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.

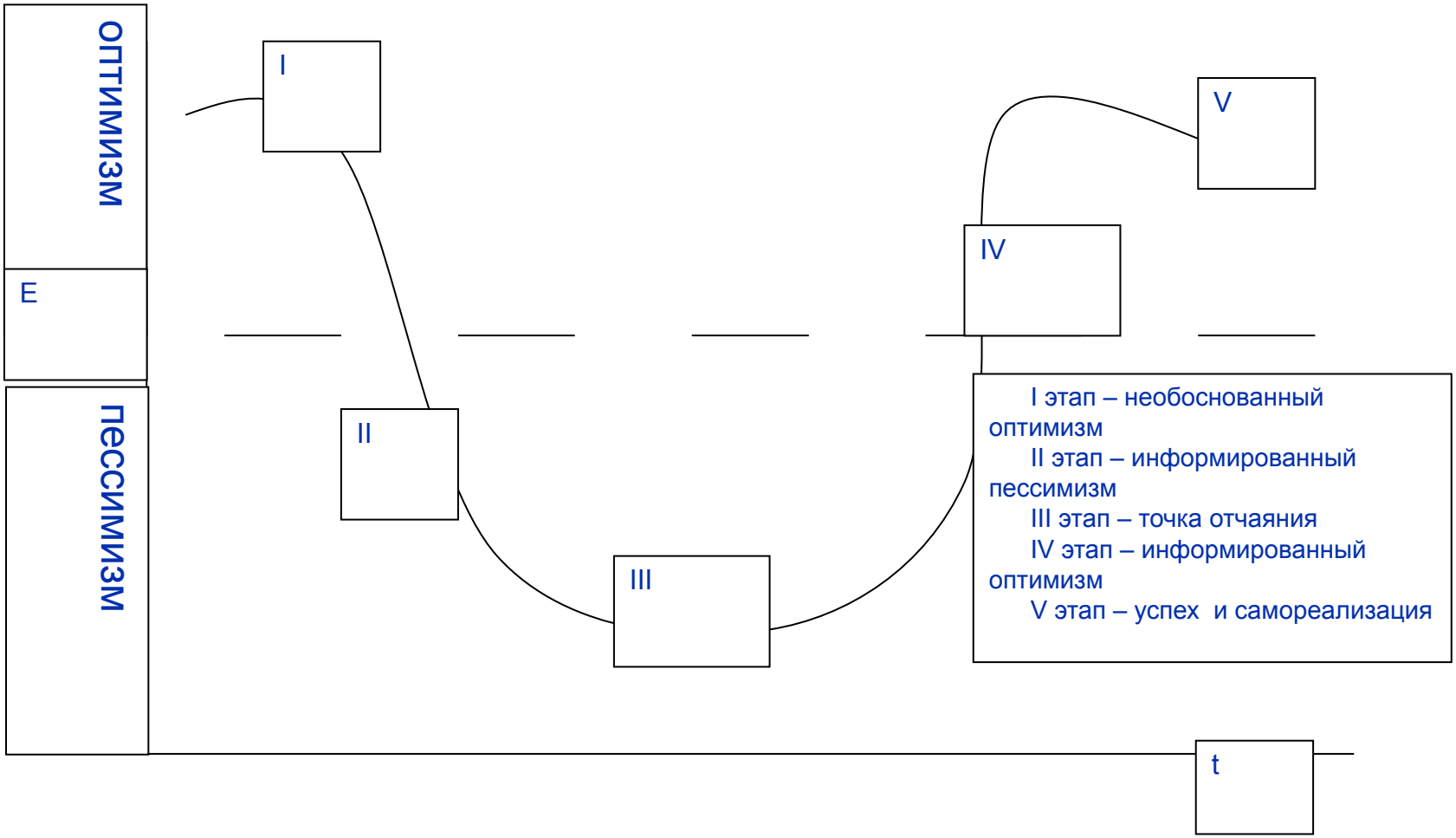
Вадим Белов узнал, что Затерянный мир существует. Тоннель из Центра Земли строится теми, кто там застрял много лет назад.

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?

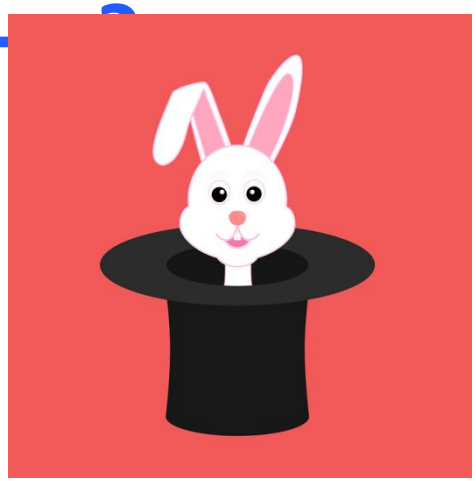


Схема мастер-класса

Игры VS Игрофикация

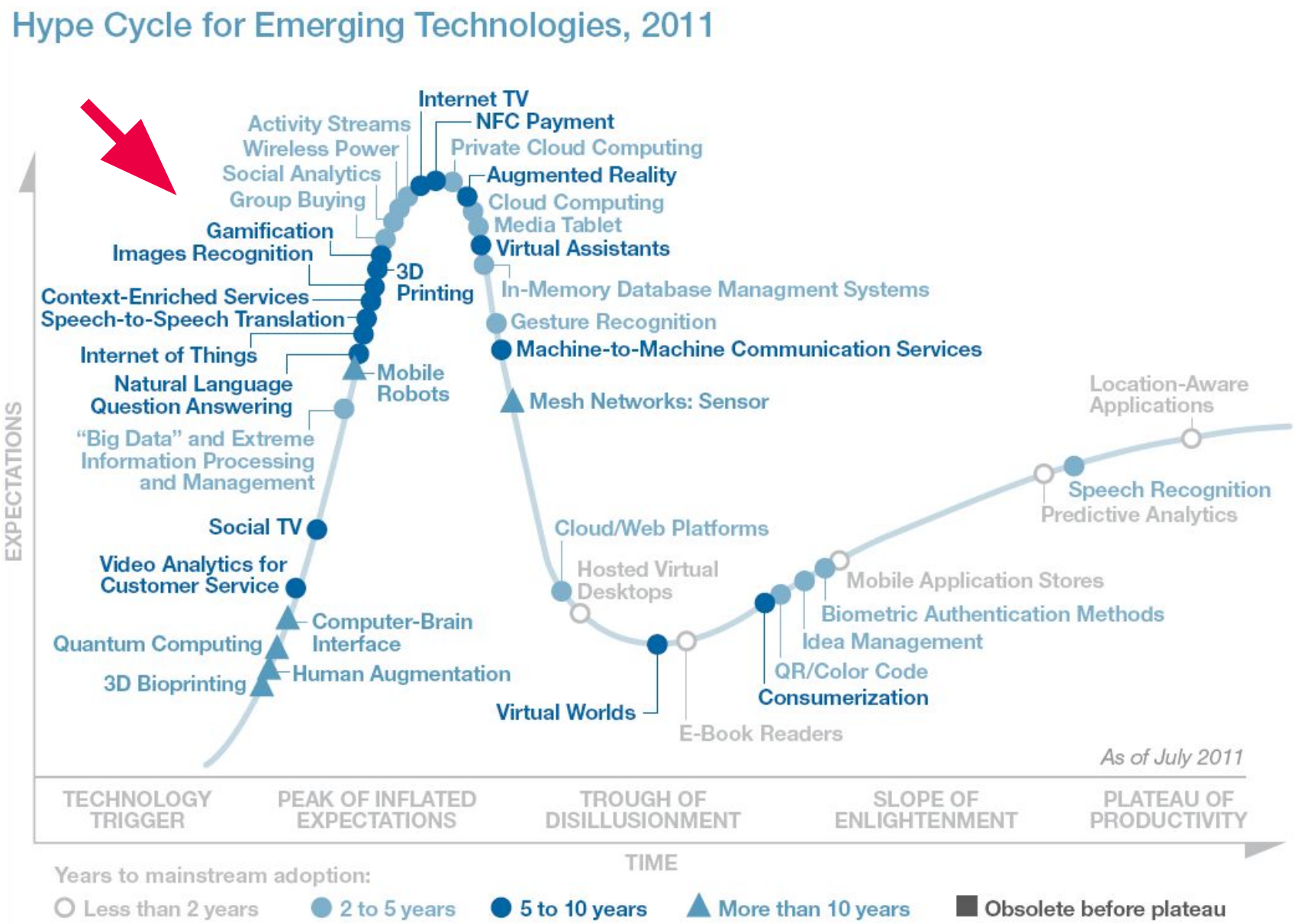
- Игра – добровольное преодоление необязательных

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

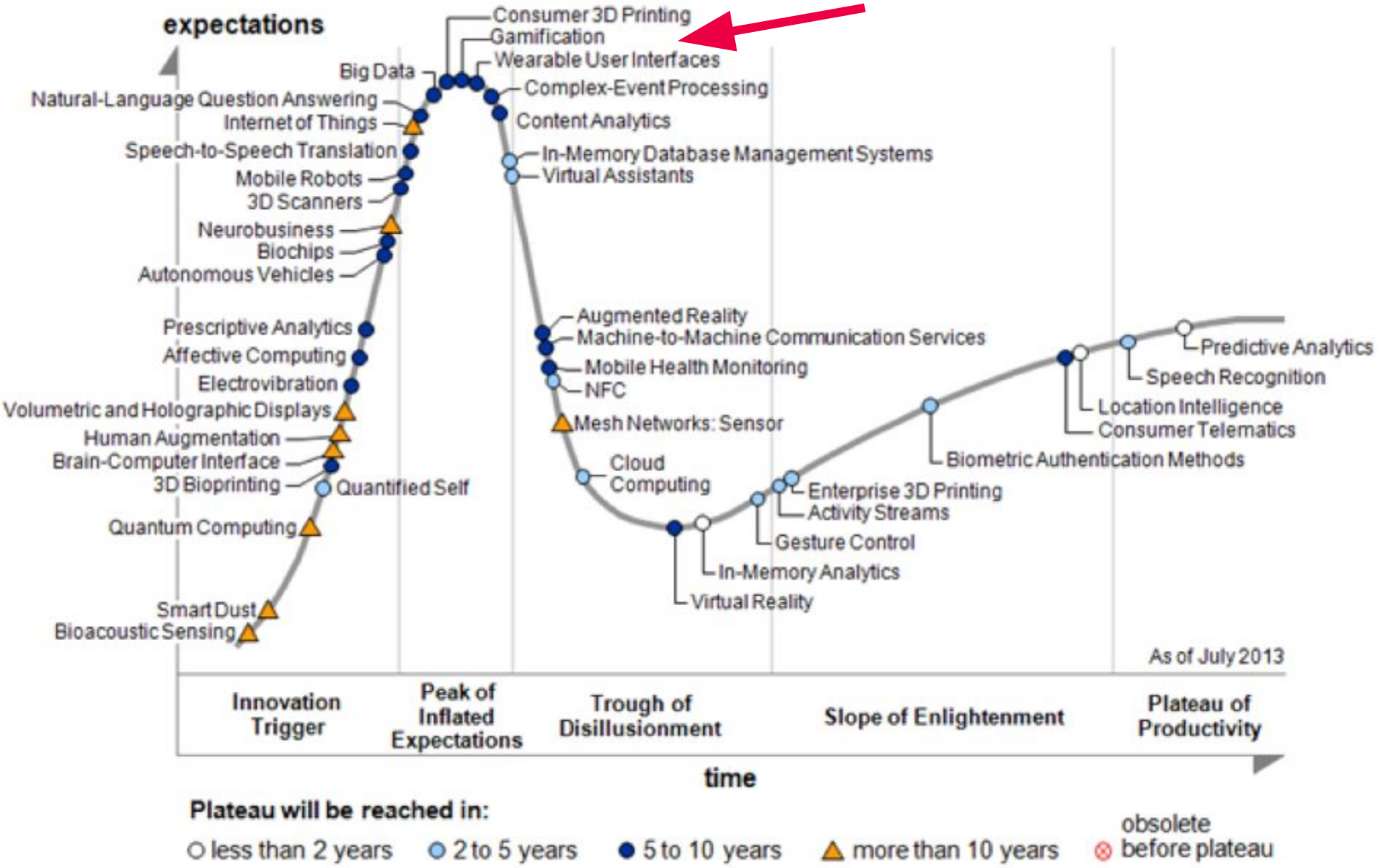
Что?

Все новое – это…

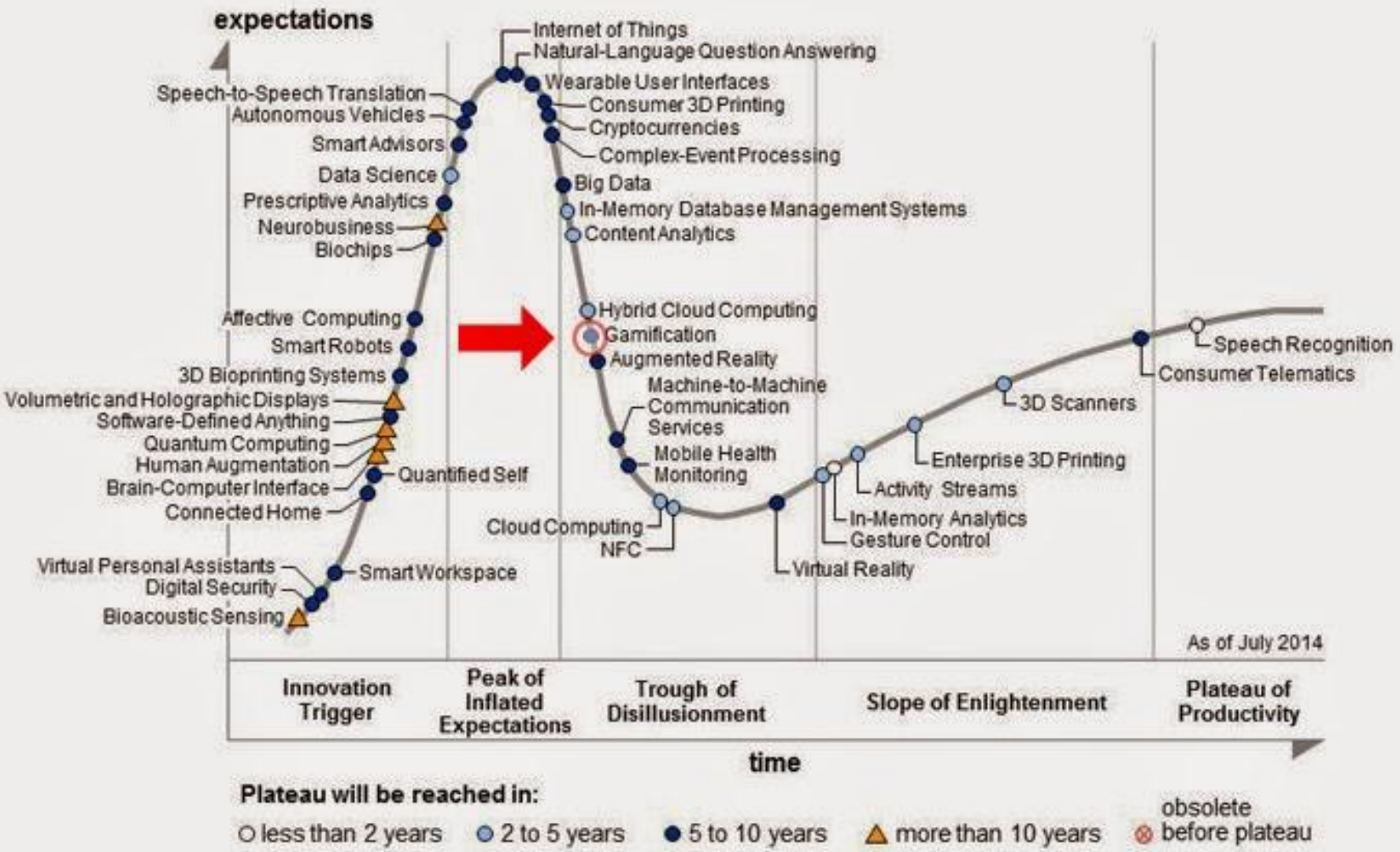
Что?


Hype Cycle for Emerging Technologies, 2011
Internet TV
NFC Payment
Activity Streams
Wireless Power
Private Cloud Computing
Social Analytics
Augmented Reality
Group Buying
Cloud Computing
Media Tablet
Gamification
Virtual Assistants
Images Recognition
3D Printing
In-Memory Database Managment Systems
Context-Enriched Services
Speech-to-Speech Translation
Gesture Recognition
Machine-to-Machine Communication Services
Internet of Things
Mobile Robots
Natural Language Question Answering
Mesh Networks: Sensor
Location-Aware Applications
"Big Data" and Extreme Information Processing and Management
Speech Recognition
Predictive Analytics
Social TV
Cloud/Web Platforms
Video Analytics for Customer Service
Hosted Virtual Desktops
Mobile Application Stores
Computer-Brain Interface
Biometric Authentication Methods
Quantum Computing
Idea Management
Human Augmentation
QR/Color Code
3D Bioprinting
Consumerization
Virtual Worlds
E-Book Readers
As of July 2011
EXPECTATIONS
TECHNOLOGY TRIGGER
PEAK OF INFLATED EXPECTATIONS
TROUGH OF DISILLUSIONMENT
SLOPE OF ENLIGHTENMENT
PLATEAU OF PRODUCTIVITY
TIME
Years to mainstream adoption:
Less than 2 years
2 to 5 years
5 to 10 years
More than 10 years
Obsolete before plateau

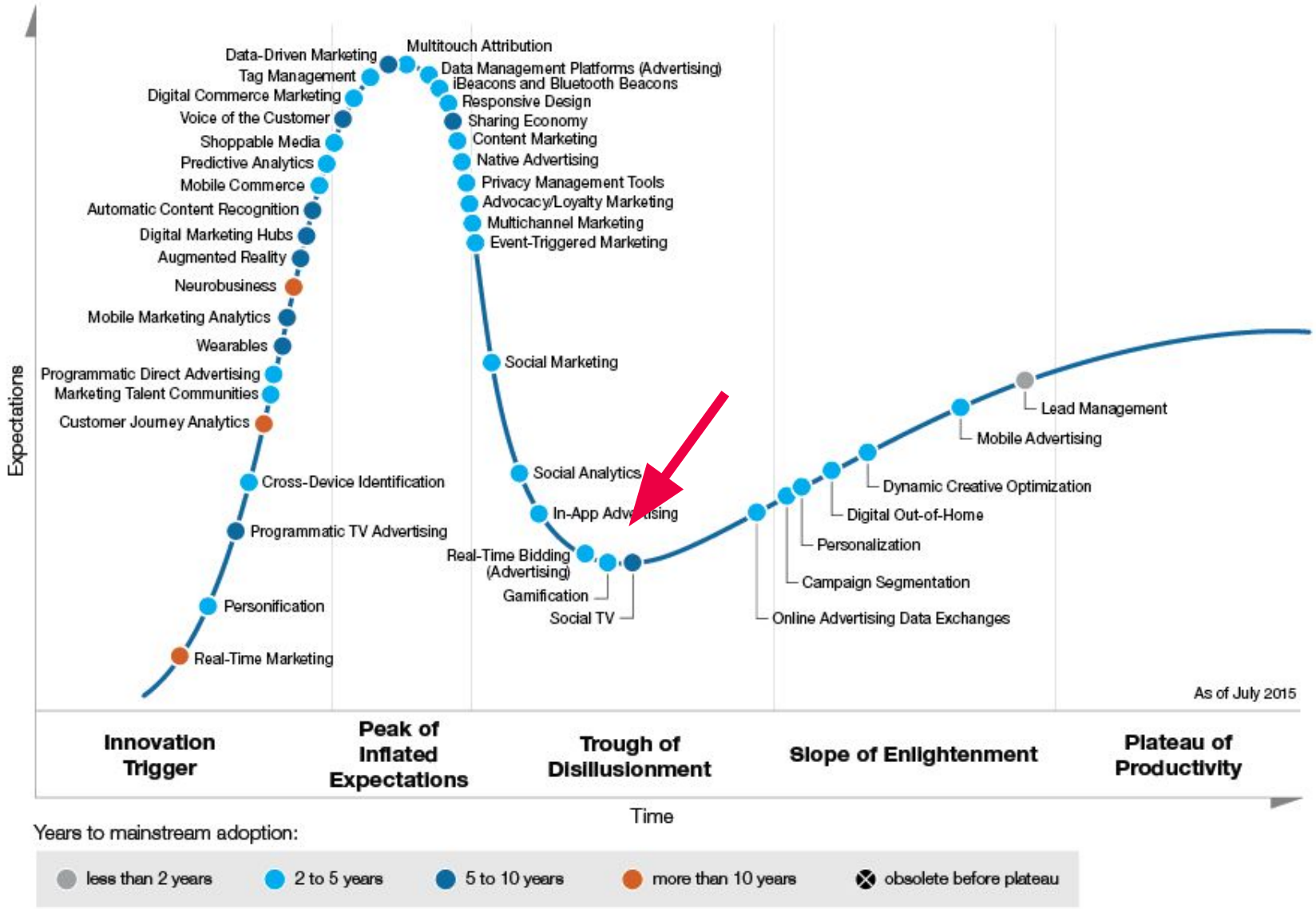
Что?


expectations
Consumer 3D Printing
Gamification
Wearable User Interfaces
Big Data
Complex-Event Processing
Natural-Language Question Answering
Internet of Things
Content Analytics
Speech-to-Speech Translation
In-Memory Database Management Systems
Virtual Assistants
Mobile Robots
3D Scanners
Neurobusiness
Biochips
Autonomous Vehicles
Augmented Reality
Machine-to-Machine Communication Services
Prescriptive Analytics
Affective Computing
Mobile Health Monitoring
Electrovibration
NFC
Volumetric and Holographic Displays
Mesh Networks: Sensor
Human Augmentation
Brain-Computer Interface
Cloud Computing
3D Bioprinting
Quantified Self
Quantum Computing
Smart Dust
Bioacoustic Sensing
Predictive Analytics
Speech Recognition
Location Intelligence
Consumer Telematics
Biometric Authentication Methods
Enterprise 3D Printing
Activity Streams
Gesture Control
In-Memory Analytics
Virtual Reality
As of July 2013
Innovation Trigger
Peak of Inflated Expectations
Trough of Disillusionment
Slope of Enlightenment
Plateau of Productivity
time
Plateau will be reached in:
less than 2 years
2 to 5 years
5 to 10 years
more than 10 years
obsolete before plateau

Что?


expectations
Internet of Things
Natural-Language Question Answering
Wearable User Interfaces
Consumer 3D Printing
Cryptocurrencies
Complex-Event Processing
Big Data
In-Memory Database Management Systems
Content Analytics
Speech-to-Speech Translation
Autonomous Vehicles
Smart Advisors
Data Science
Prescriptive Analytics
Neurobusiness
Biochips
Affective Computing
Smart Robots
3D Bioprinting Systems
Volumetric and Holographic Displays
Software-Defined Anything
Quantum Computing
Human Augmentation
Brain-Computer Interface
Connected Home
Quantified Self
Virtual Personal Assistants
Digital Security
Bioacoustic Sensing
Smart Workspace
Hybrid Cloud Computing
Gamification
Augmented Reality
Machine-to-Machine Communication Services
Mobile Health Monitoring
Cloud Computing
NFC
Virtual Reality
In-Memory Analytics
Gesture Control
Activity Streams
Enterprise 3D Printing
3D Scanners
Consumer Telematics
Speech Recognition
As of July 2014
Innovation Trigger
Peak of Inflated Expectations
Trough of Disillusionment
Slope of Enlightenment
Plateau of Productivity
time
Plateau will be reached in:
less than 2 years
2 to 5 years
5 to 10 years
more than 10 years
obsolete before plateau

Что?



gartner.com/SmarterWithGartner

Что?

Отзывы Цены Обзор РЕГИСТРАЦИЯ ВОЙТИ

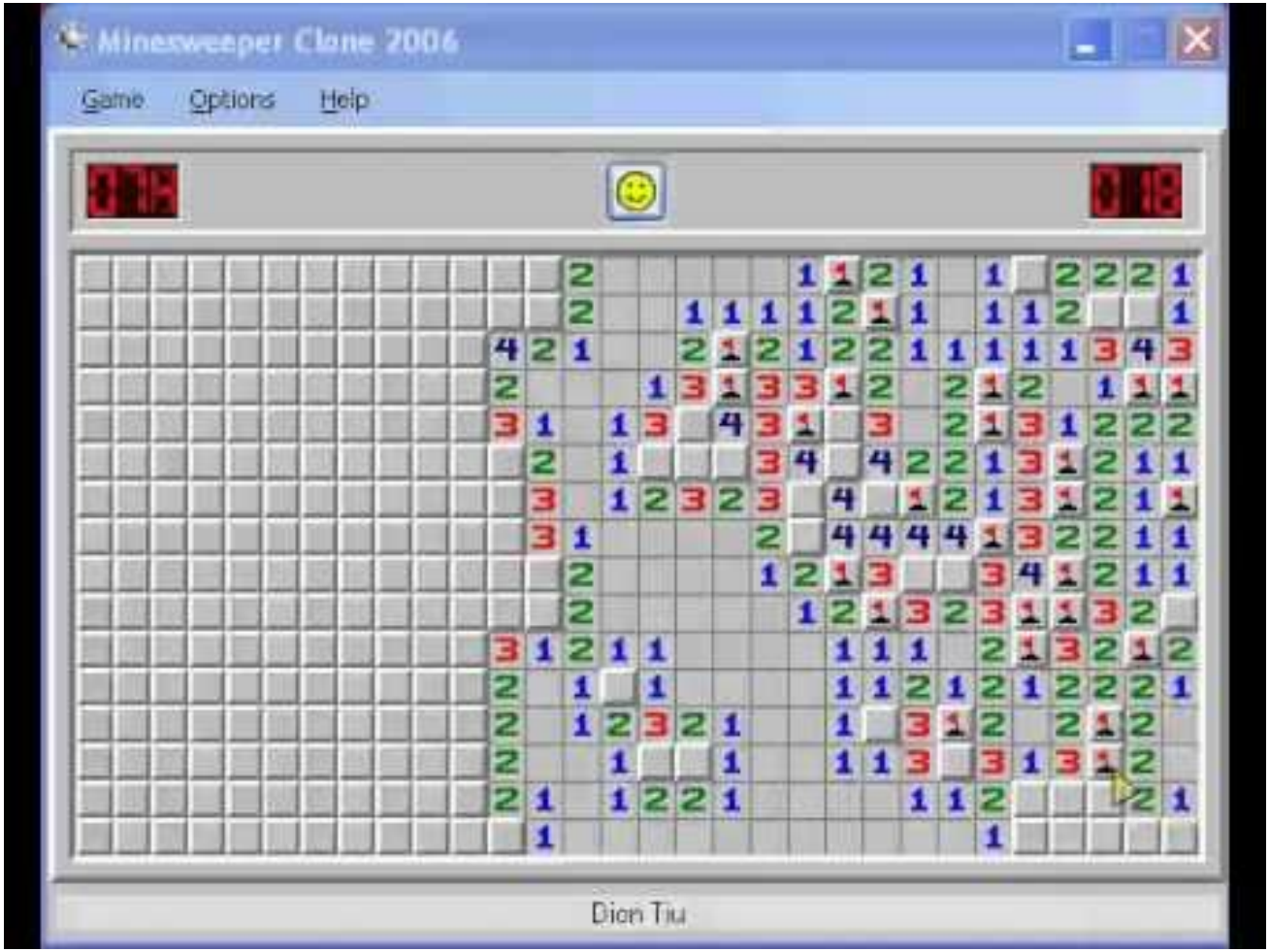
Classcraft работает, потому что:

Повышает мотивацию учеников
с помощью реальных рисков и наград.

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

Что?

- Или проще…



Что?

Что?

Gold Of El Dorado 3 web
16 кораблей отправятся на
поиски сокровищ Эльдорадо
0:31 / 1:04
YouTube

Что?

- Или проще…

Что?

Геймификация рутины

Кто?

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 воинскойслужбы в США

Кто?

What fun?

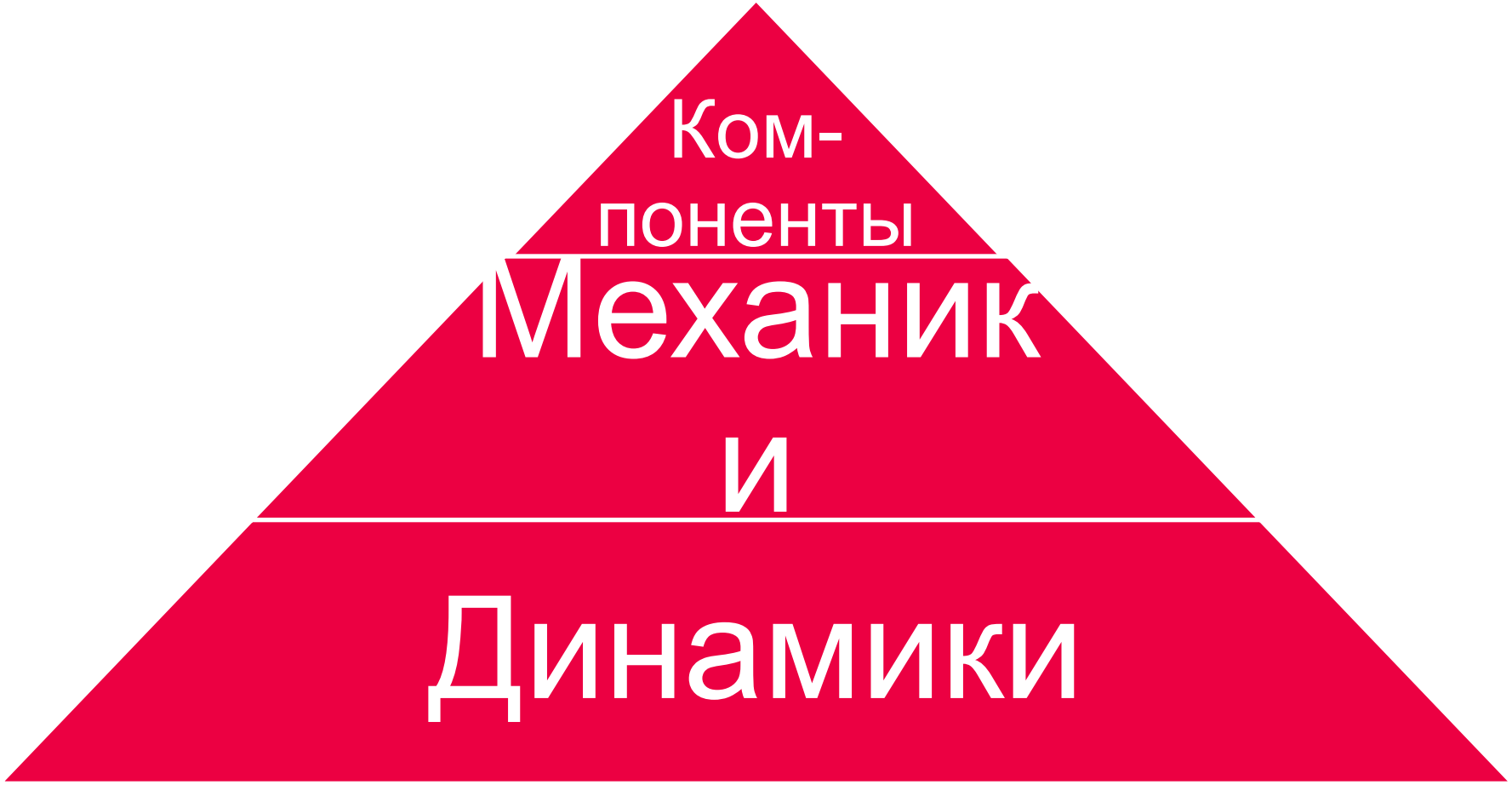
	Achievers	Killers	Explorers	Socializers
Easy fun		награды		
Hard fun			соревнование	
Serious fun	поиск			
People fun			цели	

www.pryaniky.com

Игроки и их игровое поведение

Как?

Элементы геймификации



Как?

Компоненты

Динамики

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

Механики

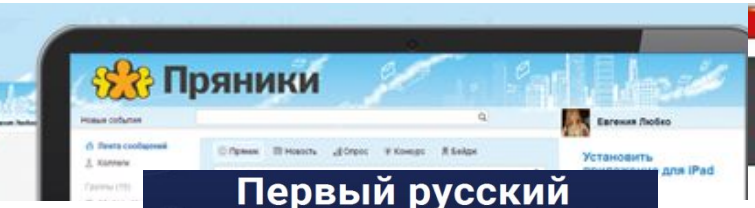
1. Вызов
2. случай
3. соревнование
4. кооперация
5. обратная связь
6. добыча ресурсов
7. Вознаграждение
8. транзакции
9. ходы
10. состояние выигрыша

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

LEGO SERIOUSPLAY®

SIMFORMER

УНИВЕРСИТЕТ ИТМО

Спасибо за внимание!

Анастасия Причисленко
aprichislenko@corp.ifmo.ru

Санкт-Петербург, 2017