



# Чек-лист: Геймификация 2025

## 15 механик вовлечения для корпораций

Рабочий инструмент для оценки цифрового опыта. В его основе — опыт **Лаборатории геймификации** (400+ проектов для Сбера, Яндекса, Газпромбанка, РСХБ, Евраз, Сибур).



### ЭКСПРЕСС-ТЕСТ: УРОВЕНЬ ВОВЛЕЧЕННОСТИ

- ☐ Участник управляет расписанием через Telegram-бота. (+1 балл)
- ☐ Механика мотивации посещения разных зон (квест). (+1 балл)
- ☐ Контент адаптируется под грейд (Junior/Senior). (+2 балла)
- ☐ Использование ИИ для мэтчинга или контента. (+2 балла)
- ☐ Цифровой артефакт по итогам (PDF, аватар, отчет). (+2 балла)



### ГРУППА 1: БАЗОВОЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ (STANDARD UX)

- ☐ **1. Smart Event Bot (Консьерж)**  
Единая точка управления ивентом в Telegram. Программа, уведомления.  
Снижение нагрузки на поддержку на 70% (Сбер, Газпромбанк).
- ☐ **2. Exhibition Quest (Цифровой квест)**  
Сбор баллов через QR-коды на стендах. Кейс T1: сбор 1500+ качественных лидов за 2 дня.
- ☐ **3. Live Q&A + Upvotes (Интерактив)**  
Голосование за лучшие вопросы спикерам. Результат: в 3 раза больше вопросов, чем при "микрофоне в зале".



## ГРУППА 2: TECH & HARDCORE (SENIOR-АУДИТОРИЯ)



### 4. SQL/Terminal Challenge (Техдетектив)

Mini App с симуляцией терминала для инженеров. Очередь на стенд РСХБ, удержание 15+ минут.



### 5. Симулятор Архитектуры (Cloud Visualizer)

Конструктор сложных систем из IT-сервисов. Кейс Сбертех: объяснение ценности продукта не-технарям.



### 6. Branching Layers (Адаптивная сложность)

Выбор роли меняет тип заданий (Drag-and-drop vs Код). 100% релевантность контента (МТС и Т1).



## ГРУППА 3: НЕТВОРКИНГ И СООБЩЕСТВО



### 7. AI Networking (Бизнес-тиндер)

ИИ-мэтчинг участников на основе интересов или стека. 500+ назначенных встреч за один день ивента.



### 8. Random Coffee (Случайные встречи)

Бот выбирает случайного собеседника для встречи 1-на-1. Рост внутреннего NPS в Сбере и МТС.



### 9. AI Holywars (Баттлы мнений)

Голосование по спорным вопросам с ИИ-анализом. Виральный контент для фиксации "мнения рынка".



## ГРУППА 4: ИИ И ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ (ТРЕНДЫ 2025)



### 10. Generative AI Avatars (Цифровой мерч)

Генерация стикерпаков в стиле бренда по фото. +22% органического роста подписчиков в боте.



### 11. Lead Audio Notes (Умный захват)

Сейлз надиктовывает данные лида, ИИ расшифровывает в CRM. 0 потерянных лидов на выставках.



### 12. Dynamic Context Engine (Движок контекста)

Автосмена визуала и задач в боте от геолокации или QR. Кейс Навио (HighLoad++, DevOpsConf).



## ГРУППА 5: HR-РЕШЕНИЯ И БЕЗОПАСНОСТЬ



### 13. Lifecycle HR Bot (Цифровой онбординг)

Геймифицированный путь новичка: от оффера до конца срока. Рост вовлеченности в 2 раза.



### 14. HSE Gamification (Безопасность 2.0)

Викторины по технике безопасности в Telegram. 90% охват обучением сотрудников без рабочих ПК.



### 15. Personal Report PDF (Артефакт участия)

Автогенерация PDF-отчета: "Ваш путь", "Ваши результаты". Дает твердый результат для руководства. Кейс Сбертех.

## Готовы внедрить геймификацию?

Проектируем поведение, подтверждая это данными.

[Обсудить проект в Telegram](#)