

# **ИГРОВОЙ ПОДХОД, КАК СПОСОБ И ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗВИТИЯ СОТРУДНИКОВ**

Наталья Райт 89233966986  
ООО «РИЦ Консультант-Саяны», 188



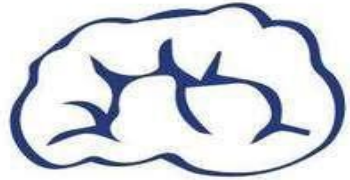
•КОГДА ТЫ ИГРАЕШЬ, ОТДАВАЙСЯ ИГРЕ ВСЕЙ ДУШОЙ,  
КОГДА РАБОТАЕШЬ — ЗАБУДЬ ОБ ИГРЕ (Тедди Рузвельт).

•БЕЗ ВОВЛЕЧЕННОСТИ СОТРУДНИКОВ И КЛИЕНТОВ, ДАЖЕ  
САМЫЕ ПРОДУМАННЫЕ МЕТОДЫ ОБРЕЧЕНЫ НА ПРОВАЛ  
(ключевая идея ведения бизнеса).

•УСПЕХ В БИЗНЕСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО ДОЛГО  
МЫ МОЖЕМ ПРИВЛЕКАТЬ И УДЕРЖИВАТЬ ВНИМАНИЕ КАК  
КЛИЕНТОВ, ТАК И СОТРУДНИКОВ.

•ОСОБЕННОСТЬ ОБРАБОТКИ КОНКУРИРУЮЩИХ МЕЖДУ  
СОБОЙ ИДЕЙ, САЙТОВ ТАКОВА, ЧТО МЫ НЕ МОЖЕМ  
УВЛЕЧЬСЯ БОЛЬШЕЙ ЧАСТЬЮ УВИДЕННОГО.

•СФЕРА, КОТОРАЯ НЕ ЗАТРАГИВАЕТ СПАД ВНИМАНИЯ —  
ИГРЫ.



Задача



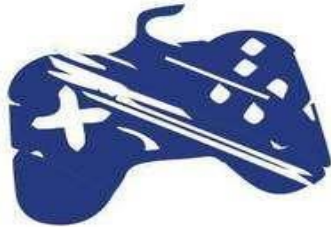
Мотивация



Результат



# Игрофикация



Умения !

Игрок



# ТРИ ВАЖНЫХ ВЗАИМОСВЯЗАННЫХ ФАКТА

1) Мир уже не будет таким спокойным и сосредоточенным, как в прошлом. Многозадачность персонала и клиентов — это то, что останется навсегда.

2) Вовлеченность — самый ценный ресурс. Успех или провал наших компаний будет зависеть от уровня вовлеченности сотрудников и клиентов.

3) Лучший способ победить конкурентов — дать нашим сотрудникам и клиентам как можно более интересный и увлекательный опыт.

# ИДЕЯ ПОСТИЖЕНИЯ СМЫСЛА МАСТЕРСТВА МАСТЕРСТВО И ПОБЕДА

- ПОБЕДА имеет отношение к достижению цели. Это пункт назначения.
- МАСТЕРСТВО - устойчивый и последовательный прогресс в приобретении знаний и демонстрации умений и навыков. Это непрерывный процесс совершенствования.
- Наращивание Мастерства доступно большому количеству людей, чем осуществление Победы.

# ШАГИ К МАСТЕРСТВУ

- ЖЕЛАНИЕ
- ПОБУЖДЕНИЕ
- ВЫЗОВ
- ДОСТИЖЕНИЕ / НАГРАДА
- ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
- МАСТЕРСТВО

# ЧТО ТАКОЕ ИГРОФИКАЦИЯ (ГЕЙМИФИКАЦИЯ)

• ИГРОФИКАЦИЯ - это процесс реализации игровых стратегий в бизнесе.

• С его помощью можно обеспечить опыт, который создаст необходимый смысл и усилит мотивацию сотрудников и клиентов.

• ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ— это основные элементы игр, указатели, на пути к победе и мастерству.

# ИГРОФИКАЦИЯ – МИРОВОЙ ТРЕНД

Развитие и расширение репертуара навыков

Изменение поведения сотрудников на работе

Развитие инновационного мышления

Получение новых знаний и навыков

Развитие корпоративной культуры

Повышение вовлечённости

Диагностика ситуации



# ПЕРВИЧНЫЕ МЕХАНИЗМЫ БОЛЬШИНСТВА ИГРОВЫХ МОДЕЛЕЙ И ИГР

- Цель;
- Опорные точки на пути к цели (например, уровни);
- Постоянное подкрепление прогресса (очки, фишки,...);
- Социальное подкрепление;
- Логическое развитие уровня сложности;
- Дополнительные испытания и разнообразный опыт для поддержания интереса.

# КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ИГР

• ОЧКИ — система, которая позволяет отслеживать поведение, вести счет, обеспечивать обратную связь.

• ФУНКЦИЯ СИСТЕМЫ ОЧКОВ — продукт естественного человеческого желания вести счет и делиться комментариями. А это важный инструмент игрофикации, который позволяет формировать поведение.

# КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ИГР

•БЕЙДЖИ (ДОСТИЖЕНИЯ) — значки, которыми отмечают взятие конкретной цели. Дают возможность почувствовать себя успешным и состоявшимся. И хочется вновь испытывать подобный положительный опыт.

•Бейджи позволяют людям демонстрировать свои достижения окружающим и смотреть, чего добились другие.

•Бейджи нужно сделать хорошо проработанными и оригинальными, чтобы максимально повысить интерес пользователей.

# КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ИГР

.УРОВНИ — структурированная иерархия прогресса. Представляется как возрастание номера, сложности, ценности.

• Уровни нужны, чтобы дать пользователю чувство продвижения и удовлетворения.

• Уровни бывают полезны при проектировании систем продвижения.

# КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ИГР

• ТАБЛИЦЫ ЛИДЕРОВ (СЧЕТ) — нужны для демонстрации результатов пользователей.

• Обычно результат сортируют от наибольшего количества набранных очков к наименьшему.

• Обеспечивает соревновательный дух.

# LEADERBOARD

Today

This Week

Last Week

Month

Year

Resolutions

Quick Resolutions



Score



15

8  
(55%)

6  
(40%)

57



12

4  
(33%)

7  
(58%)

48



8

4  
(38%)

5  
(63%)

30

# КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ИГР

• НАГРАДЫ (внутренние — создаются самостоятельно, внешние — предоставляются пользователю). Награды активизируют желания.

• ВИДЫ НАГРАД:

- × Статус (титулы, цвета);
- × Доступ (исключительные возможности);
- × Власть (контроль над другими=лидер команды);
- × Вещи (призы, подарочные карты).

# ИТАК, ИГРОФИКАЦИЯ ЭТО:

ФАН



СОРЕВНОВАНИЕ



СОЦИАЛИЗАЦИЯ



НАГРАДА





# ЧЕМ ИГРОФИКАЦИЯ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ

- Панацеей в решении сложностей и проблем. Так как в каждом конкретном случае необходимо разрабатывать содержательное и полноценное приключение.
- Системой стимулов и наград. Стимулы важны, вместе с тем, игрофикация не сводится только к ним.
- Идея игрофикации не в том, чтобы превращать все в игру. Нам нужно использовать только ЛУЧШИЕ идеи и игровые механизмы.
- Игрофикация работает как элемент ЦЕЛОГО.
- ИГРА не равно ПОБЕДА.

# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА РИЦ 188 «ПРОФЕССИОНАЛЫ СЕРВИСА»

Первая в мире настольная игра, придуманная командой менеджеров РИЦ 188 специально для сотрудников центров сети КонсультантПлюс, в которую можно играть постоянно и с удовольствием!

Игра создана для развития, обучения, обмена опытом. Для тех, кто хочет стать Профессионалом и для тех, кто им уже стал. Проверено в реальной практике.

Автор идеи и разработчик игры – Наталья Райт, коуч, бизнес-тренер, игротехник, в Сети КонсультантПлюс с 1993 года.

Поддержка и заказ игры на сайте <https://sites.google.com/view/188game/>





Брошюра (Blue cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Green cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Yellow cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Yellow cover with smiley faces):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Orange cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Red cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: СИТУАЦИЯ 1  
СИТУАЦИЯ 2  
СИТУАЦИЯ 3

Карточка (Red):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ОТБИТЬ АТАКУ КОНКУРЕНТА

Карточка (Orange):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ВЕРНУТЬ ДОЛГ

Карточка (Teal):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ПОДПИСАТЬ ДОГОВОР

Карточка (Purple):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ПЕРЕСМОТРЕТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ УСЛОВИЯ

Карточка (Blue):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ПОДПИСАТЬСЯ С ЛПР

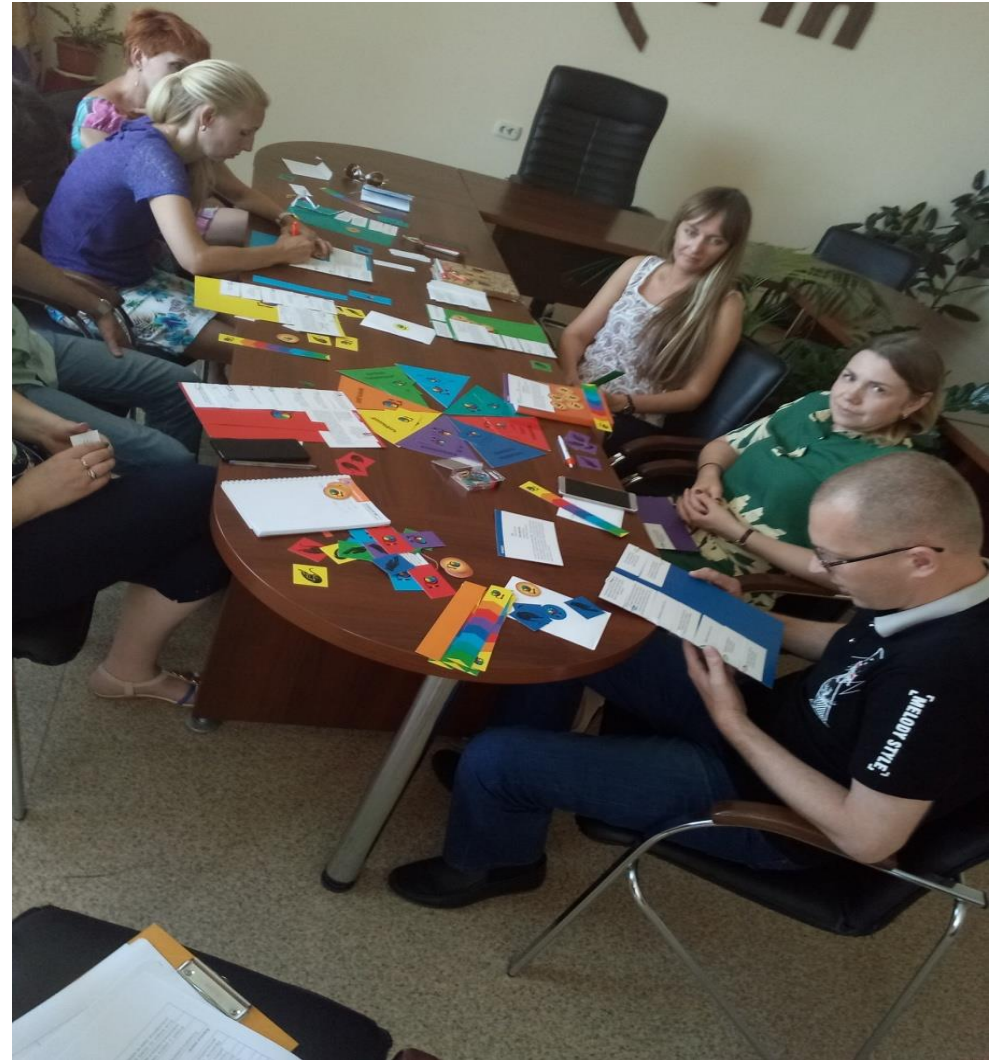
Карточка (Green):  
Логотип: [Logo]  
Текст: ВОССТАНОВИТЬ КИШЕЧНИК

Брошюра (Teal cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Purple cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]

Брошюра (Blue cover):  
Логотип: [Logo]  
Текст: [Illegible]







РИЦ, с которыми мы успели связаться и получить разрешение на звонки для тех, кто еще не играет и захочет присоединиться (рекомендации из первых уст)

•РИЦ 302 Кемерово Рассохина Галина Борисовна 89050698088

•РИЦ 434 Кызыл Макарюк Ксения Юрьевна 89133588798

•РИЦ 476 Курск Сбродова Светлана Владимировна 89623752333

•РИЦ 127 Орел Комиссарова Наталья Анатольевна 89534799572

•РИЦ 501 Питер Киселева Надежда Сергеевна 89219945770

•РИЦ 016 Барнаул Рядская Ирина Яковлевна 89059877725

•РИЦ 264 Ростов-на-Дону Архипова Елена Владимировна 89064294399



**ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ,  
РАЗВИВАЙТЕСЬ, ОБУЧАЙТЕСЬ И ИГРАЙТЕ  
С УДОВОЛЬСТВИЕМ!**

**БЛАГОДАРЮ ЗА  
ВНИМАНИЕ!  
РАДА ОТВЕТИТЬ НА ВСЕ  
ВАШИ ВОПРОСЫ**

Райт Наталья Борисовна  
Заместитель директора  
89233966986, nata\_raйт13@mail.ru

