

# Опыт разработки геймификации

применимой для hr целей

# АЛЕКСАНДРА

За четыре года работы мы имеем опыт с самыми разными инструментами геймификации.

Приведем в пример кейсы из своего опыта, инструменты которых считаем универсальными.

чат-боты

панели на ивентах

интеграция в приложение

рейтинги

квесты на мероприятиях

NDA

## полноценные онлайн ивенты

Например, сделали для команды стриминга Звук онлайн-марафон ценностей на несколько дней: с поэтапными заданиями по темам, тест-проверками после прохождения темы и балловой системой.



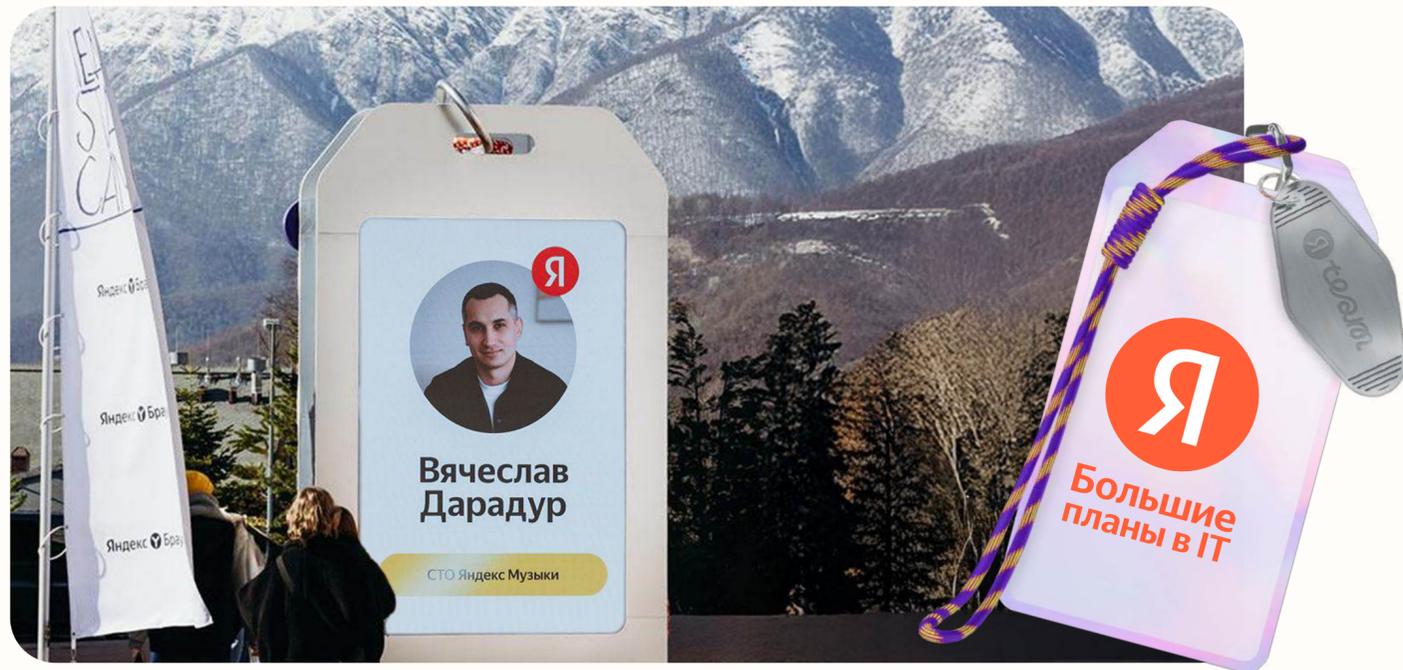
# Игровое взаимодействие в оффлайне

в офисе или на мероприятии

## Яндекс.team на NSC

Разработали интерактивное наполнение для огромного бейджа в горах на крупнейшем фестивале New Star Camp. А ещё сделали чат-бот, в котором можно было ответить на пару вопросов и отправить свои данные, чтобы почувствовать себя настоящим яндексоидом.

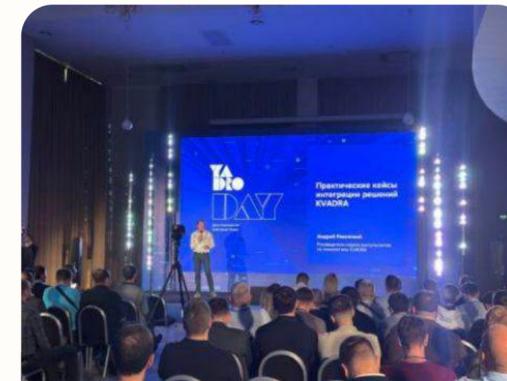
Настроили процесс модерации ответов, перед выходом на экран и сложную систему выдачи плюшек участникам, посчитали многоуровневую статистику реакций и ответов пользователей.



## Yadro

Создали интерактивного помощника для участников Дня технологий YADRO. В боте пользователи могли посмотреть программу и карту площадки, а также задавать вопросы спикерам.

Кроме того, мы добавили аналог AhaSlides: участники сканировали QR-код с экрана, проходили опрос в боте, а результаты в тот же момент выводились на сцену в виде динамичных диаграмм. Бот уже был успешно реализован на трёх площадках в разных городах и помогал гостям не пропустить ключевые активности и доклады.



Мы продолжаем!

«Практические кейсы интеграции решений KVADRA» - тема, с которой будет выступать руководитель отдела консультантов по технологиям KVADRA Андрей Рокитский



# магазин мерча

Настроили получение баллов после подтверждения за активности на ивенте команды МИР.Platform и онлайн магазин «плюшек» от компании, где эти баллы можно потратить.

Мои Приветы  
850 🧩

Обменивай приветы на мерч от Мир Plat.Form.  
Выбирай товар из списка и получи его за стойкой с мерчем.  
Чем больше приветов — тем больше призов!



Мультизарядное устройство

800 🧩



Шоппер синий

800 🧩



Носочки «Синий кот»

800 🧩



Кубик Рубика

800 🧩



Кофер оранжевый

300 🧩



Кружка «Синий кот»

300 🧩

Мои Приветы  
850 🧩



Кофер  
оранжевый

300 🧩



Кружка  
«Синий кот»

300 🧩

Мои Приветы  
850 🧩

Дождевик «Красная панда»



800 🧩

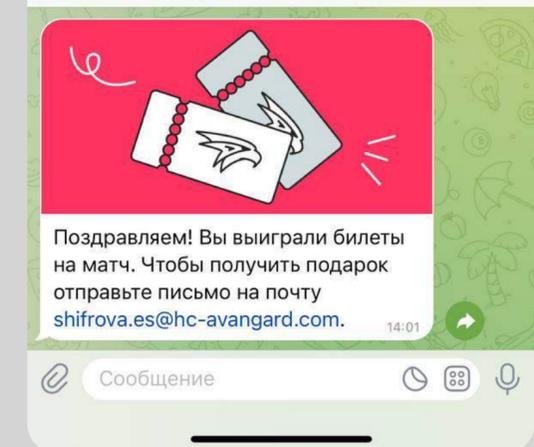
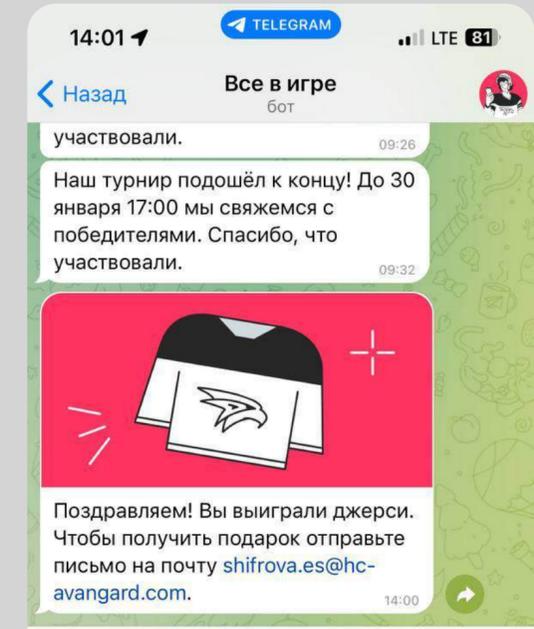
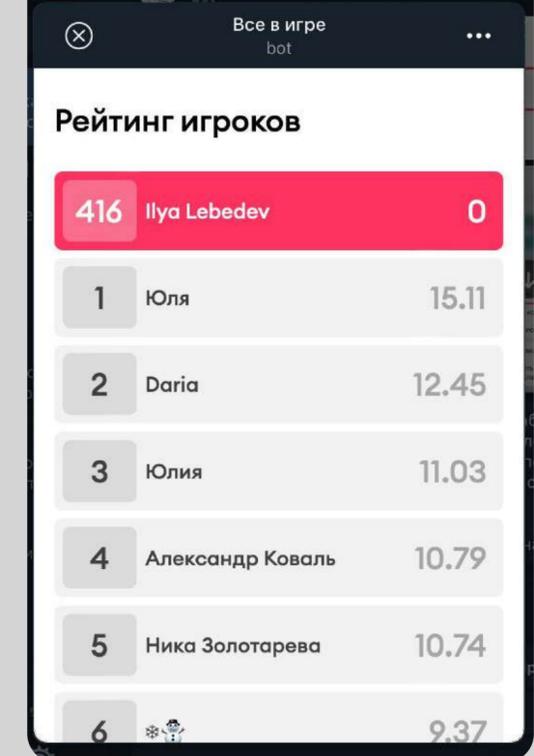
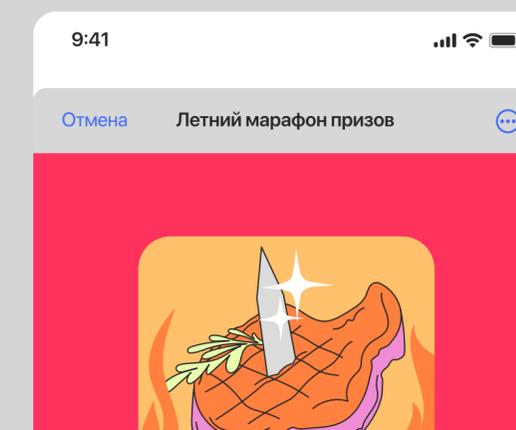
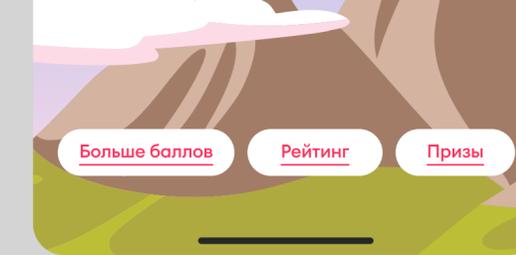
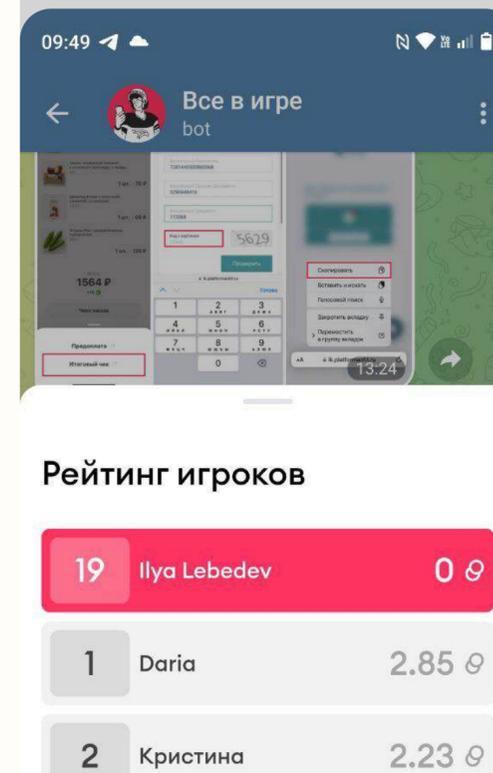
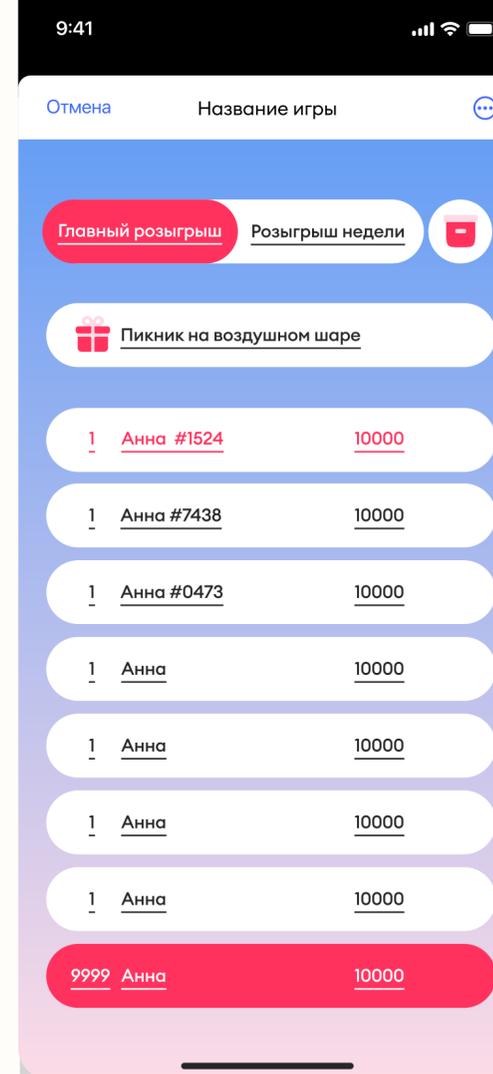
Получить

# рейтинги и автоматизированный зачет заданий

## за игровые действия

Соревновательная мотивация также работает в самых разных контекстах: для комьюнити болельщиков ХК Авангард сделали «турнирную таблицу», где во время акции отражали, кто из них больше заработал баллы, поддерживая команду (в том числе покупками).

Для акций Самоката не раз распределяли претендентов на призы в зависимости от порога накопленных баллов.



## КОНТАКТЫ

Леся Гудыма

seo

+7(910)142 72 75

lgudyma@leska.agency



[\\_allolesyallo](https://t.me/_allolesyallo)

поработаем  
вместе?