды
- Роль тренера – публичные подсказки в воздух



# ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ

- Темой стала вычистка багов проект за проектом
- Награда за полную ликвидацию багов
- Награды по итогам всей игры

# ПРОБЛЕМЫ

- Затыки там где они и так они всегда
- Медленный фикс разработчиками
- Конкуренция за тикеты (фотофиниш)
- Проблемы балансировки, пример с Boss Fight
- Ночные награды поощряют только лидеров

# РЕЗУЛЬТАТЫ

- Мгновенная реакция на не справедливые ситуации
- Я потратил время, не баг могу ли мне как-то это зачесть
- Работа в выходные и до поздней ночи
- Разочарование при проигрыше.
- Выпадение аутсайдеров
- Ждали чего то другого
- Поздние вовлечение (я тут второй день баги фиксю, они пойдут в зачет?)
- Детский сад, можно я просто буду работать (adoption curve)

# РЕЗУЛЬТАТЫ В ЦИФРАХ

- $1/3$  багов,  $1/4$  людей, за 3 дня – это хорошо
- $1/4$  часть в игре - это плохо

# БЕНЕФИТЫ

- Это затягивает тех кто в игре, поток
- Правила объясняют выигрышную стратегию не только в игре но и в работе
- При длительном применении вызывает привыкание

# ОСТАЛОСЬ ЗА КАДРОМ

- Подготовка багов, упаковка коробок
- Призы и подарки
- Проектирование наград, балансировка, настройка



# РАЗВИТИЕ БАГАТЛОНА

- Освоить роль спортивного комментатора
- Автоматизация техник управление вниманием, виральных механик
- Уровни наград, заданий (игра не только для лидеров )
- Новые игровые PvP и PvE режимы

# ЧТО С ЭТОМ МОЖНО ДЕЛАТЬ

- Работает в Jira, плагин
- Можно применить у себя в компании



<http://gametrek.ru>

СПАСИБО!



<http://workandplay.ru>