

Создание Деловой Игры и Геймификации
наши сайты www.rgpg.org
www.bizgameconf.ru

1. Концепция.

- Задача игры.
- Какую проблему решаем.
- Какую идею закладываем.
- К какой мысли придут участники.
- Какой бизнес показатель хотим улучшить.
- Вектор желаемого поведения.
- Идеи для метафоры.
- Идеи для истории.
- Идеи для механики.
- Идеи для эстетики.

2. Бихевиорический подход

- Берем измеряемые цели.
- Описываем Целевое поведение.
- Добавляем награды.
 - Описываем виртуальные награды.
 - Описываем сопоставимые реальные награды.
- Добавляем игровые элементы.
 - очки
 - уровни
 - аватары
 - профили
 - виртуальные ресурсы
 - виртуальная экономика
 - мини игровые циклы
 - бейджи
- Используем стандартные механики.
- Статус.

3. Механика.

- Мгновенное вознаграждение.
- Квесты и миссии.
- Визуализация прогресса.
- Обратный отсчет.
- Коллекционирование бейджей.
- Соревнование.
- Цепочка событий.
- Виртуальная экономика.
- Избегать наказания.
- Стремление к награде.
- Смена напряженности.
- Тяжелое финальное испытание.

4. Когнитивная модель создания игры.

- Фокусировка на внутренних мотивах игрока.
- Обеспечить получения опыта.
- Создавать игровой антураж.
- Прогресс мастерства и опыта.

5. Структура Игры.

- Технология.
- Механика.
- История.
- Эстетика.

12. Типы игроков.

- Достигаторы
- Киллеры.
- Социалайзеры.
- Исследователи.

11. Наказания.

- Потеря очков.
- Уменьшение игрового времени.
- Изъятие ресурсов..
- Лишение игровых возможностей.

10. Баланс игры.

- Справедливость.
- Напряжение против расслабления.
- Конкуренция против сотрудничества.
- Навык против шанса.

9. Награды.

- Хвала.
- Очки.
- Дополнительное игровое время.
- Быстрый проход.
- Зрелище.
- Ресурсы
- Завершение.

8. Типы игрового удовольствия.

- Ощущения/эстетика.
- Фантазии.
- Повествование/развитие цепочки событий.
- Вызов и его преодоление.
- Товарищество.
- Иерархичность и мое место.
- Самовыражение.
- Сопричастность.
- Предчувствие.
- Радость по поводу чужого горя/возмездие.
- Дарение.
- Возможность выбора.
- Гордость за достижения.
- Очищение (наведения порядка).
- Удивление.
- Безопасный страх
- победа над обстоятельствами.

7. Соревнование.

- С собой.
- С игрой.
- С игроками.

6. Циклы Активности.

- Вовлечение.
- Действие.
- Награда.