



# GameTrek



*Created by  
Maxim Korobov*

## Геймификация

игры в рабочих процессах

# Немного о себе



**Коробцев Максим**

**GameTrek/ScrumTrek**

тренер по геймификации, Agile/Lean

Соорганизатор Российского Сообщества  
Геймификации

[maxim@gametrek.ru](mailto:maxim@gametrek.ru)

**gametrek.ru**

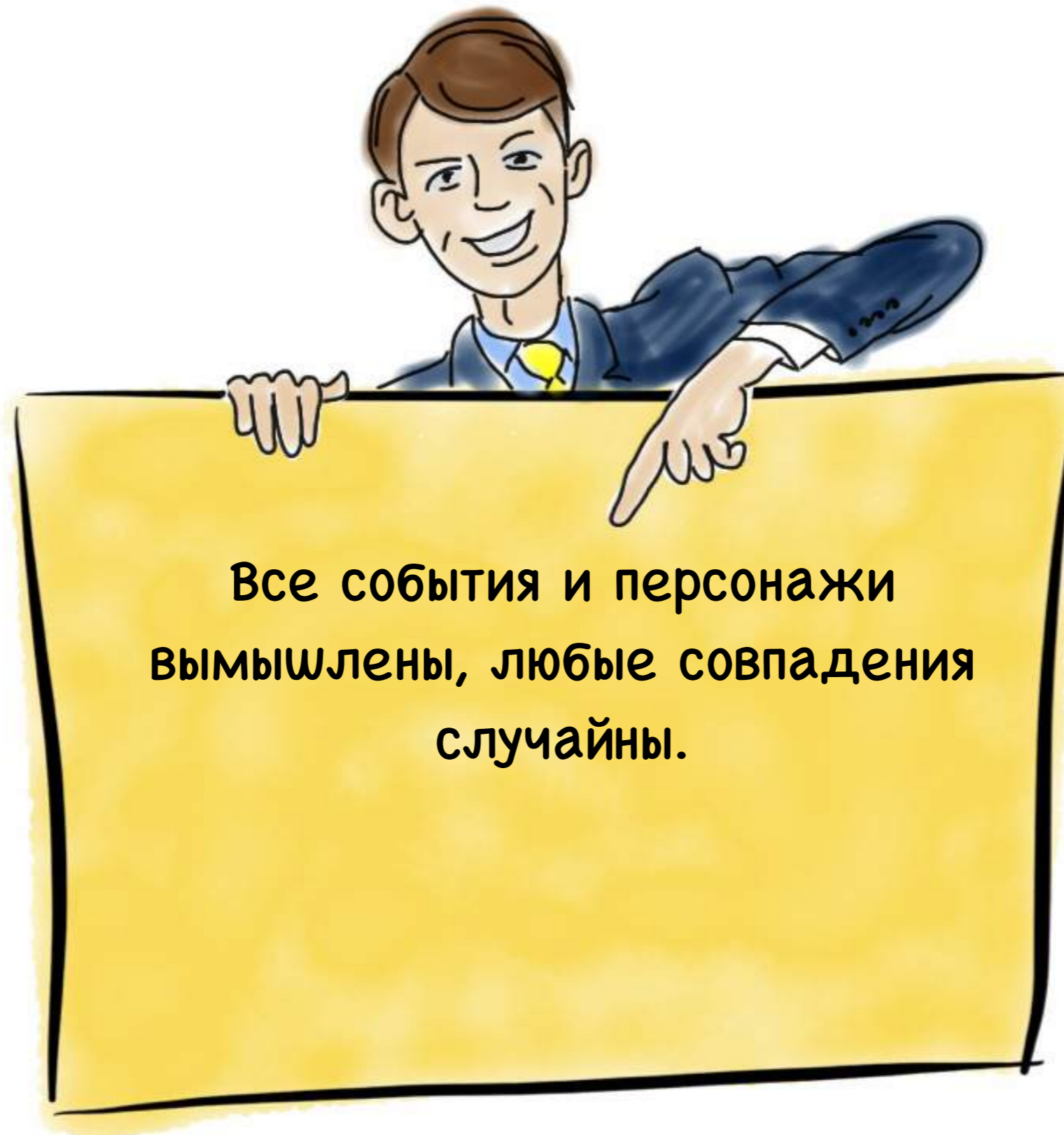
FB/maxim.korobtsev

**Ru-Gamification.com**

**FB/groups/RuGamification**



# Ситуация в компаниях



Все события и персонажи  
вымышлены, любые совпадения  
случайны.

# Разобщенность



- командный дух отсутствует
- перекидывают проблемы
- все в своих задачах и областях
- общности нет



# Понимание куда идти



- цели очень локальные и рутинные
- глобальных целей нет или неизвестны

# Вовлеченность



- сделал и ушел
- куража нет
- делаем понемногу и то хорошо
- улучшения не предлагают



# Обратная связь



- обратная связь – отрицательная
- виноват – ты, молодец – твой руководитель
- другие демонстрируют твой результат
- персональной обратной связи нет

# Найди кто, что хочет?



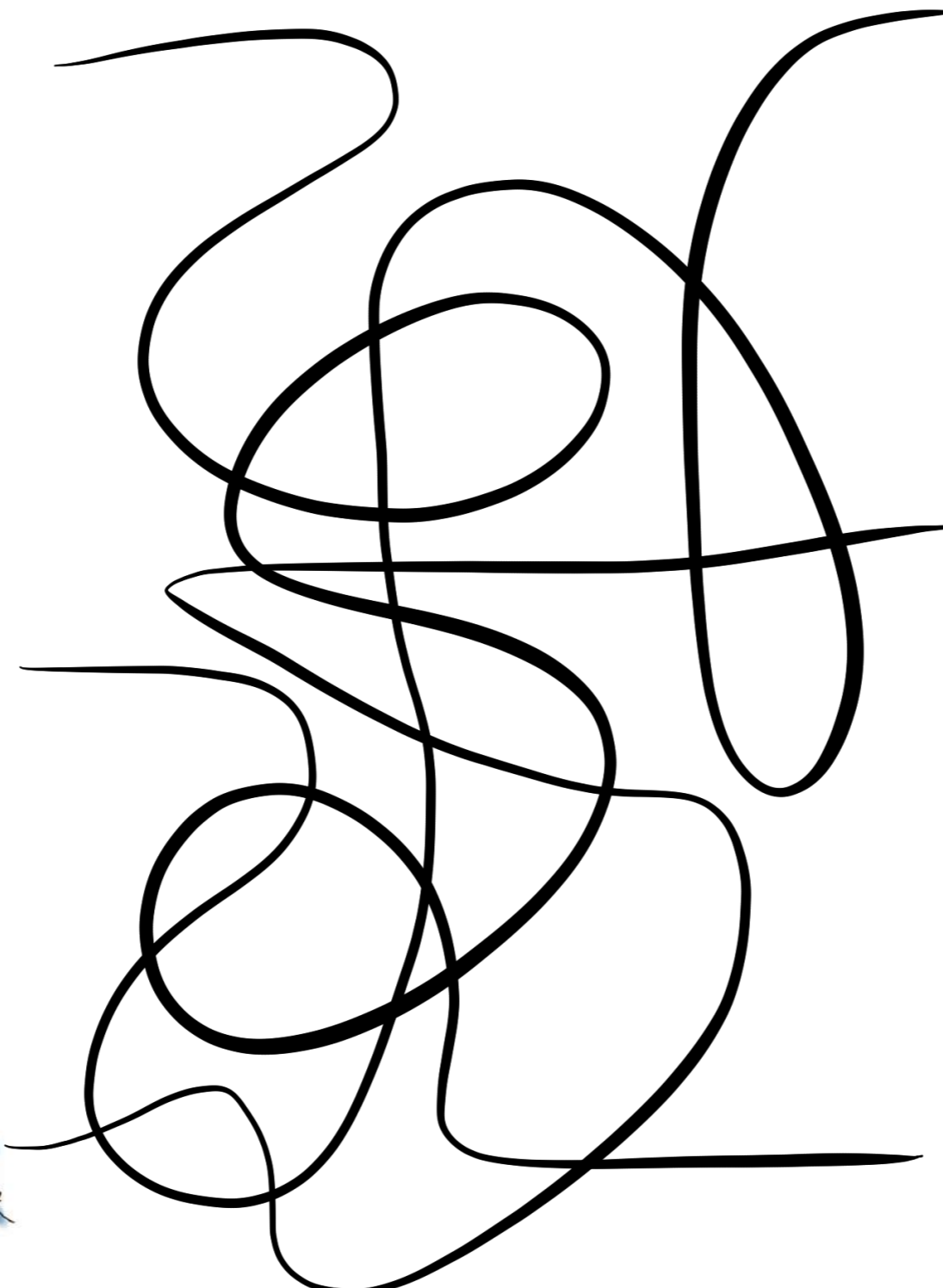
**Бизнес**



**Менеджер**



**Сотрудники**



Чтобы была:  
Взаимопомощь и  
обмен знаниями!

Чтобы был:

- ВИДИМЫЙ ЛИЧНЫЙ ВКЛАД
- УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ РАБОТЫ
- ПОНЯТНЫ ПЕРСПЕКТИВЫ

Чтобы:  
Горели работой!

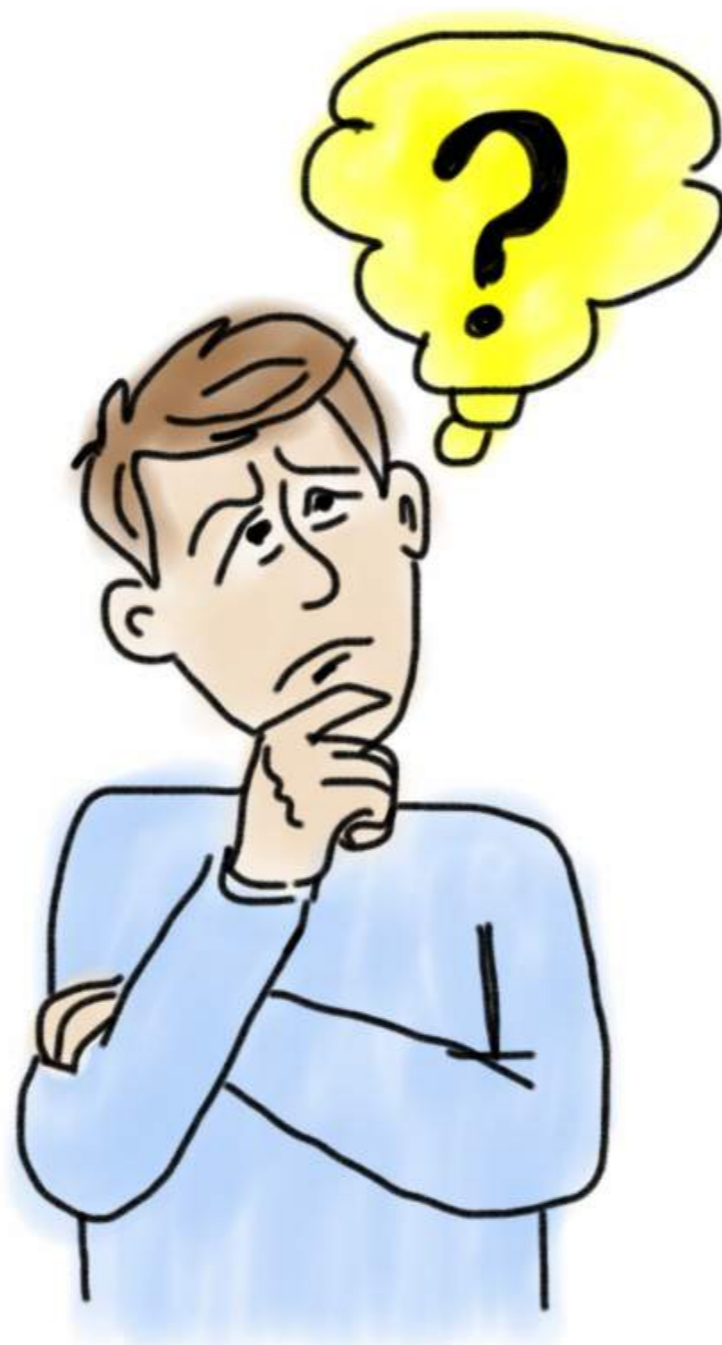


# Ситуация в играх



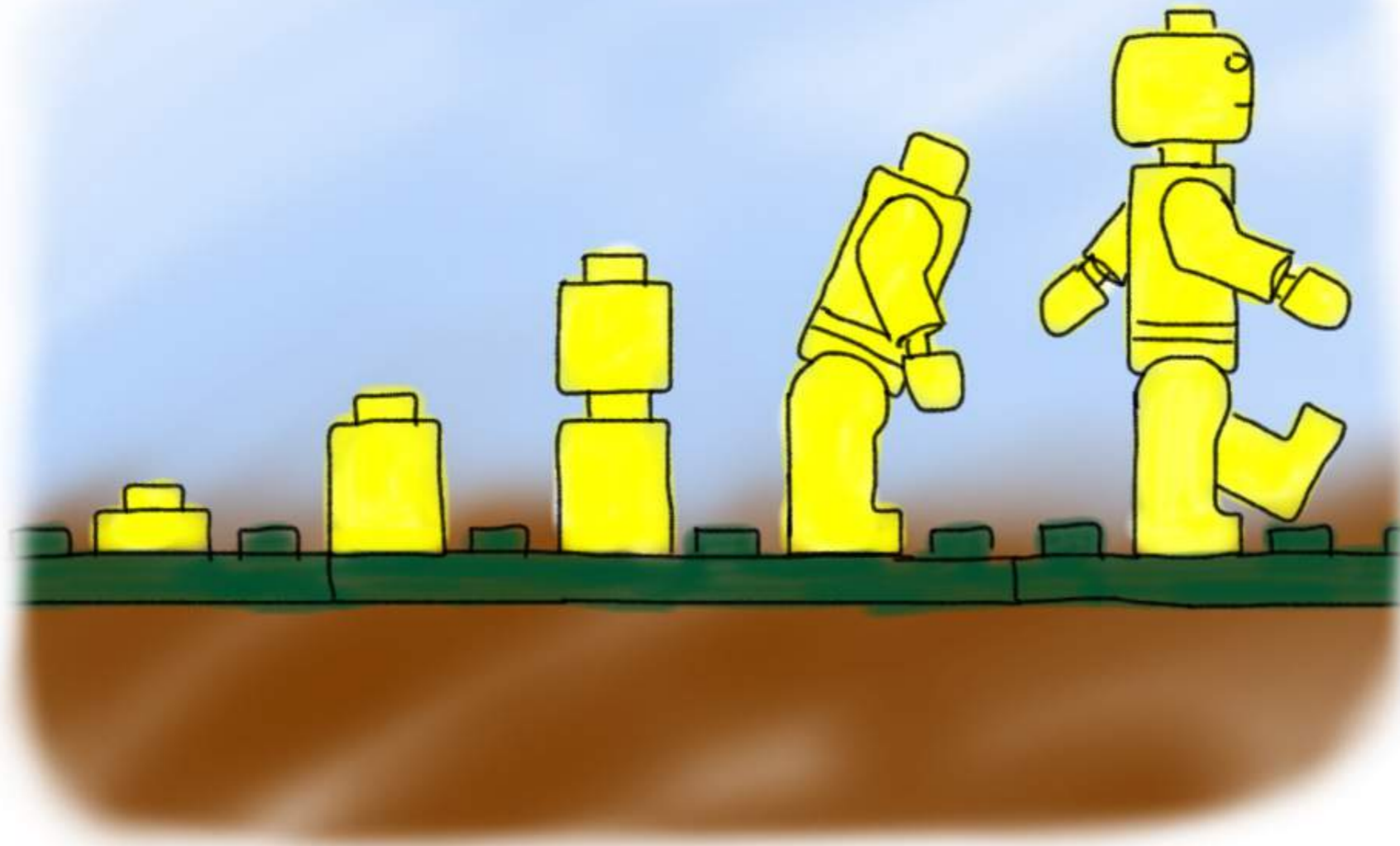
- Тратят свое время и деньги
- Создают форумы и сообщества
- Эмоционально вовлечены
- Развивают свои виртуальные навыки

# Почему так происходит?





# Что нужно для этого сделать?



Требуется эволюция подхода к  
рабочим процессам

# Что такое геймификация?



Игровая оболочка



# Мотиваторы игроков

Действие

Победитель

Самореализатор

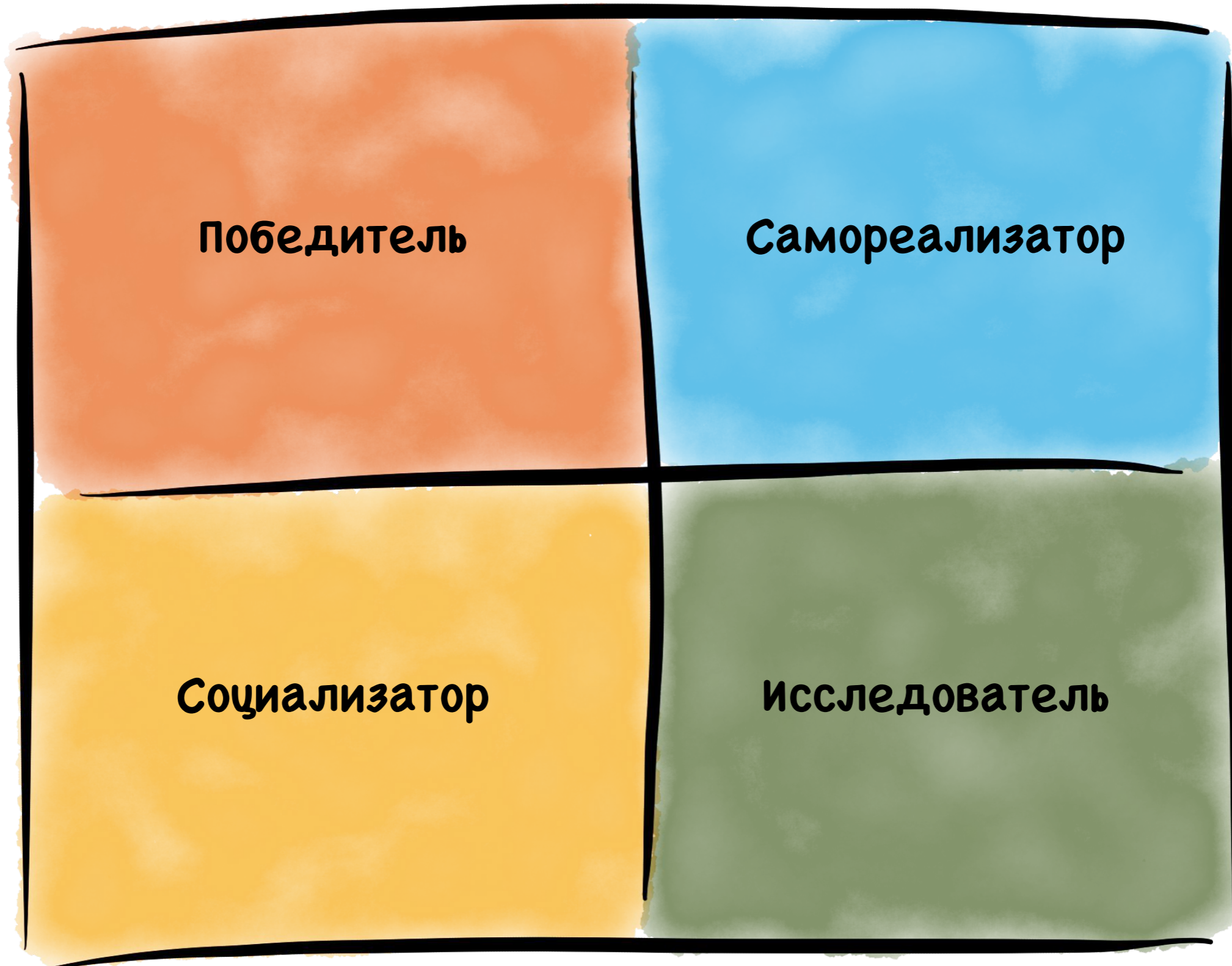
Социализатор

Исследователь

Игроки

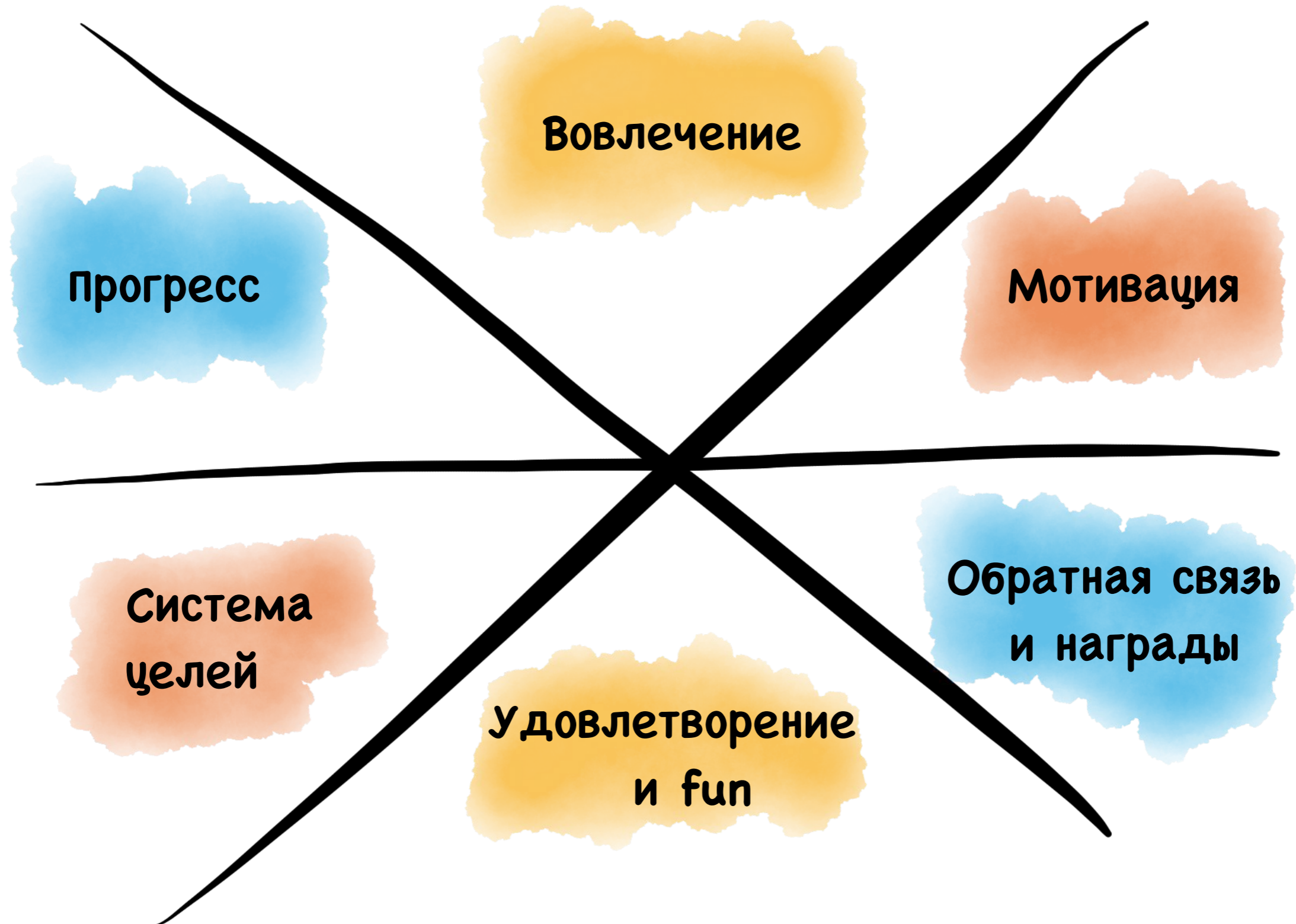
Работа

Взаимодействие





# Цели геймификация



# Типы геймификация

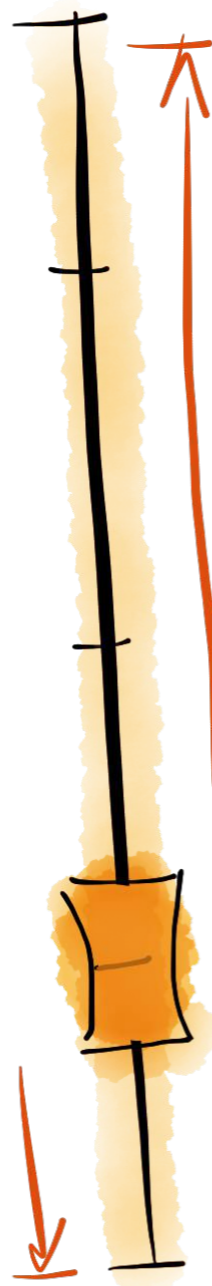
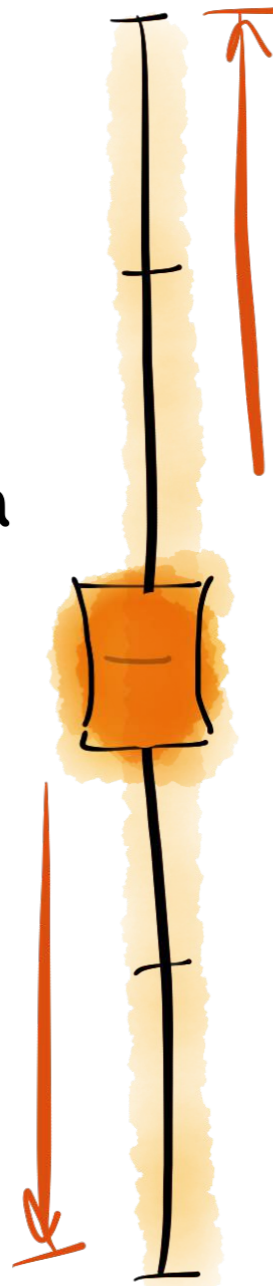
Работаем с  
мотивацией

Игровой  
мир

Сюжетно-  
ролевой

Компьютерная  
игра

Обычная система  
лояльности



Поощряем  
действия

Рабочая  
среда

Отсутствует

Физические  
объекты

Воздействие

Контекст

Сценарий

Технология

MMORPG

# Игровые механики





# Затягивает в поток

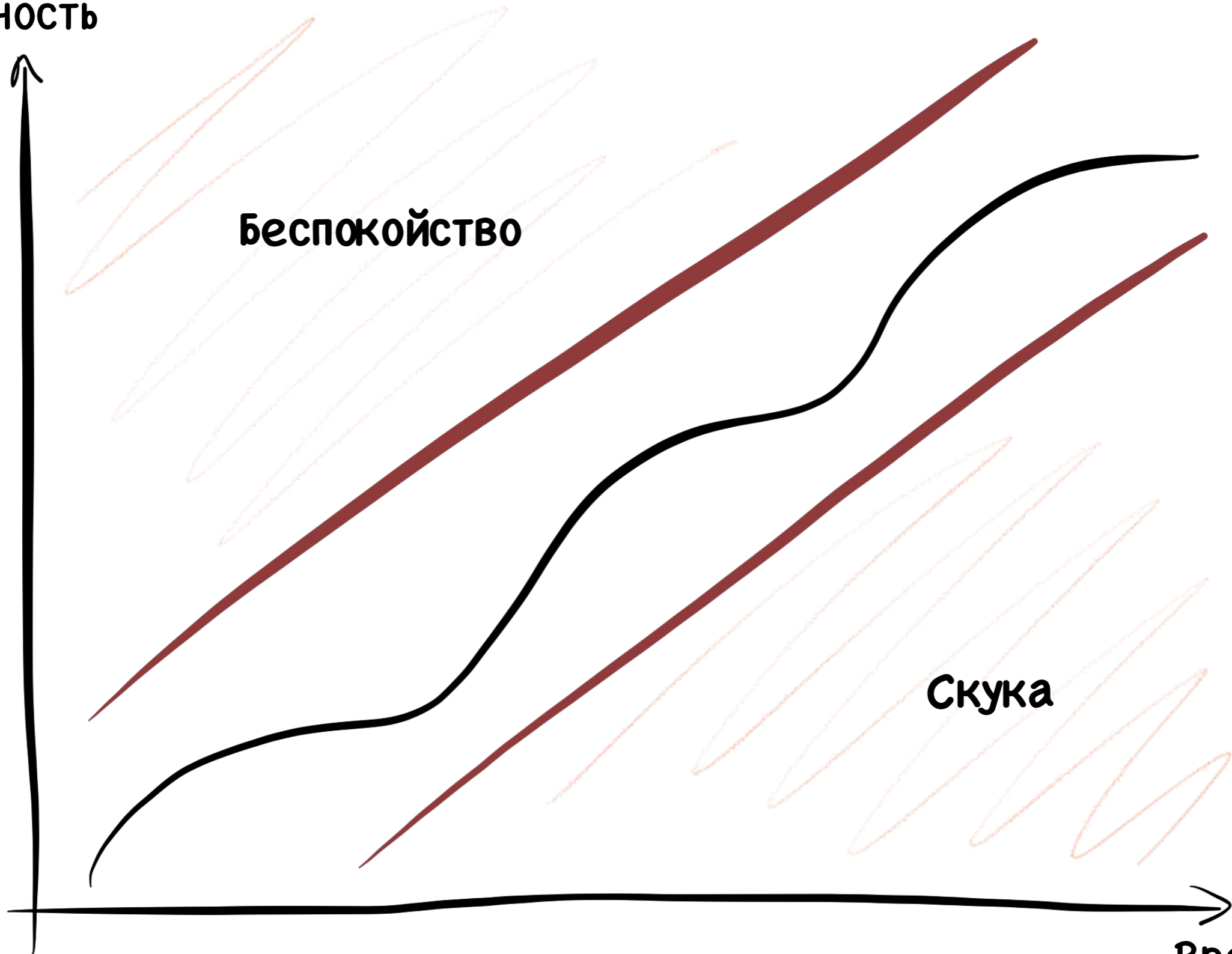
СЛОЖНОСТЬ



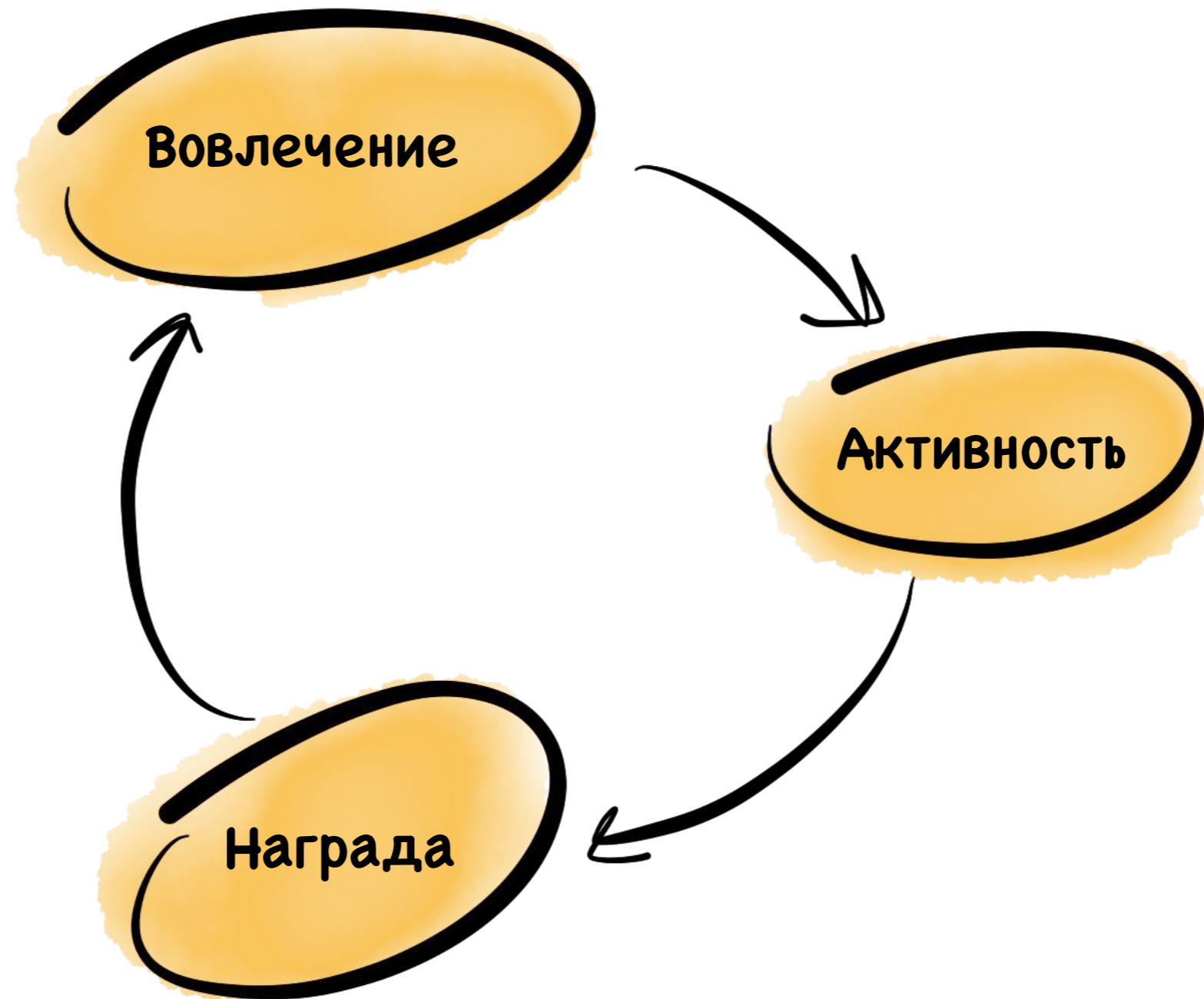
Беспокойство

Скука

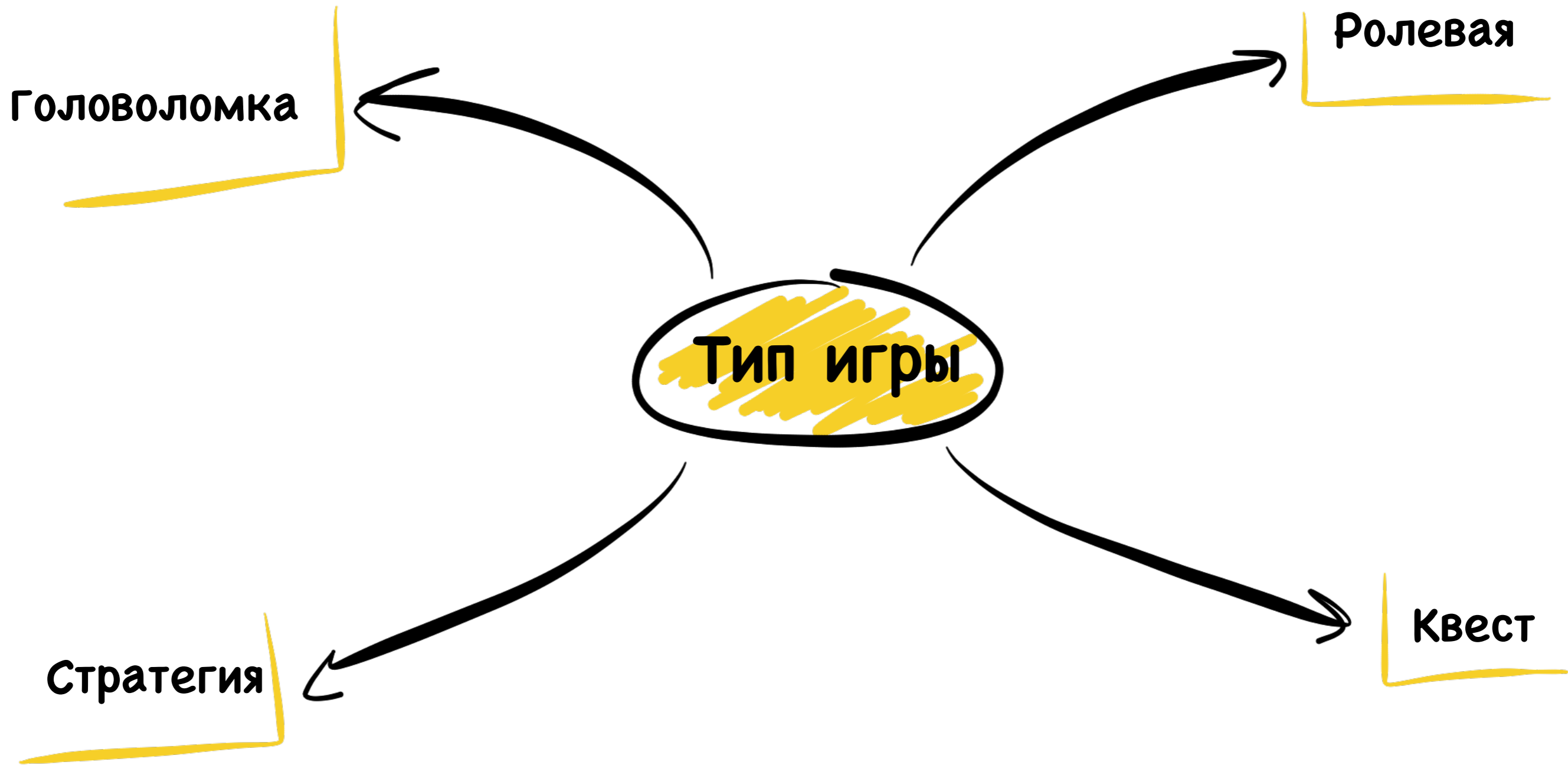
Время



# Имеет циклы обратной связи



# Игровая оболочка

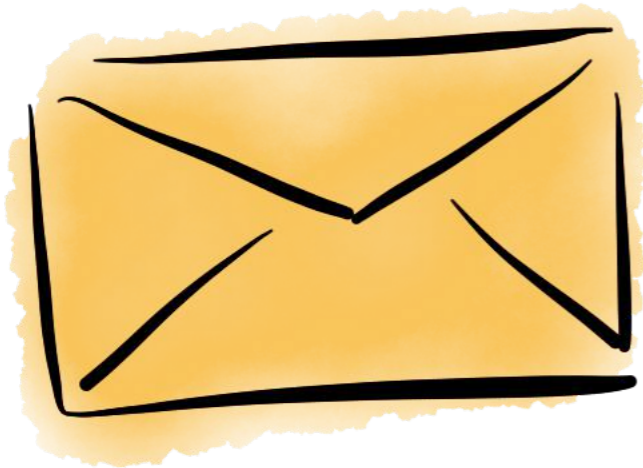




# Трансформация целей

Рабочие

Игровые



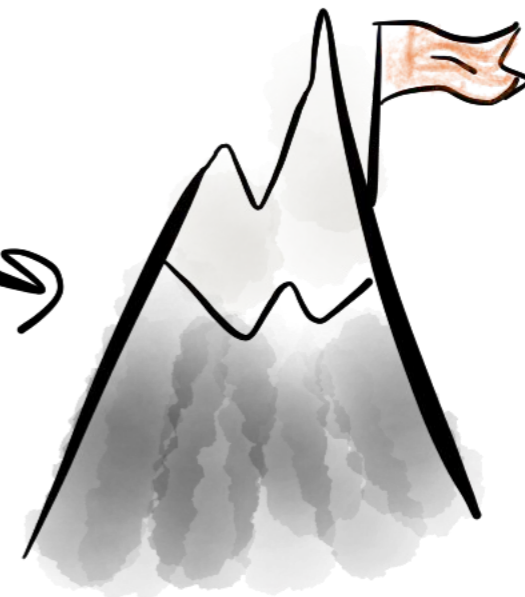
Отправка почты



Добыча руды



Выполнение задач



Прохождение миссий

# Игрок в игре

Вымышленный  
персонаж

Параметры профиля:

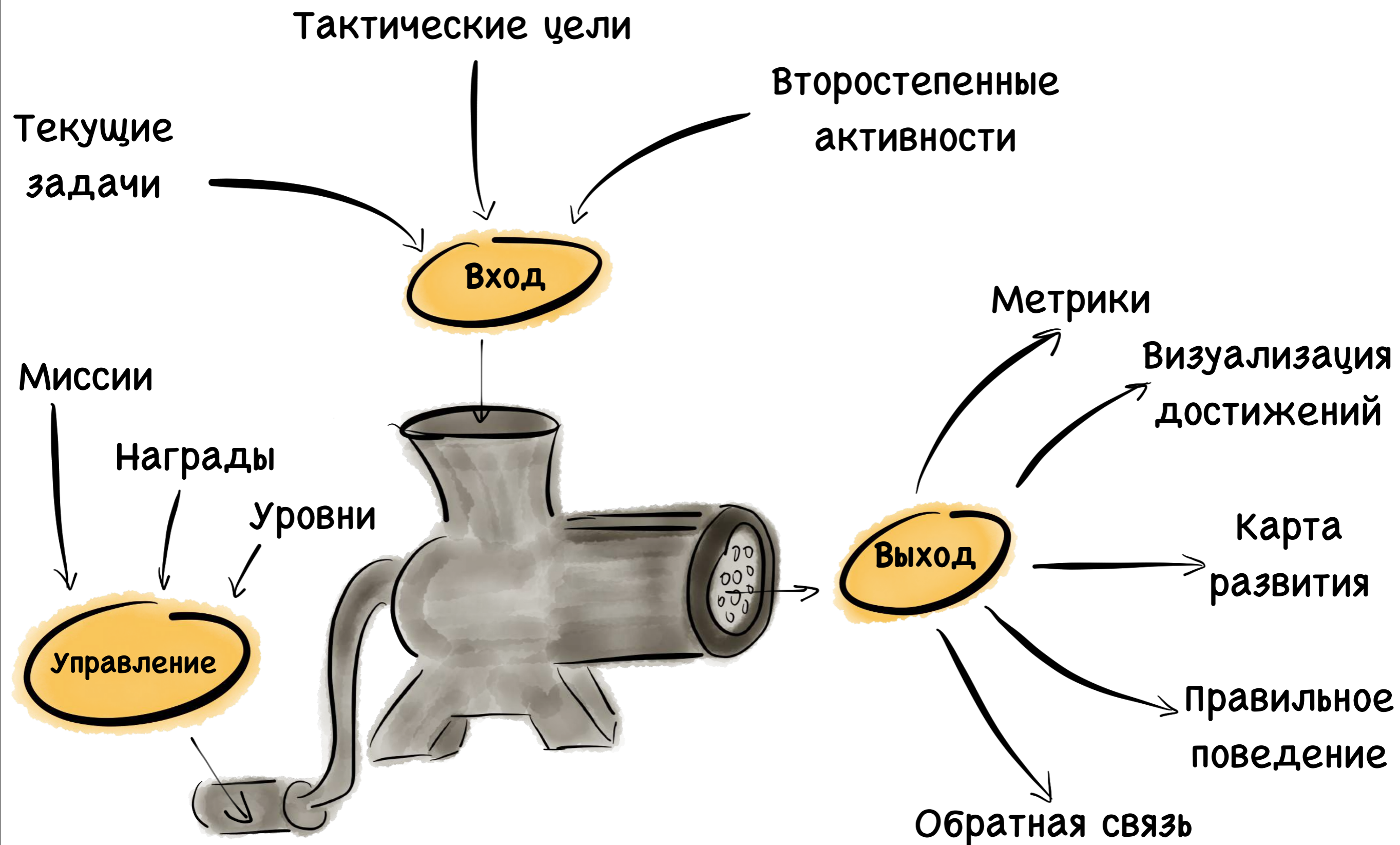
- уровень
- сила
- отвага



Полученные в игре  
награды  
и/или  
собранные  
предметы



# Что хочется добиться

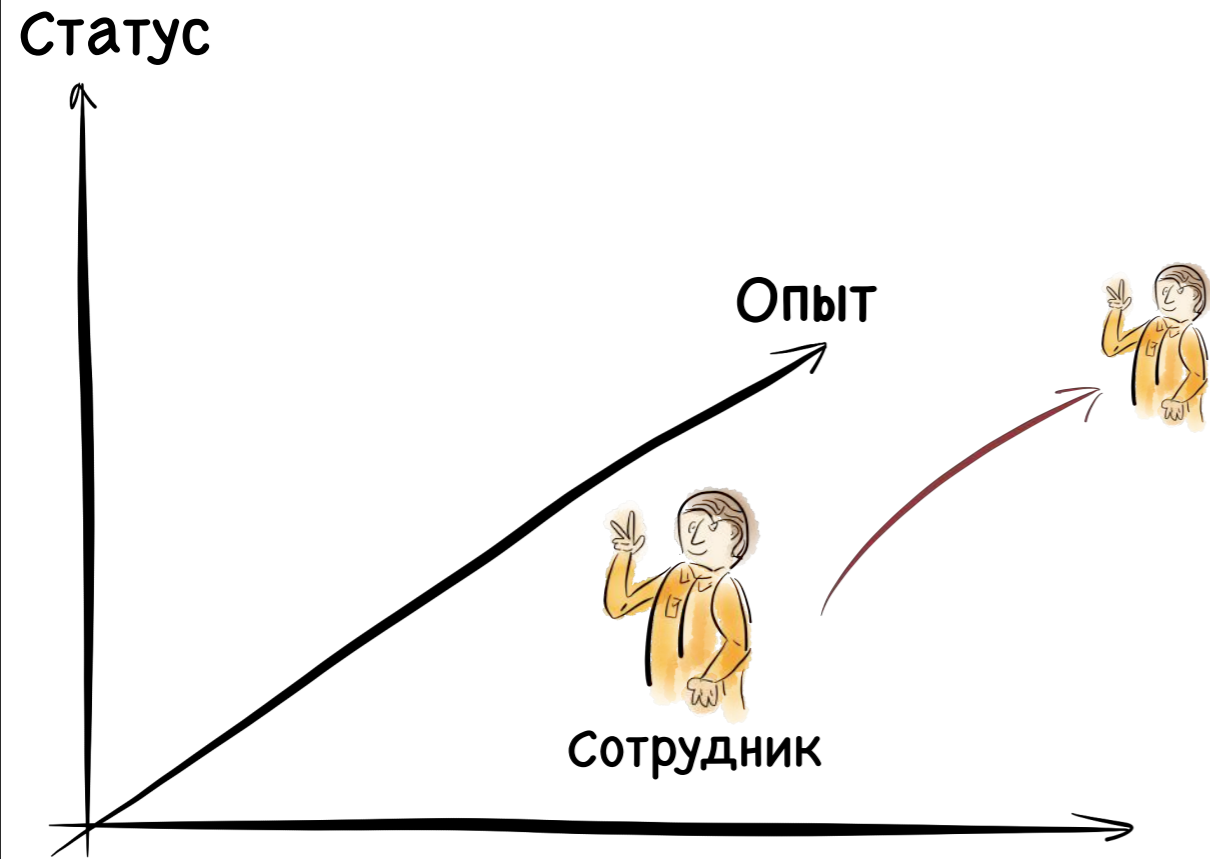





# Пример: развитие персонала

Реальность

Игра





Эльф / Бывалый






Уровень 4

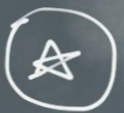
74%


 3248


 5


Миссии	
Изучение новой технологии	 300
Реализация проекта <small>требуется уровень 6</small>	 1  120

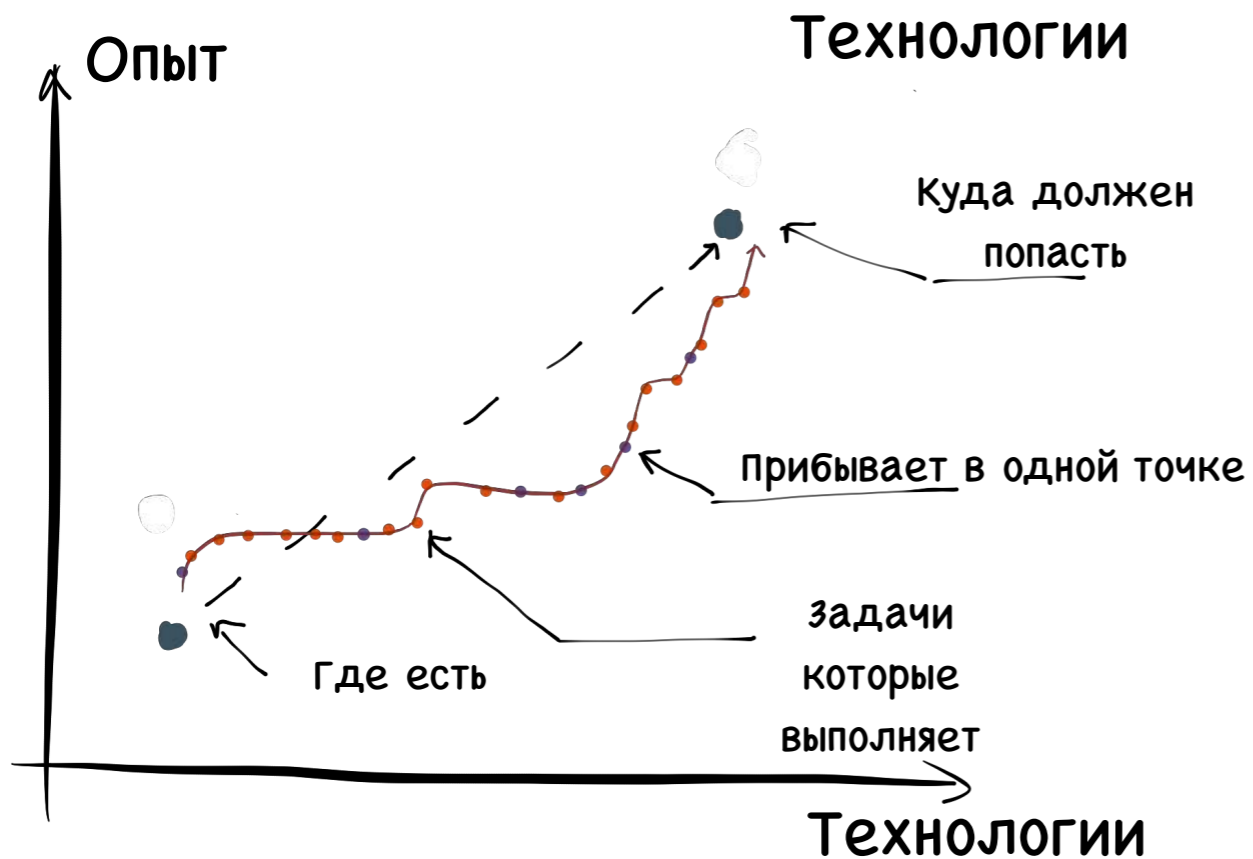
**Награды и навыки**

 x4  
Наставник

 x1  
Волшебные ножницы

 x12  
Оборона крепостей

 x1  
Тактические навыки



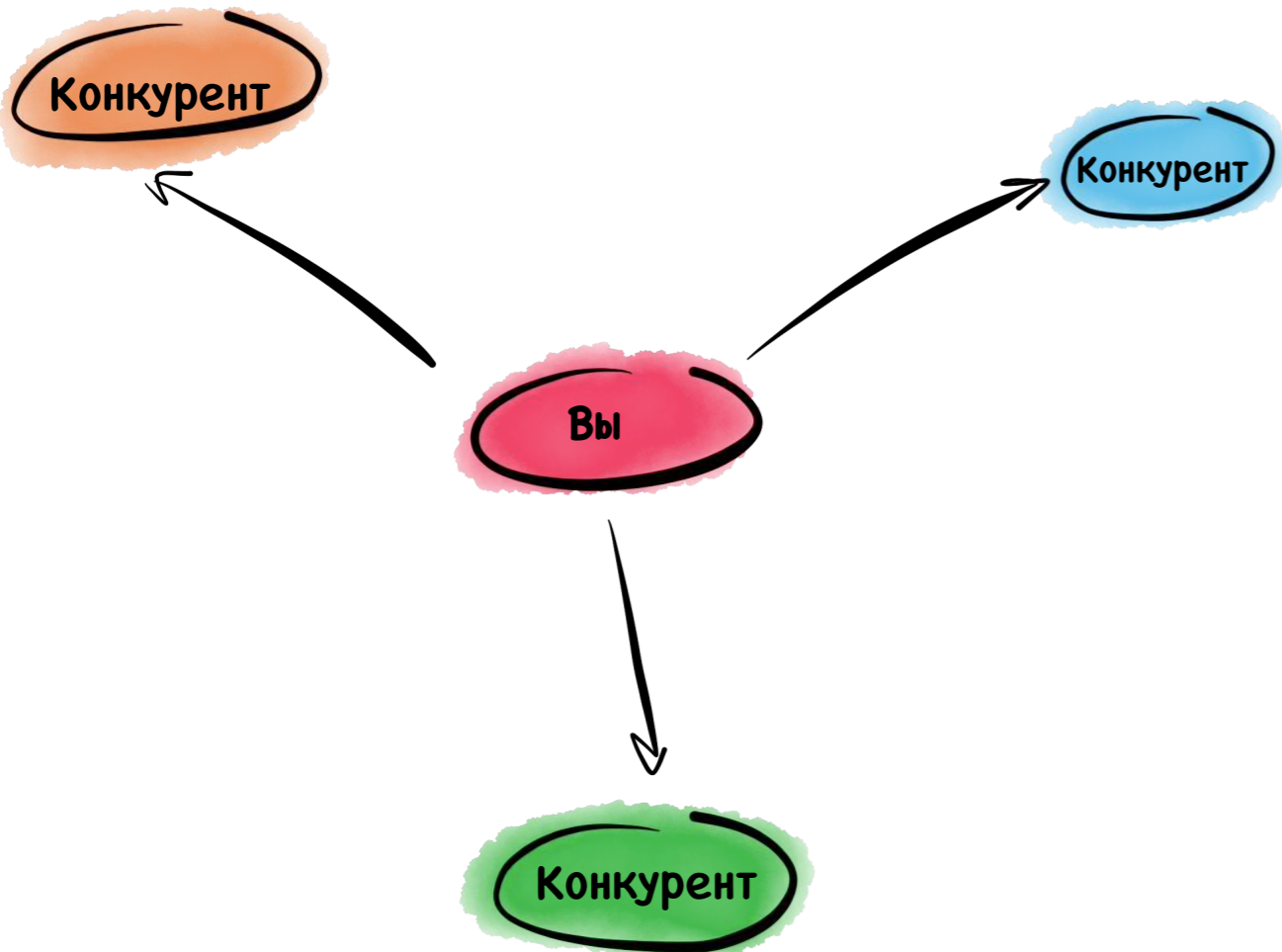
Уровень  
Навыки  
Награды  
Миссии

Длина вектора  
Технологии, обучение  
Уровень опыта  
задачи

# Пример: конкурентная борьба

Реальность

Игра



## Доска лидеров

Продукт	Счет
Ваш продукт	1000pt
Конкурент 1	780pt
Конкурент 2	660pt
Конкурент 3	600pt

## Соревнование команд

команда	счет
команда 1	330pt
команда 2	300pt
Команда 3	210pt



осталось  
20 дней





**Вопросы?**