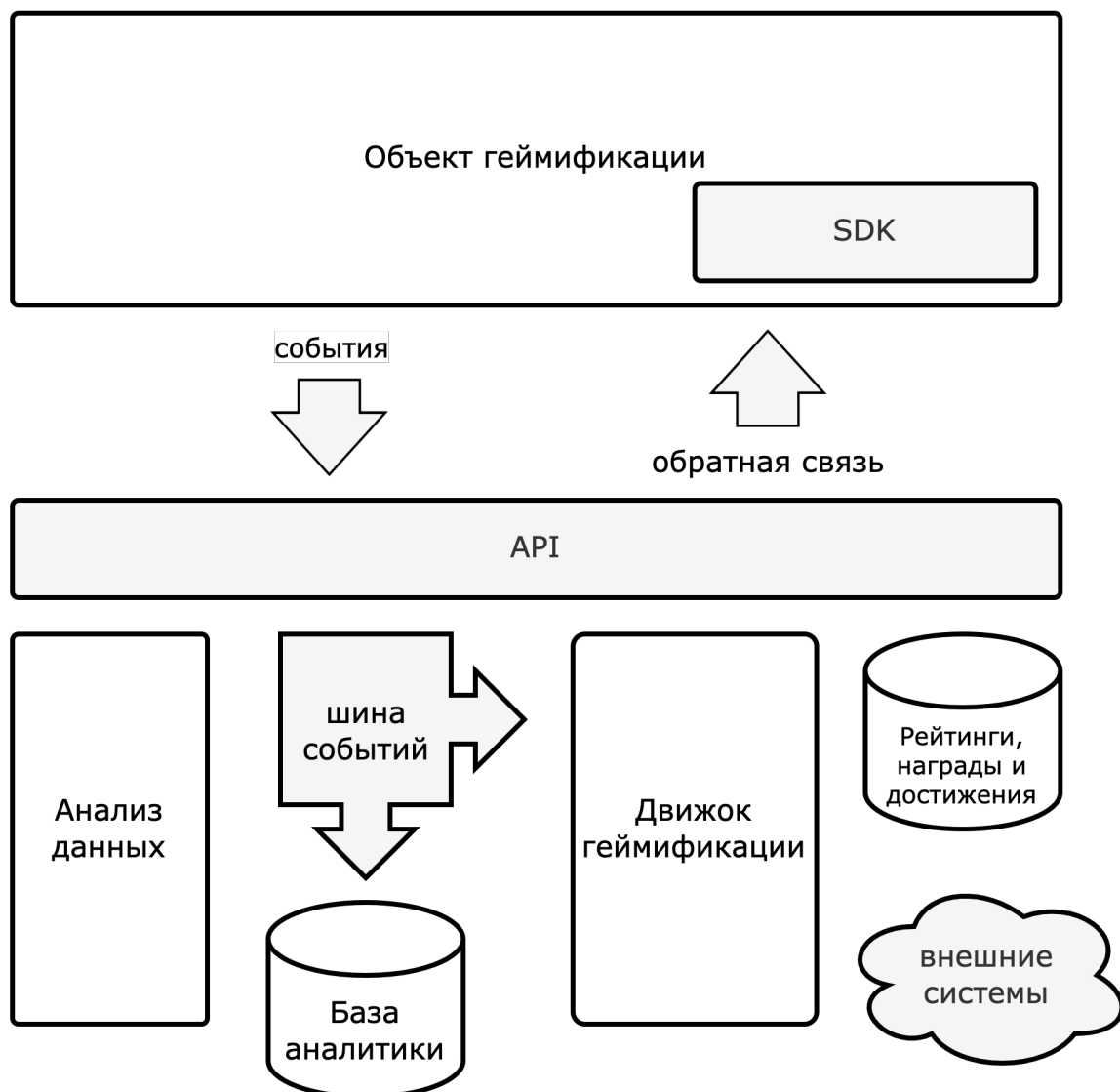


Как работает GMFY?

GMFY получает события, связанные с действиями пользователя в геймифицируемой системе. Это позволяет проанализировать поведение пользователя до и после введения геймификации.

Через административный интерфейс конфигурируются различные игровые механики, принимающие в расчет поступающие события. Так строятся рейтинги, лидерборды, рассчитываются достижения пользователей и производится начисление корпоративных валют.

Для того, чтобы давать пользователям обратную связь, нужна визуализация достижений. Это может быть блок в существующем профиле пользователя, контекстные виджеты или отдельная страница с результатами достижений, доступная пользователям, авторизованным в геймифицируемой системе.



Этапы внедрения продукта

Мы выделяем несколько этапов внедрения геймификации в цифровой продукт.

Бизнес-анализ

Для определения значимых действий пользователей необходимо проанализировать существующие бизнес-процессы и определить события, которые будут участвовать в геймификации. Выдвигаются предварительные гипотезы о том, какие механики геймификации будут являться наиболее эффективными.

Интеграция

Мы предоставляем клиенту открытый API и набор SDK под популярные платформы и языки программирования.

Каждый SDK — это библиотека с открытым кодом.

Он имеет минимальный набор внешних зависимостей, чтобы обеспечить простоту подключения.

Продукт подключается очень просто — в результате аналитики мы определяем значимые действия пользователя, добавляем один из наших готовых SDK в код продукта и начинаем принимать события, соответствующие действиям пользователя и отдавать пользователю обратную связь (его рейтинги и достижения) через тот же SDK.

Момент отправки события в коде выглядит как дополнительная строка

```
gmfy.raiseEvent("order-processed")
```

В данный момент мы предоставляем SDK для стеков Python, Java, PHP, NodeJS, React. В ближайших планах реализовать библиотеки для Go и .NET.

Сбор данных

Данные начинают поступать в систему и становятся доступны для анализа. Это позволяет сделать «сухие прогоны» механик геймификации, чтобы оценить их динамику на реальных пользователях и скорректировать гипотезы.



Геймификация

Любая геймификация — это добавление эмоциональной составляющей к рутинной деятельности. Для достижения наибольшей эффективности нужен дополнительный смысл, который может быть получен за счет придумывания метавселенной, персонажей и историй, объединяющих все механики.

GMFY не предоставляет готовый интерфейс, видимый конечному пользователю, т.к. такие истории всегда индивидуальны и должны гармонично встраиваться в существующую систему. Мы предоставляем набор компонентов и услуги по разработке таких интерфейсов.

Как только интерфейс геймификации становится доступным пользователю, мы получаем возможность наблюдать, как меняются метрики поведения пользователя относительно тех, что были получены на этапе предварительного сбора данных, при необходимости корректируя их и выдвигая новые гипотезы.

ПО распространяется в виде интернет-сервиса, специальные действия по установке ПО на стороне пользователя не требуются.

Механики Геймификации

Тип События

Не является механикой геймификации, но является базовым юнитом для построения любых механик.

Характеризуется уникальным ключом события и опциональным описанием. Если продукт присылает событие, с которым не связан никакой тип события (по ключу), такое событие появляется во вкладке неопределенных событий.

 **safety-test-q1**

Ключ события

safety-test-q1

Описание

Первый вопрос теста по техники безопасности

Включён в:

 Неактивные Челленджи 1 ▾

Рейтинг

Рейтинг — количественная характеристика пользователя.

По сути рейтинг — это число, ассоциированное с пользователем, которое меняется в зависимости от событий с ним происходивших. Составляющие рейтинга - это правила, по которым будут обрабатываться события. Правило состоит из эвента, операции (+, -, *) и коэффициента.

Если произошло событие, на которое не создано правило ни в одном рейтинге, оно игнорируется.

Пример — рейтинг «Щепетильность».

Правило 1. Событие «обработал заказ вовремя» добавляет 2 балла.

Правило 2. Событие «задержка обработки заказа» отнимает 5 баллов.

 **Щепетильность**

Имя

Щепетильность

Описание

Рейтинг увеличивается на 2 за выполненный вовремя заказ и уменьшается на 5 при задержке

Содержимое:

 **order-in-time**

Операция

+

-

x

Значение

2

 **order-delayed**

Операция

+

-

x

Значение

5

Перетащить в Рейтинг

Рейтинги позволяют формировать лидерборды и мотивировать пользователей продукта соревноваться друг с другом. Рейтинги также могут использоваться для определения правил перехода из лиги в лигу (см. ниже).

Рейтинг может быть циклическим, тогда по достижению предела он будет выпускать внутреннее событие системы и сбрасываться в 0.

Челлендж

Челлендж (задание, миссия) — качественная характеристика. Он был разработан специально для того, чтобы мотивировать пользователей выполнять определенные последовательности действий (ответить на вопросы в тесте, пройти программу обучения, освоить новую инструкцию и т.д.)

Челлендж состоит из шагов, и каждый шаг — это событие, полученное из продукта. Шаги могут быть упорядочены или нет, каждый шаг имеет свой вес для расчета прогресса выполнения.

Пример - челлендж «Тест по технике безопасности».

Шаг 1. Правильно ответить на первый вопрос теста

Шаг 2. Правильно ответить на второй вопрос теста

Шаг 3. Правильно ответить на третий вопрос теста

Челленджи позволяют явно мотивировать пользователей двигаться по определенным сценариям, параллельно формируя их поведение на платформе.



Техника безопасности

Имя

Техника безопасности

Описание

Тест на технику безопасности

☒ Шаги упорядочены

Содержимое:

 safety-test-q1

Вес

1

33.33%

Добавить неудачную попытку +



 safety-test-q2

Вес

1

33.33%

Добавить неудачную попытку +



 safety-test-q3

Вес

1

33.33%

Добавить неудачную попытку +



Перетащить в Челлендж

Бейдж

Бейдж — это награда, которая дается пользователю за какие-то заслуги.

В данный момент условие получения бейджа - это логическое выражение, составленное через операции «и» и «или». Условия получения бейджа зависят от рейтингов и челленджей.

Пример. Бейдж «Все по полочкам».
Дается при условии:

Рейтинг «Щепетильность» > 30 и наличии пройденного челленджа «Тест на технику безопасности».

☆

Все по полочкам

Имя

Все по полочкам

Описание

Рейтинг щепетильности больше 30 и пройденный тест на технику безопасности

☒ Постоянный

Содержимое:

AND ×

Щепетильность

Операция

=

<

>

≤

≥

Значение

30

×

Техника безопасности

Пройден

TRUE ▾

×

Перетащить в правило "И"

☒ Добавить метаданные

Глубина группировок логических выражений в данный момент не ограничена.

Бейджи позволяют поощрять пользователей через визуализацию его достижений.

Валюта

Валюты — монетарные ресурсы, по механике начисления похожие на рейтинги. Ядром валюты является система кошельков, связанных с пользователем.

Значения ресурсов начисляются и списываются одним из следующих способов: - явное начисление или списание администратором системы;

- правила автоматического начисления, завязанные на внутренние события системы (достижение определенного порога в рейтинге, прохождение челленджа, получение бейджа);
- события внешних систем, такие, как покупка в корпоративном магазине или списание баллов лояльности.

Кампании

Управление группами компонентов для проведения сезонных, рекламных и маркетинговых кампаний. Позволяет запускать и останавливать компоненты геймификации одновременно, а также получать аналитику применительно к отдельной кампании.

Турниры и лиги

Соревноваться с кем-то интересно лишь в том случае, если есть возможность победить. Если человек безнадежно отстал в рейтинге, его мотивация теряется.

Эта проблема решается с помощью объединения пользователей в лиги для поддержания мотивации отстающих. Таким образом, человек соревнуется с ограниченным количеством соперников с возможностью перейти в следующую или предыдущую лигу в зависимости от результатов за период, и после этого начать с нуля.

Функционал включает в себя настройку номенклатуры лиг, правил их формирования и перехода между ними.

Кланы

Возможность объединения пользователей в группы для получения коллективных оценок и соревнования между командами. Для корпоративной геймификации такими командами могут быть объединения пользователей по отделам или территориальному признаку.

Интернет-магазин

При геймификации корпоративных клиентов одним из наиболее часто встречающихся запросов является реализация магазина корпоративного мерча с оплатой за ресурсы, полученные в результате геймификации.

Типичным функционалом такого магазина является

- управление остатками,
- наличие разбиения по размерам, цветам и другим признакам,

- интеграция со счетом корпоративной валюты,
- оплата корпоративной валютой
- управление заказами и доставкой

Мы предлагаем решение на основе vendure.io, платформы с открытым кодом, закрывающей все перечисленные потребности. Фронтенд магазина кастомизируется при этом под конкретного заказчика.

В качестве альтернативы возможна интеграция с существующим магазином клиента.