

Игрофикация на практике

Инструменты для проектировщика



О чем мы здесь говорим

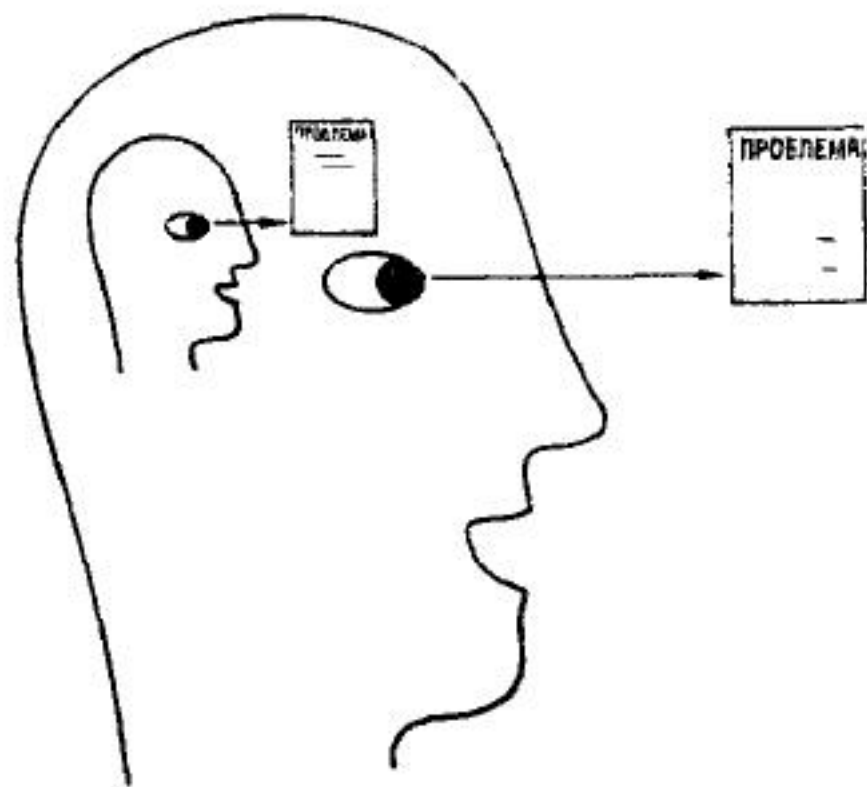


Игрофикация - это использование игровых подходов в не игровых процессах с целью привлечения пользователей и повышение их вовлеченности в использование продукта или услуги.

Зачем нужна игрофикация


















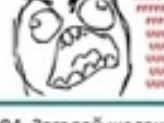












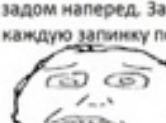












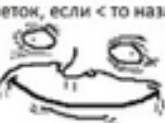


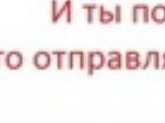
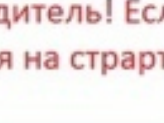
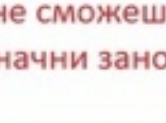
















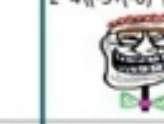

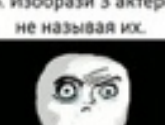
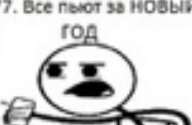

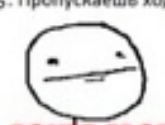
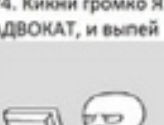
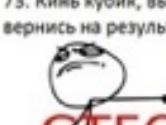
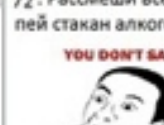


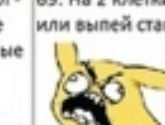



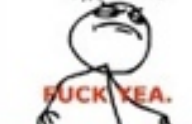



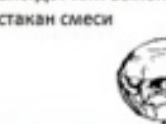






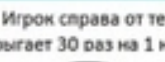
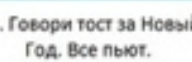
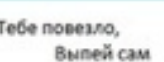
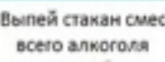
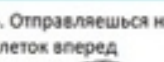
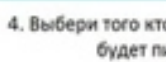
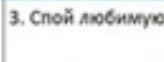
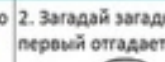
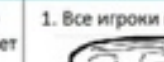
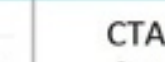

**Вовлеченность пользователей
позволяет мотивировать их
выполнять определенные
действия во благо продукта.**

Для кого данная презентация

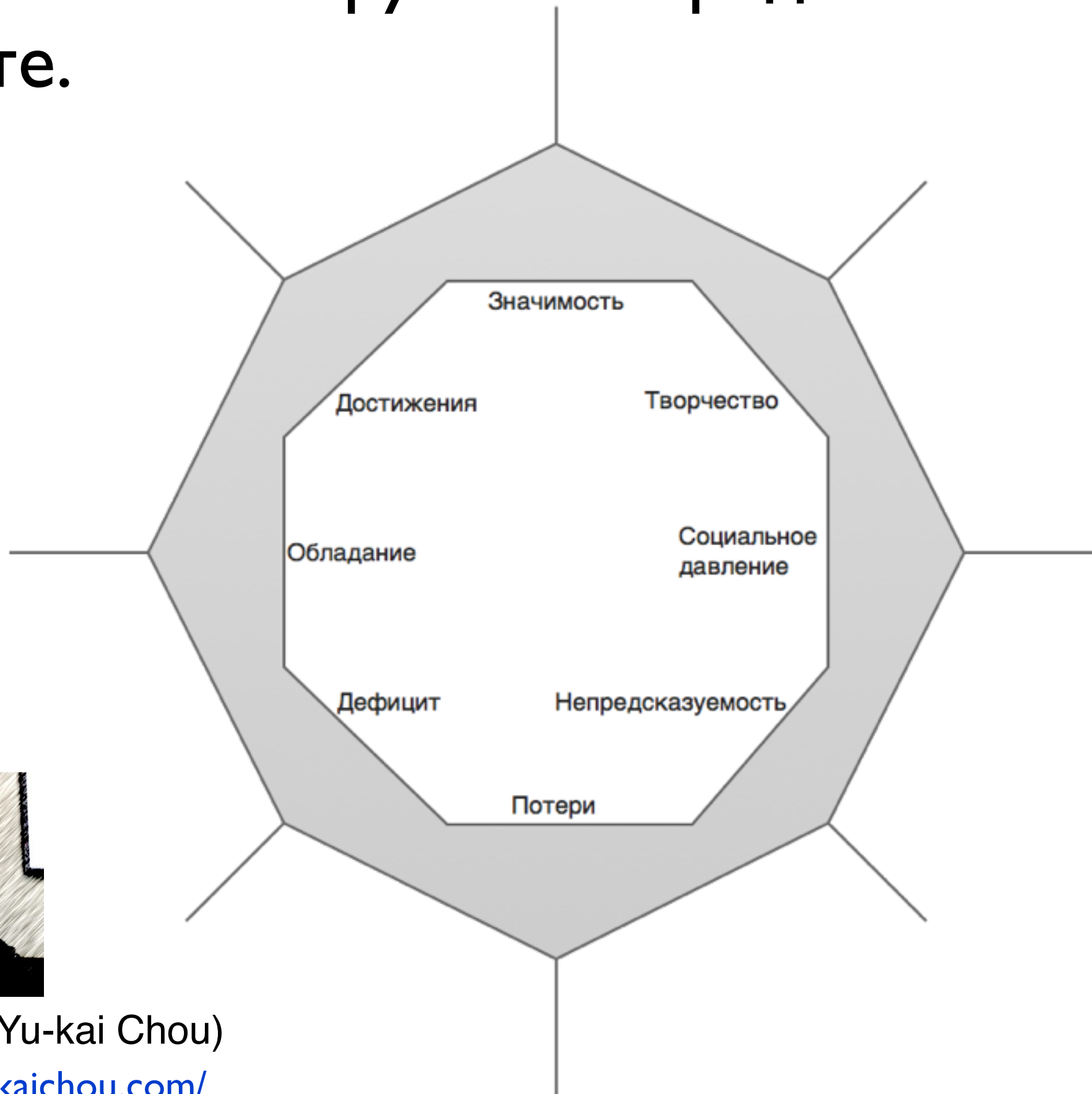


В первую очередь для тех, кто хочет внедрить игрофикацию и понять, как сделать первые шаги.

Самое важное - выбрать правильные механики для проекта

18. Спой песню про Елочку громко и с выранением 	54. Покажи 3 разных фокуса! 	55. Пьют игроки, у которых черные носки 	56. Вернись на 3 клетки и выполни задание 	57. Все пьют кроме тебя 	58. Укажи на девушку и она выпьет 3 	59. покорми из ложки соседа справа 	60. Спой новогоднюю песню или расскажи стишок 	61. Возвращайся на клетку 34 	62. Ничего не делаешь 	63. Станцуй под песню которую выберед сидящий слева. 	31. Все девушки пьют 
17. Не делай ничего или пей 2 стакана смеси и иди на 60 клетку 	53. Отправляйся на 20 клеток вперед 	82. Выпей с владельцем игры 	83. Вперед на 5 клеток, но с тебя стишок. 	84. Все кто не пьян пьют 	85. Выпей и вернись на 20 ходов 	86. Крикни в открытое окно новогоднее поздравление 	87. Говоришь тост и пьешь за каждого 	88. Все парни пляшут 	89. Если ты парень, пьешь 5. Если девушка то ничего не делаешь. 	64. Все кидают кубик, у кого 6 идет на старт 	32. Выпей для разнообразия стакан НГ алкоголя 
16. Все кроме тебя пьют. 	52. Пьют все парни 	81. Расскажи смешную историю из детства 	102. Танцуй и одновременно пей 	103. Выпей салат или съешь смесь-коктейль 	104. Загадай желание соседу справа и слева 	105. Расскажи алфавит задом наперед. За каждую запинку пей 	106. МОЛОДЕЦ! Ты почти выиграл. Брось кубик и если выпадит 1 то ты попадаешь на финишь. Если больше одного то увы отправляйся на старт!		90. ПЕЙ ИЛИ ПОЙ 	65. Улыбайся 10 минут без перерыва 	33. Тост за Новый Год. Все Пьют 
15. Пьют все за НОВЫЙ ГОД НАПРЯ 	51. Загадай желание соседу справа 	80. Загадай слово и укажи кто его покажет без слов. 	101. Все возвращаются на 15 клеток назад 	FINISH Чтобы убедиться что ты победитель тебе всего-лишь надо умудриться прочитать эту страницу ***** И ты победитель! Если не сможешь то отправляйся на старт и начни заново!		SO CLOSE... 		91. Поменяйся с любым игроном клетками. 	66. Вернись на 15 клеток 	34. Все возвращаются на шаг назад и выполняют 	
14. Отправляйся на 3 клетки назад 	50. Кинь кубики 3 раза. Если > 12 вперед на 15 клеток, если < то назад 	79. Пьешь и но ход пропускаешь 	100. Сделай отпечаток своего лица в своей тарелке с салатом 	99. Наказан на 2 хода 	98. Выполни желание того кто ближе к старту 	97. Все пьют 	96. Разрисуй лицо губнушкой в НГ стиле 	95. Все танцуют 	94. Все пьют кроме тебя 	93. Назад на 30 клеток и пьешь стакан 	35. Все кроме бросавшего на шаг вперед 
13. Укажи двоих, кто будет пить 	49. Пьют игроки напротив тебя 	78. Разрисуй лицо того, кто ближе к финишу, губнушкой 	99. Наказан на 2 хода 	98. Выполни желание того кто ближе к старту 	97. Все пьют 	96. Разрисуй лицо губнушкой в НГ стиле 	95. Все танцуют 	94. Все пьют кроме тебя 	93. Назад на 30 клеток и пьешь стакан 	68. Вперед на 6 клеток 	36. Посчитай и двигайся вперед или пей! $2*4/(-5+(-6)*(-9))-98$ 
12. Пропускаешь ход. 	48. Изобрази 3 актеров не называя их. 	77. Все пьют за НОВЫЙ ГОД 	76. Расскажи смешную шутку или пей 4 	75. Пропускаешь ход 	74. Кидай громко ЯЗЬ, АДВОКАТ, и выпей 	73. Кинь кубик, выпей и вернись на результат 	72. Рассмеши всех или пей стакан алкоголя 	71. Вернись на старт 	70. Кинь монету. Орел - ты пьешь. Решка - все остальные 	69. На 2 клетки вперед или выпей стакан смеси 	37. Пьют все у кого нет водительских прав 
11. Новогодний стих рассказать ты должен 	47. Можешь покурить 	46. Укажи троих, кто будет пить 	45. Все кидают кубик, у кого 3 пьет 3 	44. Расскажи стих с набитым едой ртом 	43. Кинь кубик и выпей сколько выпадит 	42. Расскажи смешной анекдот или выпей стакан смеси 	41. С тебя грузинский тост 	40. Выпей 3 или вернись на 22 клетку 	39.5 Пропускаешь ход 	39. Выпей и иди на 20 клеток вперед 	38. Загадай веселое желание любому 
10. Игрок слева от тебя пьет 	9. Игрок справа от тебя поигает 30 раз на 1 ноге 	8. Говори тост за Новый Год. Все пьют. 	7. Тебе повезло, Выпей сам 	6. Выпей стакан смеси всего алкоголя 	5. Отправляешься на 20 клеток вперед 	4. Выбери того кто будет пить 	3. Спой любимую песню 	2. Загадай загадку Кто первый отгадает не пьет 	1. Все игроки пьют 	СТАРТ 	CHALLENGE ACCEPTED 

Октализ - инструмент определения механик в проекте.



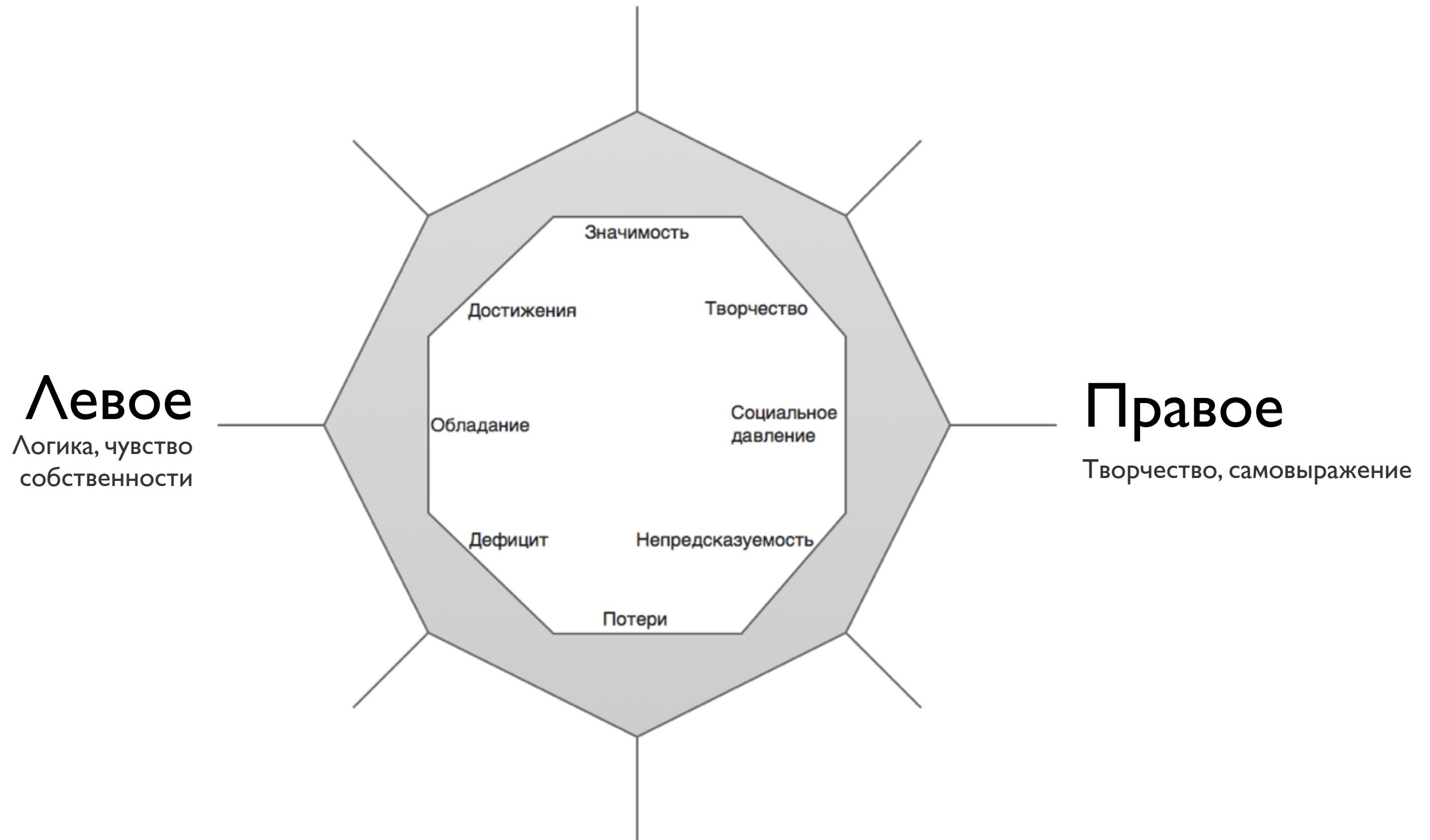
Ю-Кай Чоу (Yu-kai Chou)

<http://www.yukaichou.com/>

8 ключевых практик игрофикации

1. Особая значимость происходящего
2. Развитие и достижение
3. Раскрытие творческого потенциала
4. Чувство собственности и обладание
5. Социальное давление и зависимость
6. Дефицит и нетерпеливость
7. Любопытство и непредсказуемость
8. Потери и их предотвращение

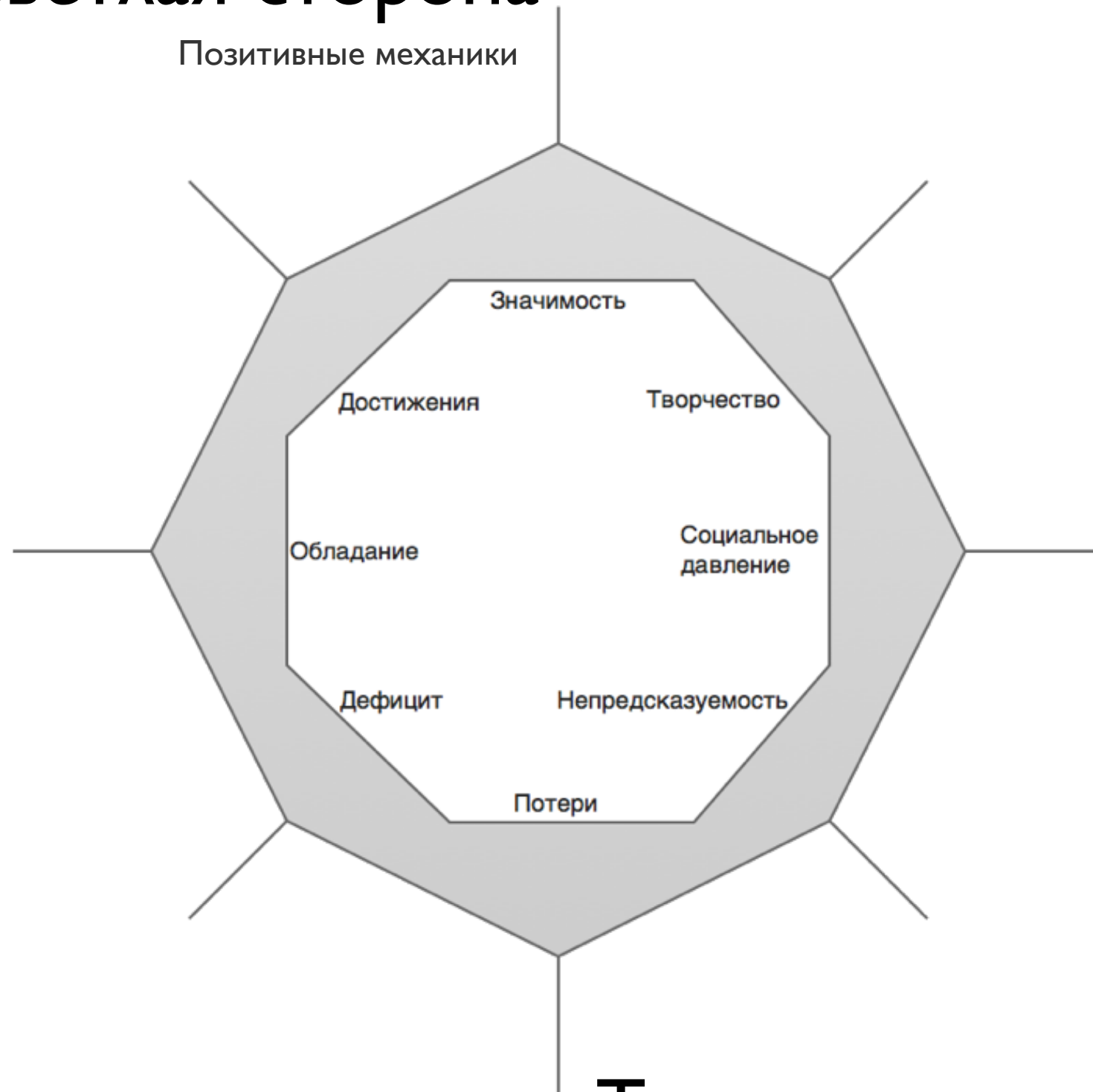
Разделение на два полушария



Разделение на стороны

Светлая сторона

Позитивные механики

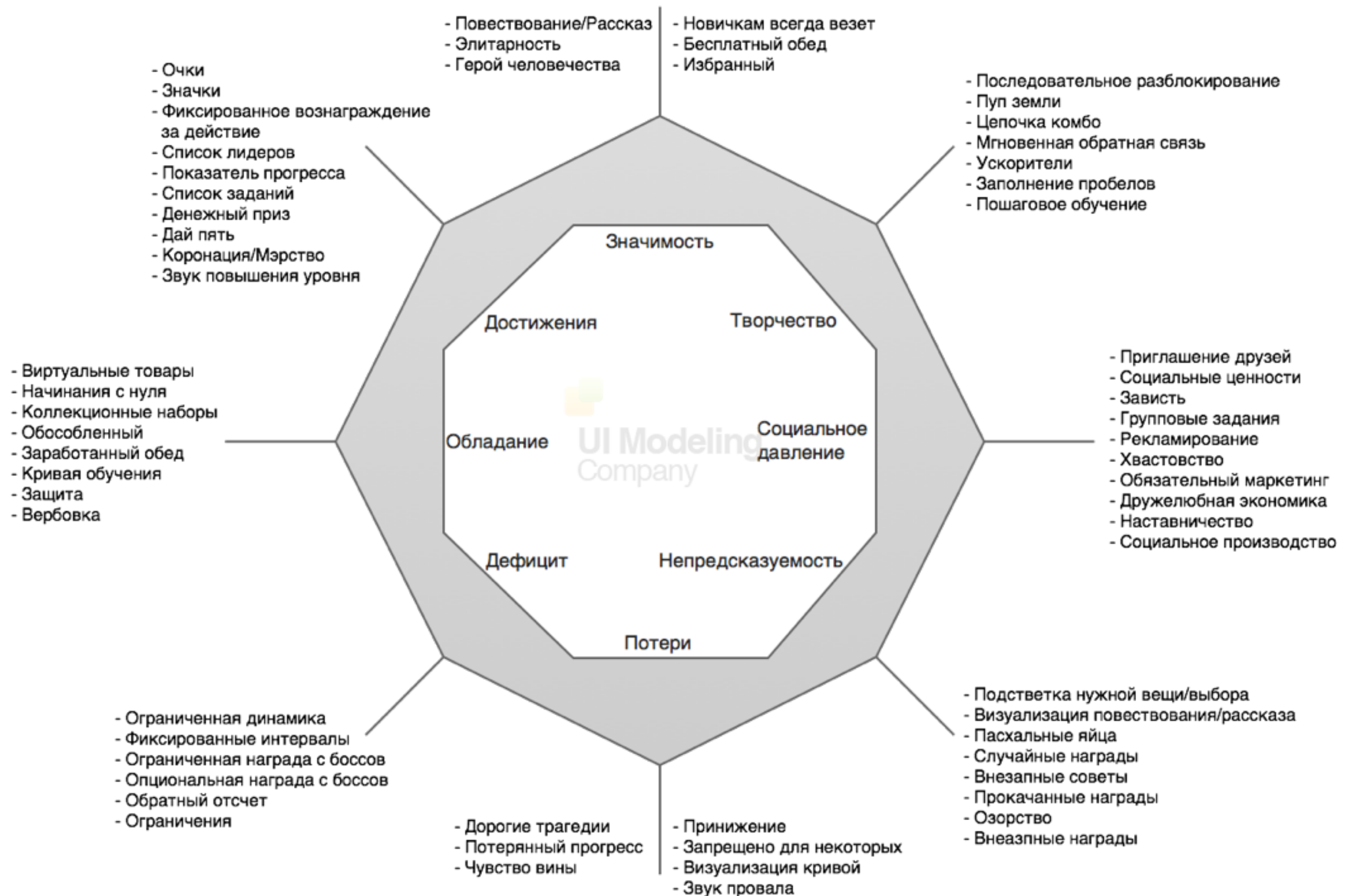


Темная сторона

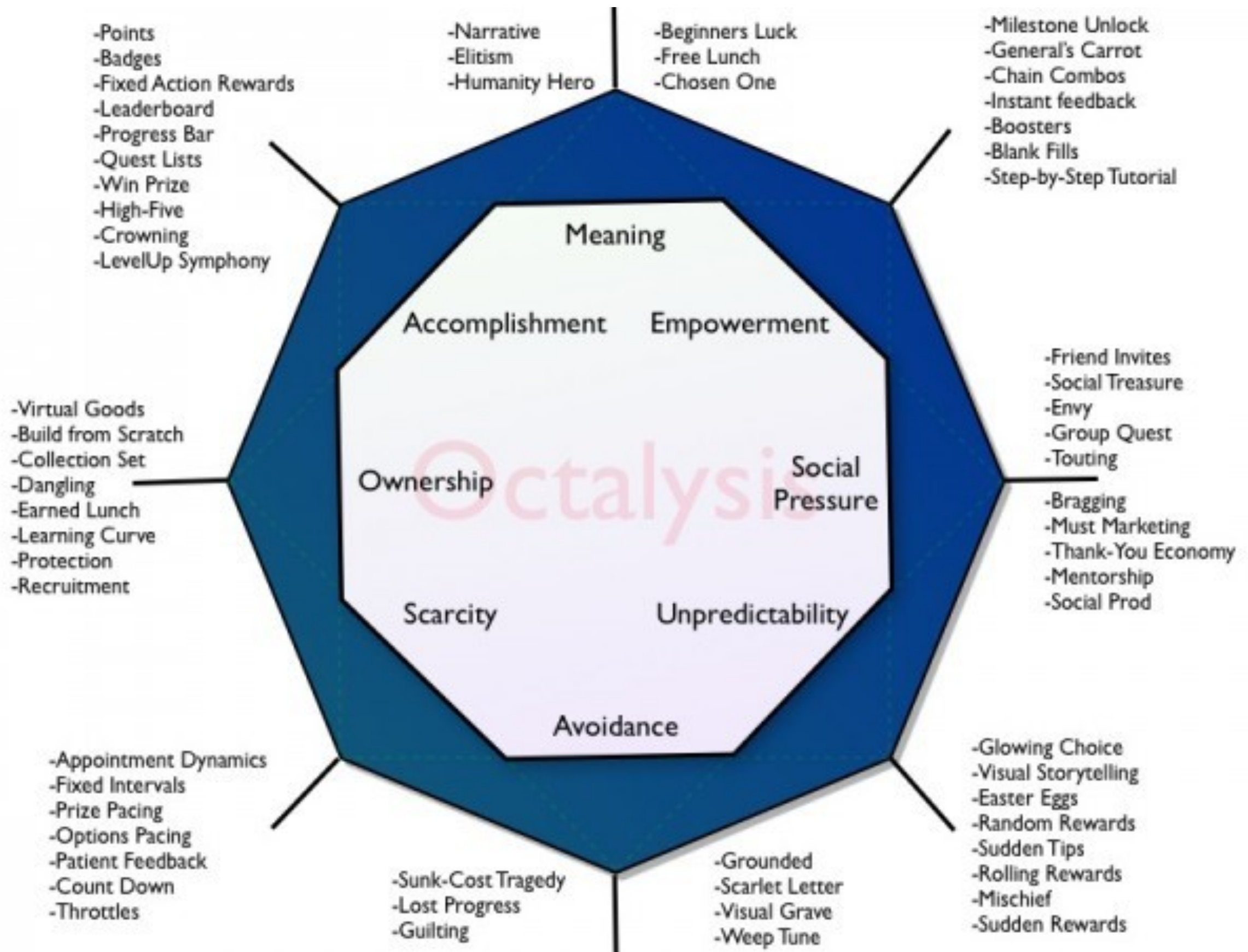
Негативные механики

Полная схема октализа

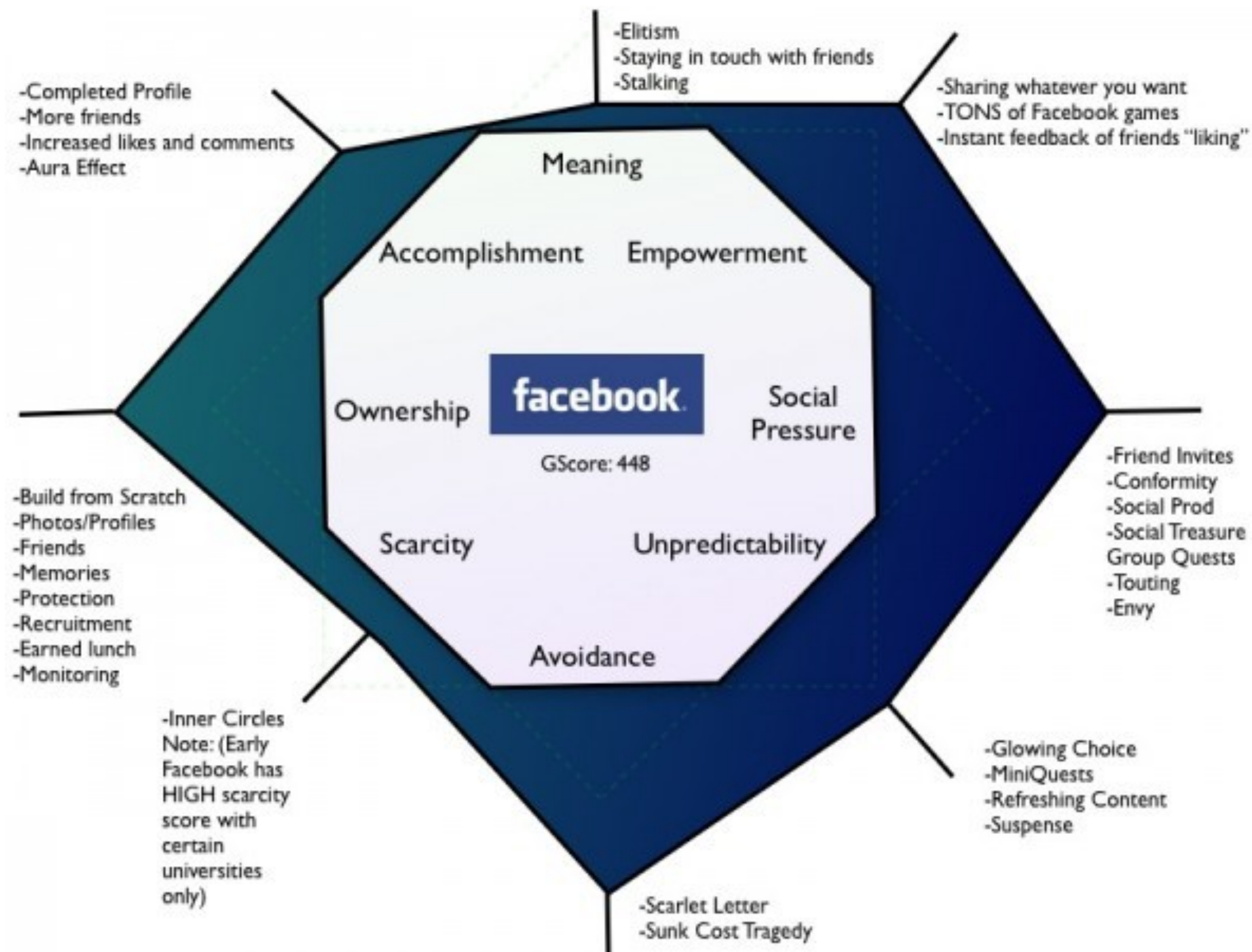
<http://uimodeling.ru/octalysis>



Оригинальная схема октализа

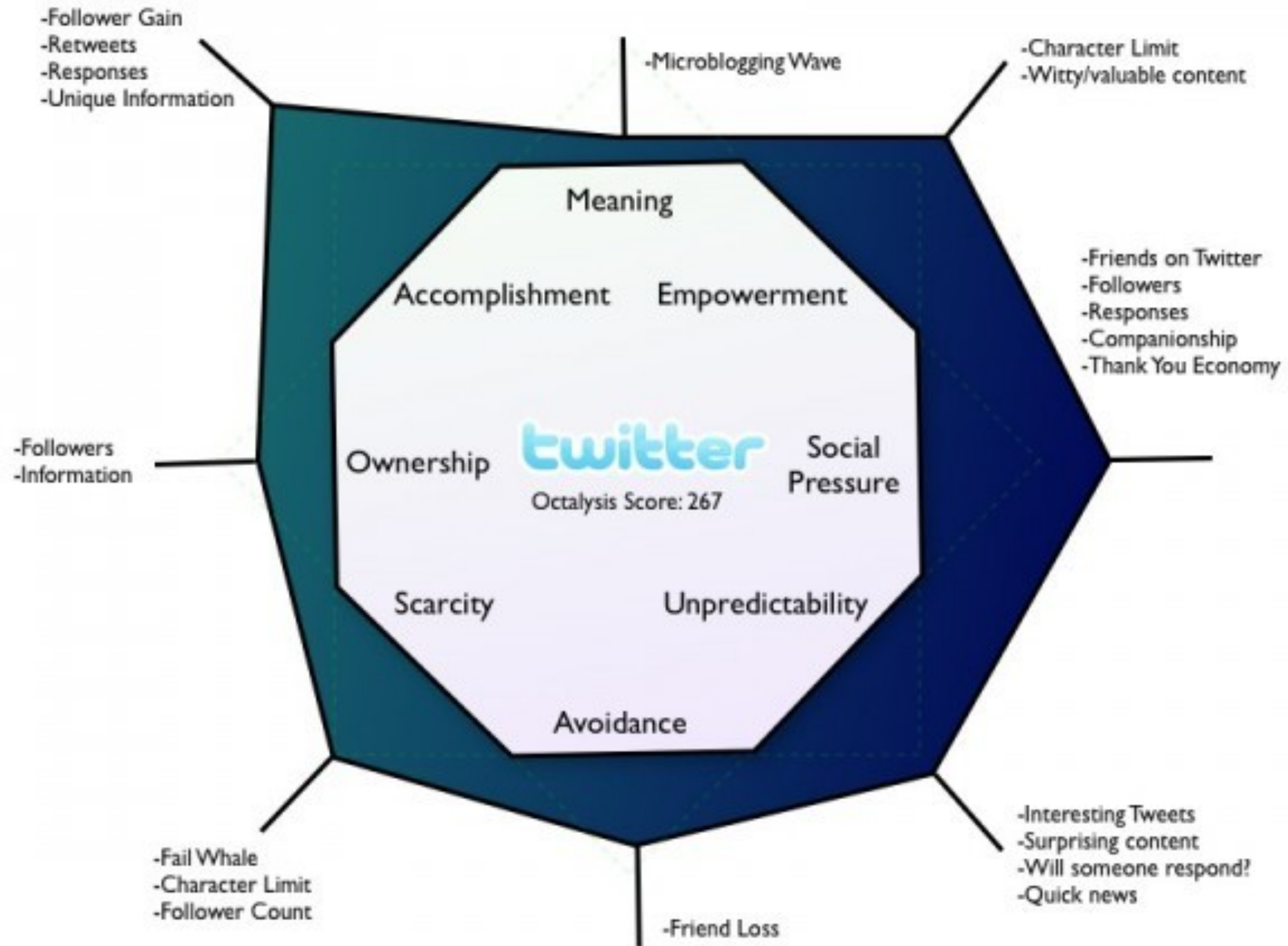


Пример использования: Facebook



Практически полная противоположность FarmVille. В основном правая сторона

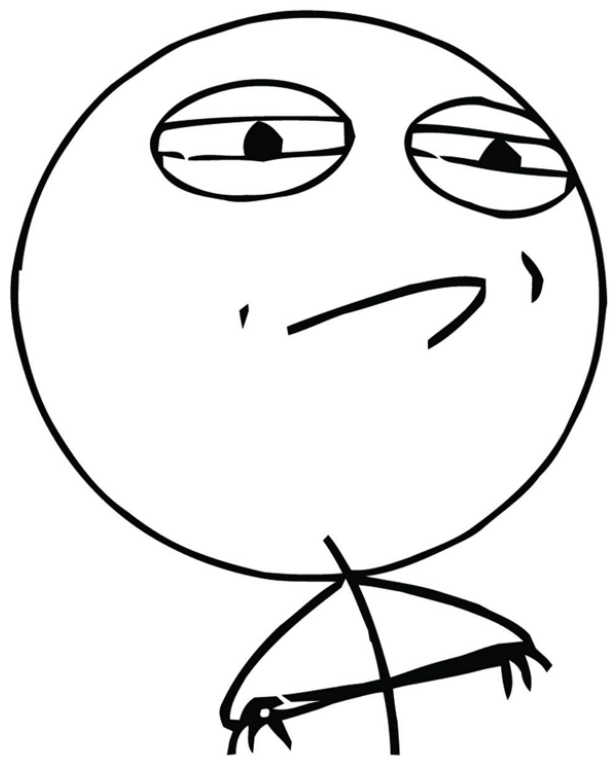
Пример использования: Twitter



Хорошо сбалансирован, но более выражено правое полушарие



LEVEL UP



*Способность придумывать
игровую механику*

Таблички — наше все!

18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					
41					

+ ≡ Переменные ▾ Расчет опыта ▾ Условия ▾ Финансы ▾ Достижения ▾ Задания ▾

Переменные

Параметры, которые влияют на пользователя, на проект и на саму механику

Название	Начальное значение	Минимум	Максимум	Комментарий
Опыт	0	0		Получает за совершение действий на сайте.
Уровень	1	1	12	То же, что и опыт. Внедрен для удобства отображения и ограничений.
Энергия	100 %	0 %	150 %	Тратиться за полезные действия для пользователя, но не для продукта
Монетки	0	0	100500	Требуется для приобретения виртуальных предметов и покупки новых возможностей в продукте.

Расчет опыта

Перевод опыта в уровни для простоты использования

Уровень	Опыт	Доступные возможности	Управление параметрами
1	0	–	–
2	100	* Открытие функции голосования * Возможность добавить в друзья	* Восполняется энергия
3	300
4	600
10	4500
11	5500
12	6600	* Возможность создавать группы * Энергия больше не тратится	–

Ты увидел много цифр!

Полученный только-что опыт
умножается на 2



x2

УСЛОВИЯ

Что происходит если что-то сделать

Действие	Последствие	Максимум	Трата энергии, %	Условие выполнения
Первичные действия				
Добавить фотографию пользователя	20	–	0	
Заполнение обязательных полей общей информации	30	–	0	
Заполнение всех остальных полей общей информации	15	–	0	
Первый друг	100	–	0	Он так же подтвердил дружбу
Первая статья	50	–	-20	
Первый приглашенный друг	200	–	0	Должен пройти регистрацию
Первый комментарий	20	–	-5	
Вторичные действия				
Приглашен друг	50	2000	0	Должен пройти регистрацию
Добавлен друг	5	–	0	Он так же подтвердил дружбу
Написан комментарий	5	–	-5	
Написана статья	30	–	-20	


Финансы

Описывается в удобном для вас формате все, что касается электронных и реальных товаров.




Управление деньгами здесь же.


предложение дня




22:01:02


  




9 999  [▶ купить](#)


  

9 999  [▶ купить](#)

  Сюрреальный карабин класса "Супер" 

2 999  [▶ купить](#)

  Нереальный карабин класса "Убер" 

2 999  [▶ купить](#)

Достижения

Условия получения достижений

Название	Картинка	Условия получения
Абориген		Подтверждение регистрации
Горячо		Первое добавление объявления или желания
Деляга		Первая передача на руки + первая продажа
Покупец		Первая покупка + первая продажа
Робин гуд/ Бетмен/ Супермен		Вещь сдана в аренду за 12/6/3 часа
Ненасытный		10/30/60 чужих вещей добавлены в мой список желаний

Задания

Направляем пользователя по нужному пути

- Описание цепочки тура по сайту
- Первые шаги пользователя
- Мотивация на выполнение чего-либо
- Описание событий проектов
- и многое другое ...



LEVEL UP



Возможность задать вопрос

Спасибо!

Иво Димитров

Follow me: @gogola

Like me: fb.me/Dimitrov.Ivo

UIModeling Company 2013

