

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.

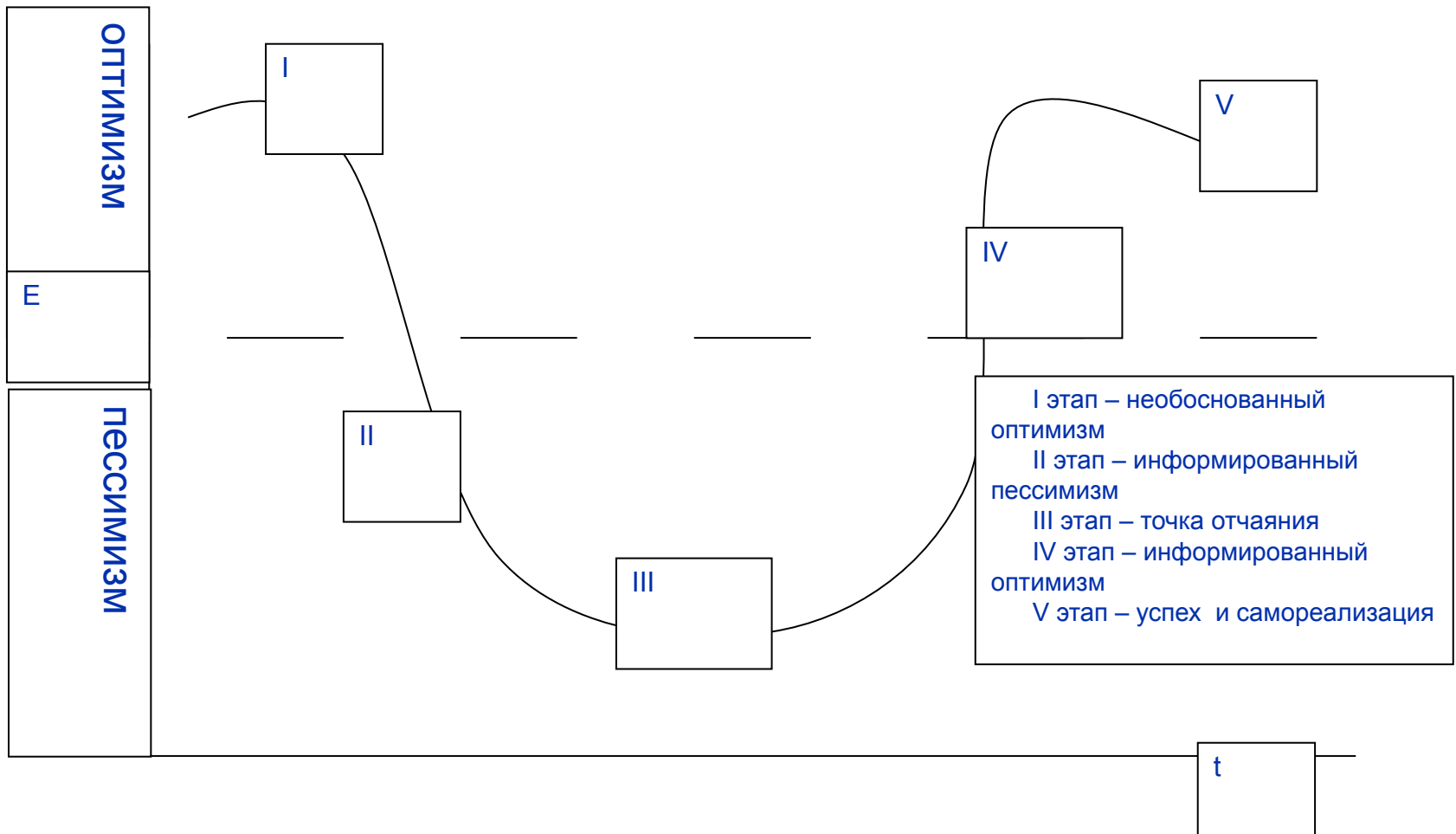
Вадим Белов узнал, что Затерянный мир существует. Тоннель из Центра Земли строится теми, кто там застрял много лет назад.

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?

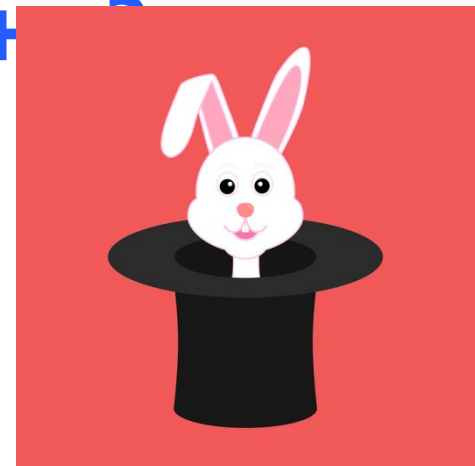


Схема мастер-класса



Игры VS Игрофикация

- Игра – добровольное преодоление необязательных

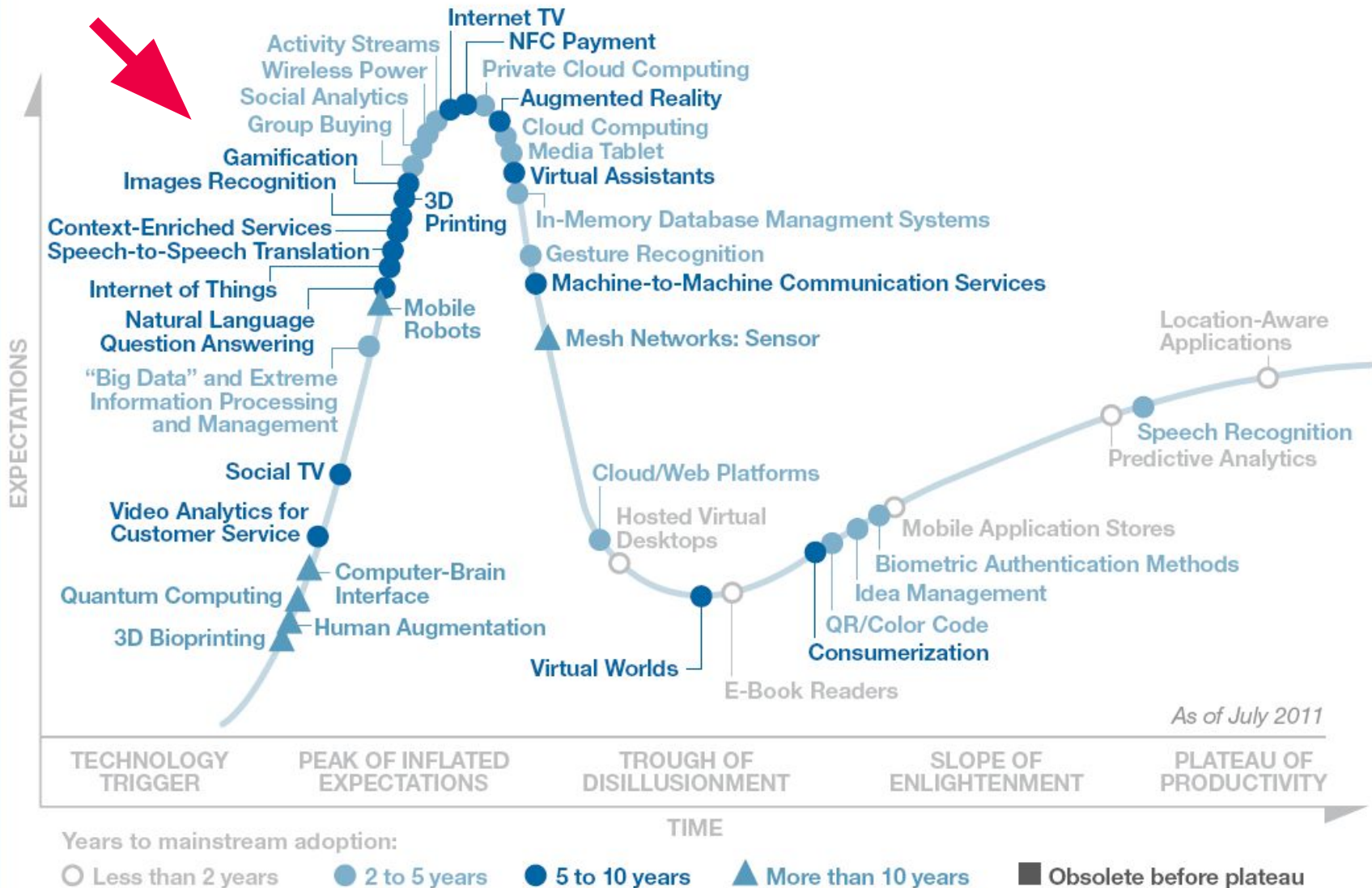


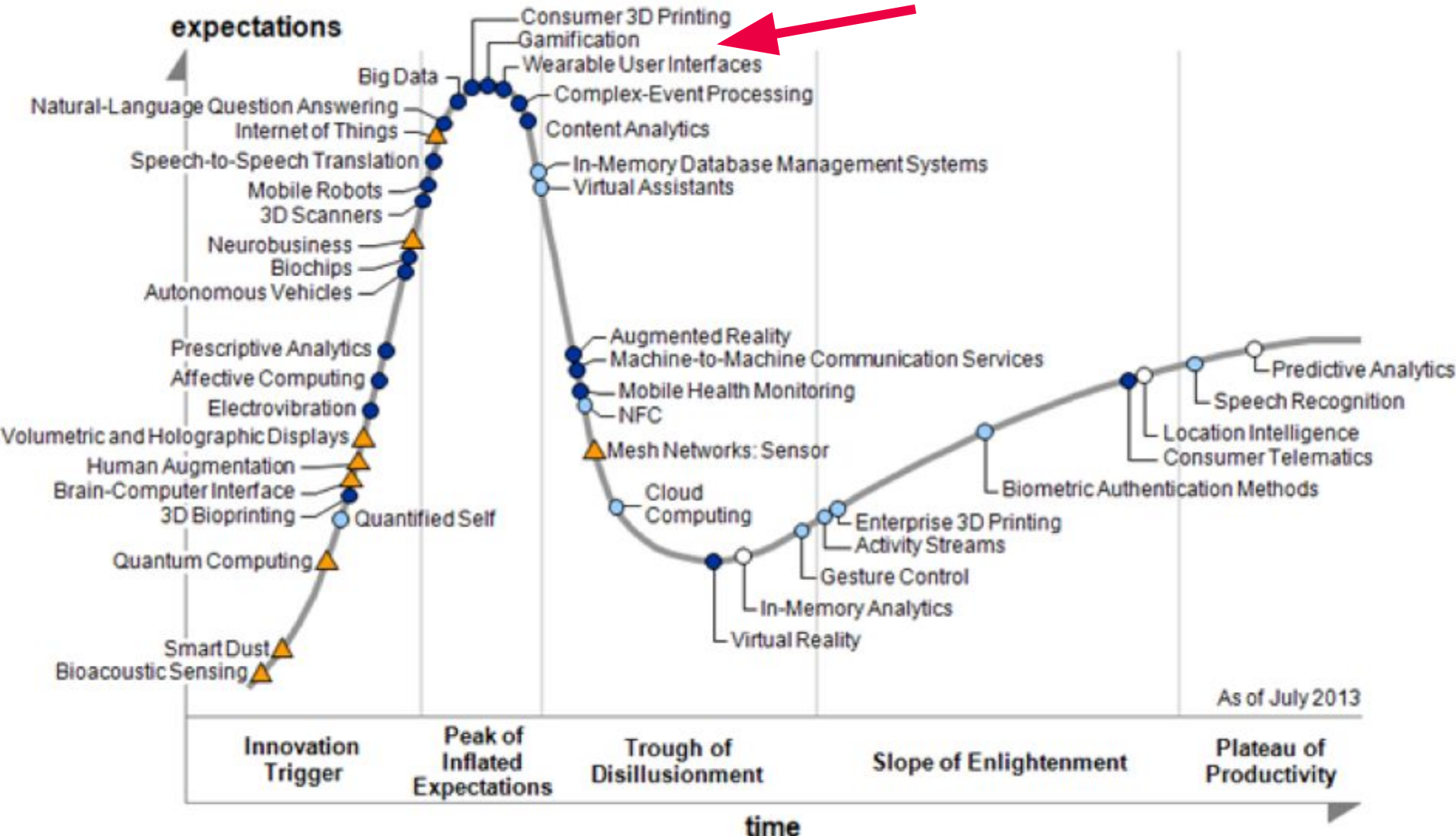
- Геймификация (игрофикация, Gamification) - использование игровых механик и элементов для достижения неигровых целей

Все новое – это...



Hype Cycle for Emerging Technologies, 2011





Plateau will be reached in:

○ less than 2 years

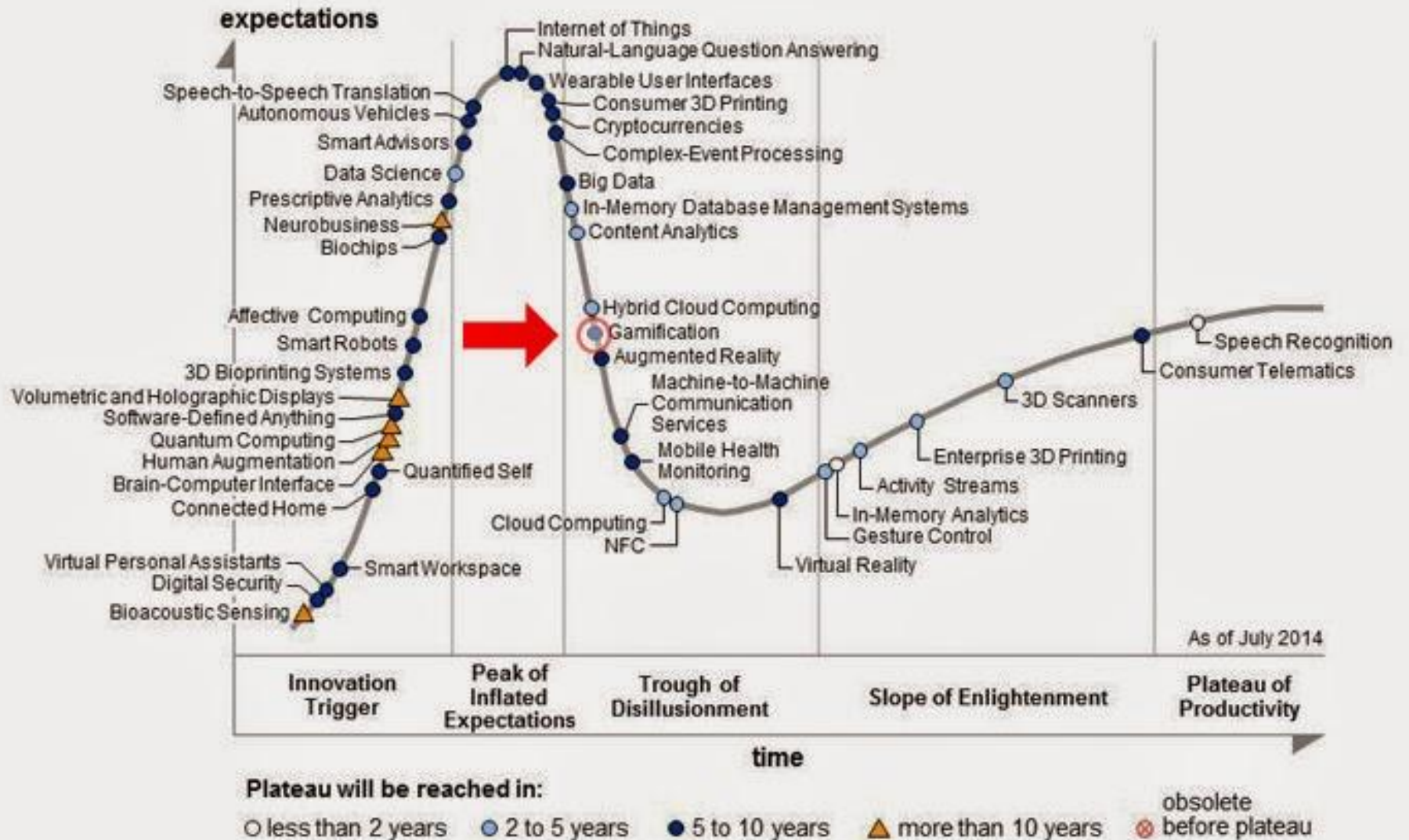
● 2 to 5 years

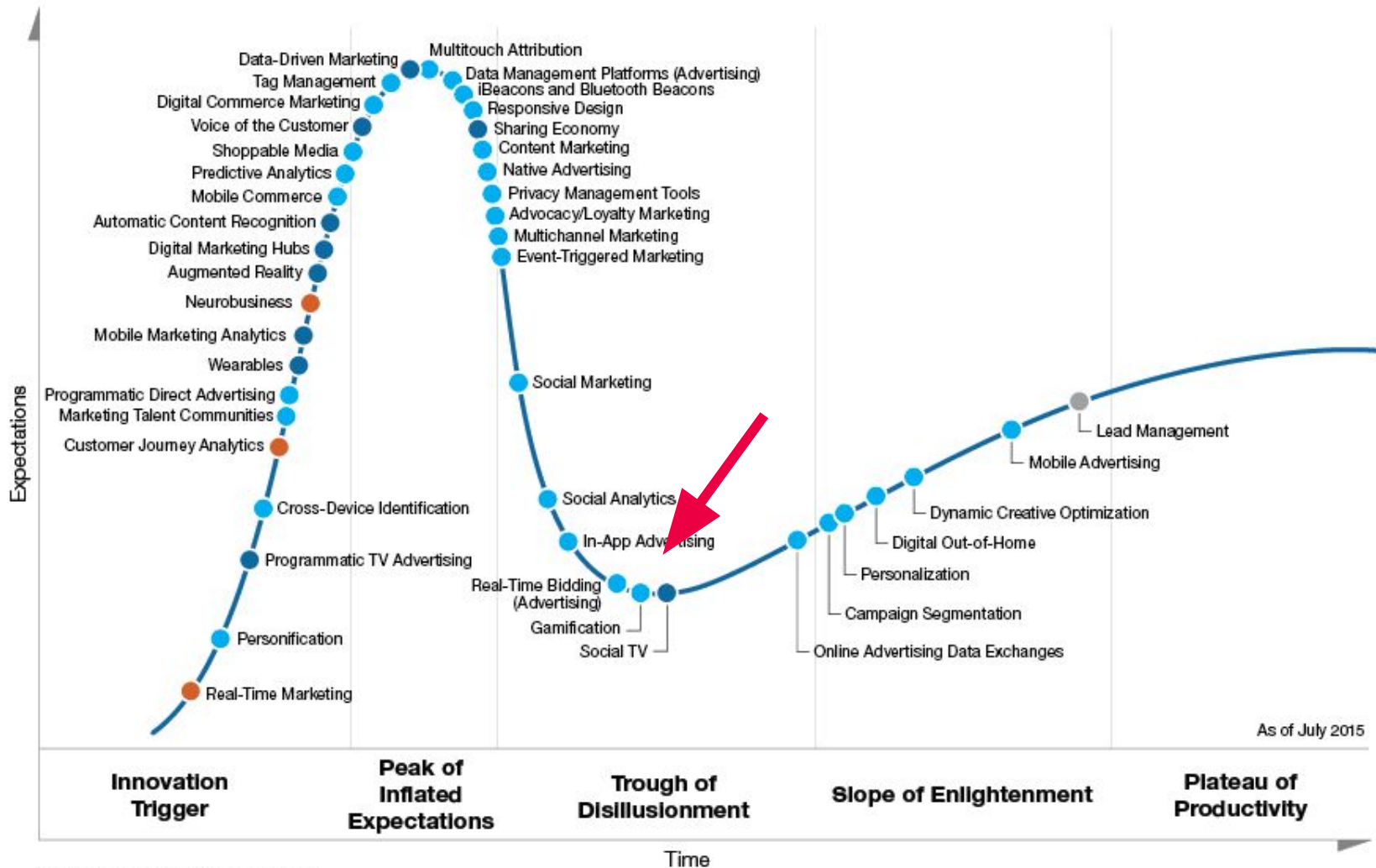
● 5 to 10 years

▲ more than 10 years

○ obsolete

⊗ before plateau





As of July 2015

Years to mainstream adoption:



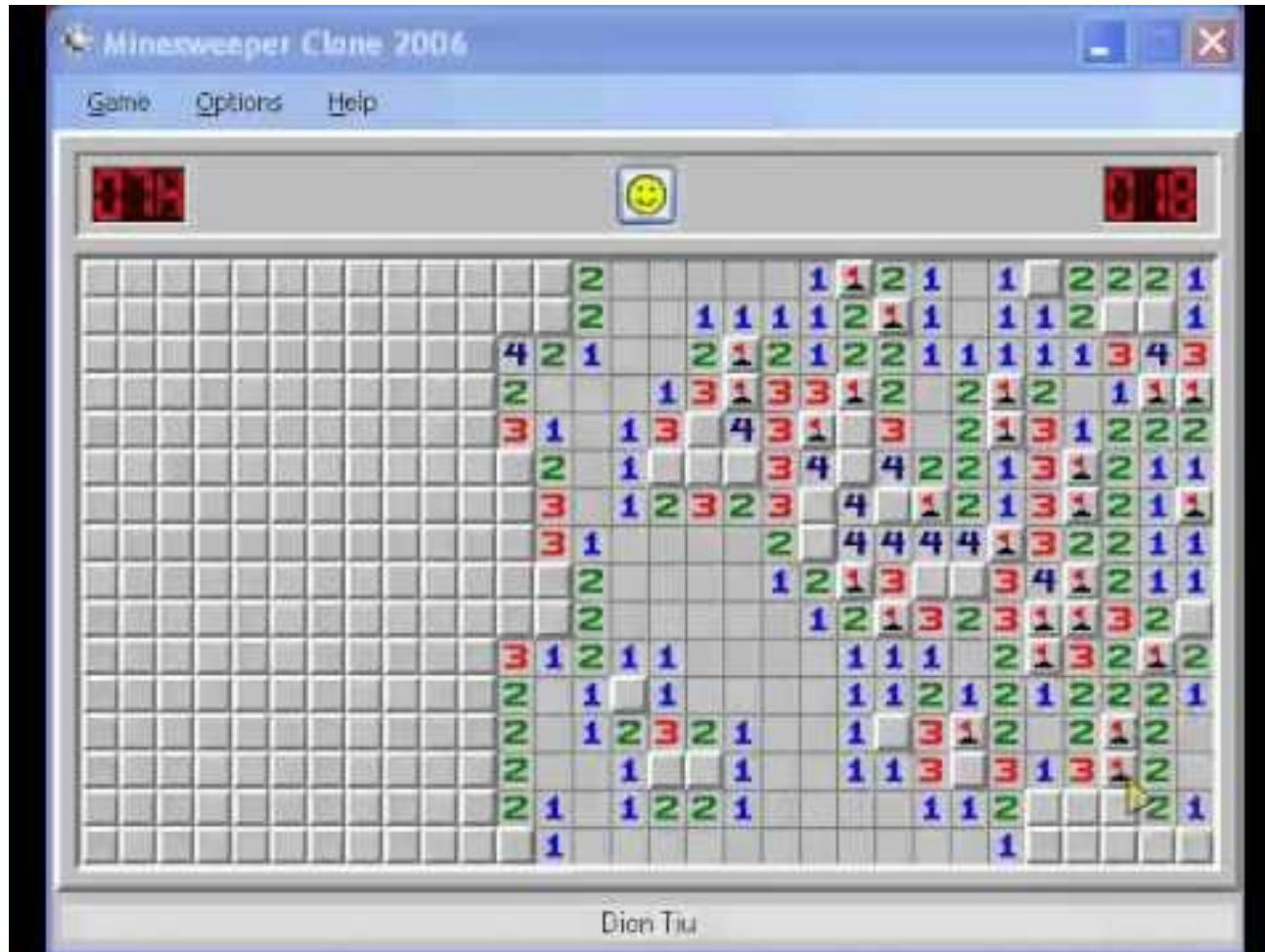
Classcraft работает, потому что:



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...

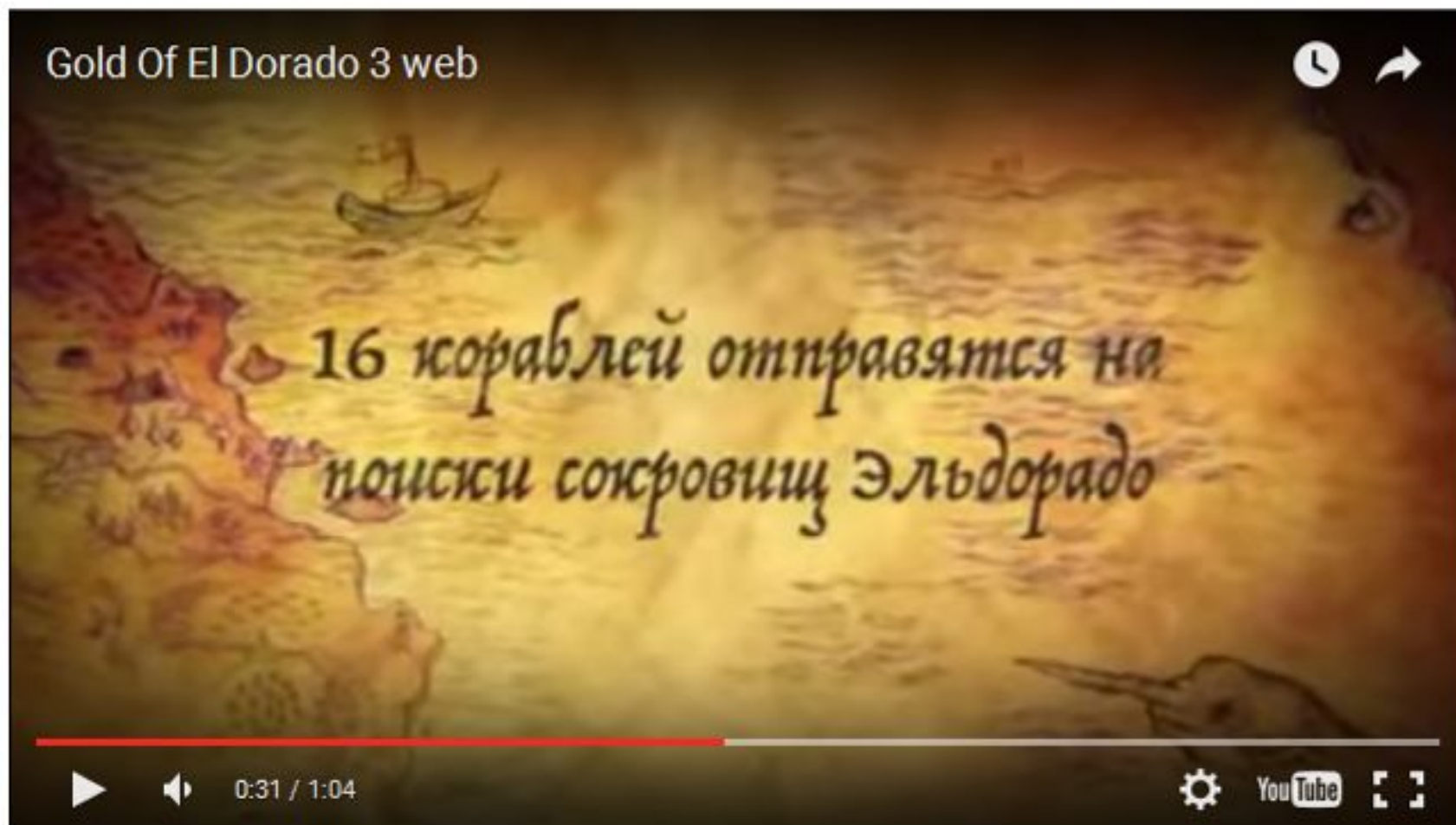


Ступени пианино - реклама от Фольксваген 2011

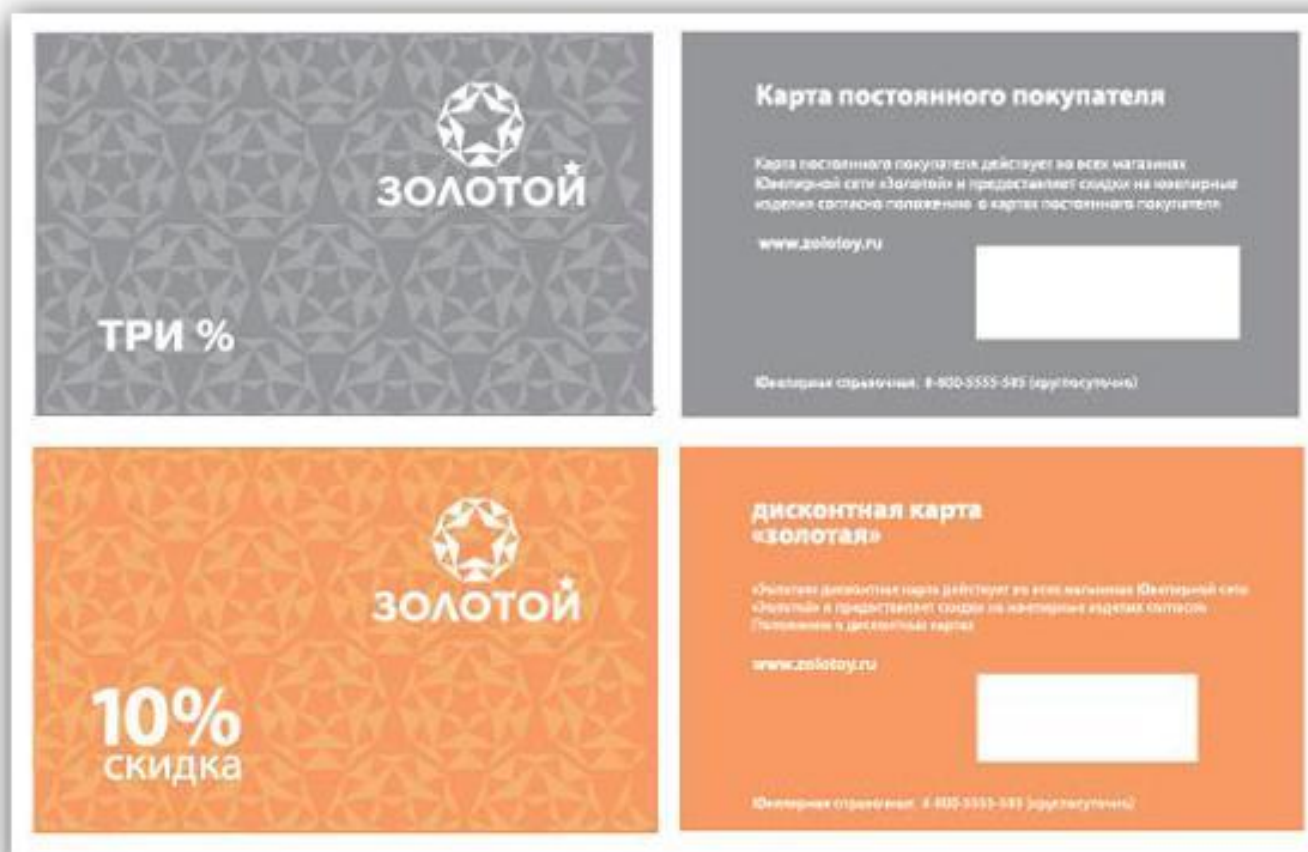


0:38 / 1:47

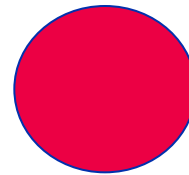
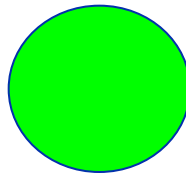
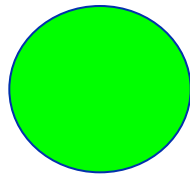




- Или проще...



Геймификация рутины



Ограничения Геймификации?

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

Кто еще геймифицирует свою деятельность?

- Министерство труда и пенсий Великобритании












- Армия США



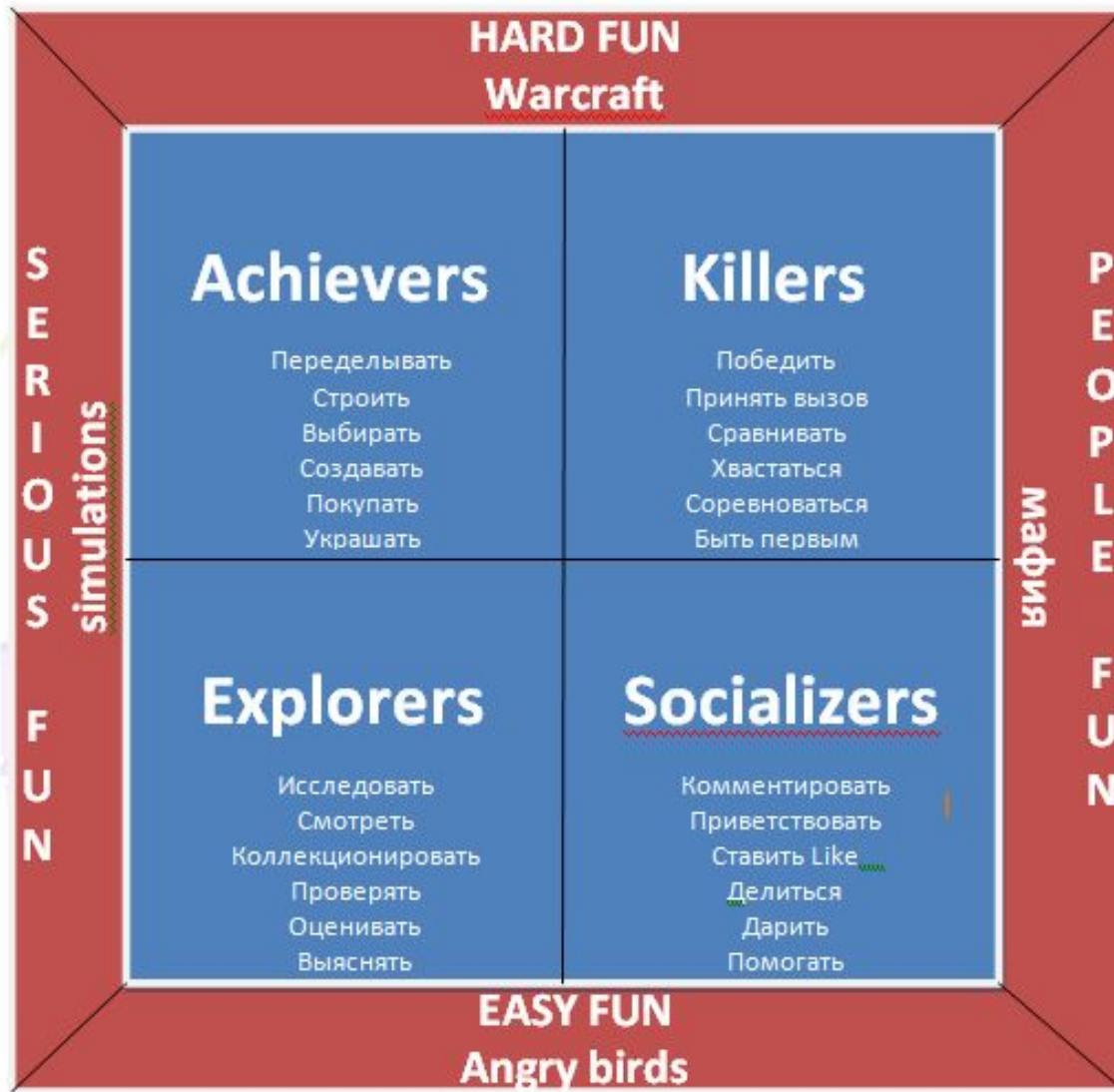
- Улица идей
- 10 млн. экономия

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

What fun?

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

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

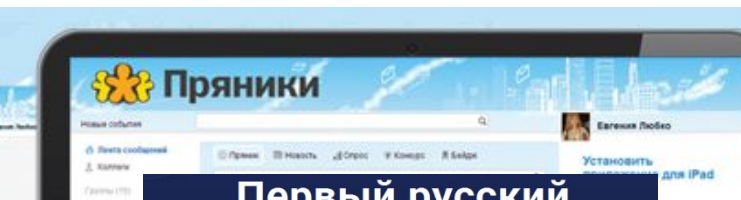
- Достижения
- Аватары
- Бэйджи
- Бои с боссами
- Коллекции
- Открытие нового контента
- Подарки и дарение
- Рейтинги лидеров
- Уровни
- Очки
- Квесты
- Социальные связи





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

Санкт-Петербург, 2017