

# SYNERGY

# GAMIFICATION

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
НА ТЕМУ «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В БИЗНЕСЕ:  
ОБУЧЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЛА»  
ВЫПУСКНИЦЫ ПРОГРАММЫ «КАДРОВЫЙ РЕЗЕРВ»

**АШИХМИНОЙ АЛИНЫ АЛЕКСАНДРОВНЫ**  
ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА  
ДЕПАРТАМЕНТА ПРОДАЖ 2  
ГРУППА ДБМ-503КР  
НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ  
АВЕТИСЯН ИРИНА  
10 ОКТЯБРЯ 2020Г.



# ГЕЙМИФИКАЦИЯ

**ЭТО ПРИМЕНЕНИЕ  
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ  
БИЗНЕС-ЦЕЛЕЙ**

# ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

**ПОВЫСИТЬ ПРОЦЕНТ  
ВЫПОЛНЕНИЯ ПЛАНА  
ЗА ЯНВАРЬ-АВГУСТ 2021**

**НА 50%**





# ЗАДАЧИ ГЕЙМИФИКАЦИИ

**01**

УВЕЛИЧИТЬ  
ВОВЛЕЧЕННОСТЬ

**02**

ПРИВИТЬ ЛИЧНУЮ  
ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

**03**

ПОБУДИТЬ К  
ОБМЕНУ ОПЫТОМ

**04**

СОКРАТИТЬ  
ТЕКУЧЕСТЬ

**05**

ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ  
КОМПЕТЕНЦИЙ

**06**

СОЗДАТЬ  
НЕМАТЕРИАЛЬНУЮ  
МОТИВАЦИЮ

# БИЗНЕС-ИДЕЯ

С ЯНВАРЯ ПО АВГУСТ  
МЫ ПРОВЕДЕМ ДЛЯ  
МЕНЕДЖЕРОВ ДП 2  
**ГЛОБАЛЬНУЮ ИГРУ.**

ИГРА СМОДЕЛИРУЕТ  
ЖЕЛАЕМОЕ ПОВЕДЕНИЕ  
СОТРУДНИКОВ И  
ПОВЫСИТ ИХ  
ВОВЛЕЧЕННОСТЬ.



# АКТУАЛЬНОСТЬ



**ЕСТЬ  
НЕОБХОДИМЫЕ  
РЕСУРСЫ**



**ВСЕМ ПОМИМО  
ДЕНЕЖНОЙ НУЖНА  
МОТИВАЦИЯ В ВИДЕ  
СМЫСЛА**



**ЕСТЬ ПОТЕНЦИАЛ У  
МЕНЕДЖЕРОВ**



**ОПЫТ В  
РЕАЛИЗАЦИИ  
SYNERGY FRIENDS**



**70% КОМПАНИЙ ИЗ  
СПИСКА FORTUNE 500  
УЖЕ ВНЕДРИЛИ  
ГЕЙМИФИКАЦИЮ**



**НАШИ СОТРУДНИКИ –  
ПОКОЛЕНИЕ Z, ИГРЫ –  
ЭТО ЗНАКОМЫЙ И  
ПРИВЫЧНЫЙ ДЛЯ НИХ  
ИНСТРУМЕНТ**

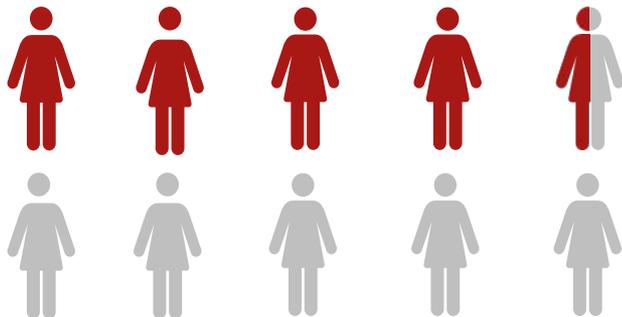
# СОТРУДНИКИ – ЭТО СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ КОМПАНИИ



# УРОВЕНЬ ВОВЛЕЧЕННОСТИ

**45%**

**Менеджеров останавливают на  
отметке 100% выполнения  
личного плана продаж**



**47%**

**Менеджеров и студентов КР  
отчислились за период  
август 2019 – сентябрь 2020**



# КАК РЕАЛИЗУЕМ

СЕТТИНГ

РЕЙТИНГИ  
И БАЛЛЫ

ПРАВИЛА  
ИГРЫ

ОНЛАЙН  
ПЛОЩАДКА



**48%** СООТРУДНИКОВ  
ПРОГОЛОСОВАЛИ ЗА  
СЕТТИНГ «ВСЕЛЕННАЯ  
ГАРРИ ПОТТЕРА»



ПОКА МЕНЕДЖЕР ДОСТИГАЕТ  
**ЦЕЛИ ИГРЫ**, ОН ОДНОВРЕМЕННО  
ДОСТИГАЕТ **ЦЕЛИ БИЗНЕСА**

**БИЗНЕС**

**С**ВЫПОЛНИТЬ  
ПЛАН ПРОДАЖ

**ИГРА**  
СОБРАТЬ  
КРЕСТРАЖ

**БИЗНЕС**

**С**ПОВЫСИТЬ  
КВАЛИФИКАЦИЮ

**ИГРА**  
ЗАРАБОТАТЬ  
ГАЛЛЕОН



# ПРОГНОЗ БЮДЖЕТА

## БЕЗ ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ

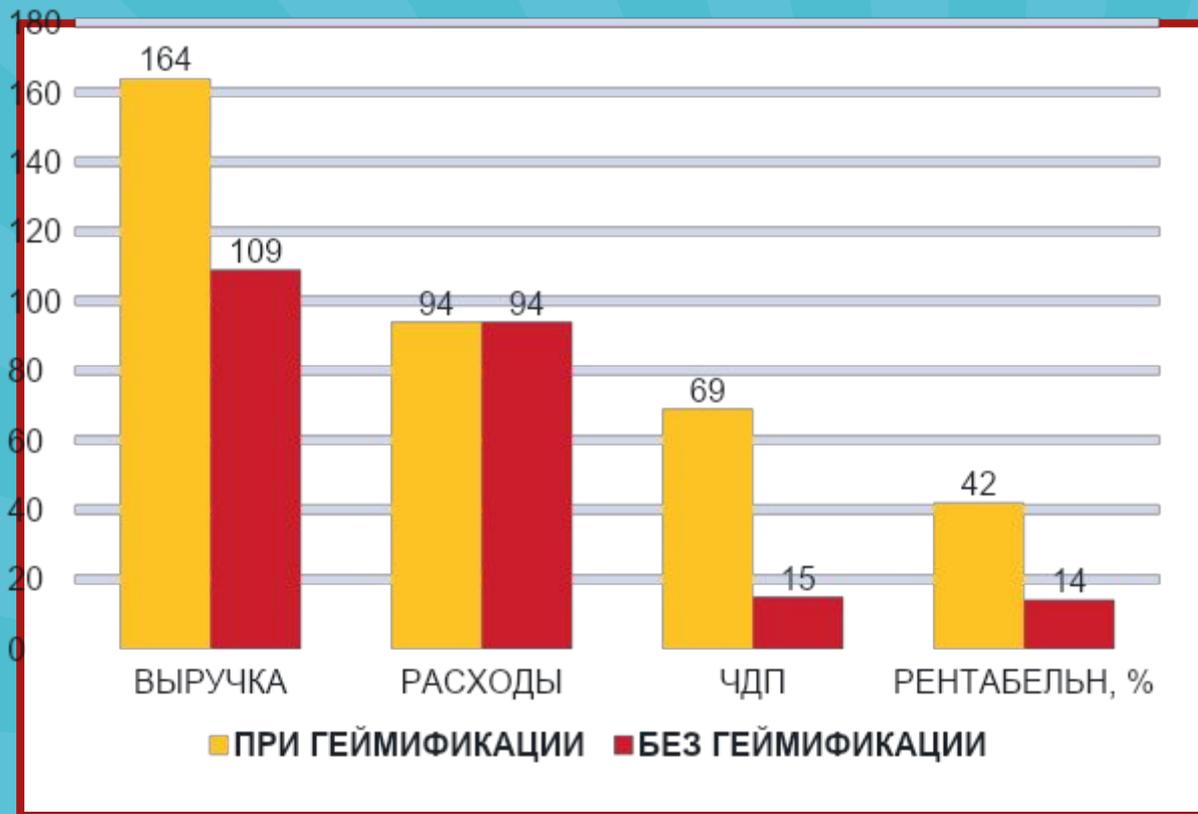
ВЫРУЧКА	109 500 000
РАСХОДЫ ДП	94 036 110
РАСХОДЫ ПРОЕКТ	0
ЧДП	15 463 889
РЕНТАБЕЛЬНОСТЬ	14%

## ПРИ ВНЕДРЕНИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ

ВЫРУЧКА	164 250 000
РАСХОДЫ ДП	94 036 110
РАСХОДЫ ПРОЕКТ	449 487
ЧДП	69 763 889
РЕНТАБЕЛЬНОСТЬ	42%

**ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ СРЕДСТВ:  
ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА, РЕКВИЗИТ, ПРИЗЫ**

# ПРОГНОЗ БЮДЖЕТА, МЛРД РУБ



**ИТОГО**  
**ГЕЙМИФИКАЦИЯ**  
**ПРИНЕСЕТ:**

**ЗАТРАТЫ -449 487**

**ВЫРУЧКА 54 750 000**

**ЧДП 54 300 000**

**РЕНТАБЕЛЬНОСТЬ +28%**

# ВЫВОД



УВЕЛИЧИТ  
РЕНТАБЕЛЬНОСТЬ  
ДП НА 28%



ПОВЫСИТ  
ВНУТРЕНнюю  
ЛОЯЛЬНОСТЬ



ПОВТОРИТ  
УСПЕШНЫЙ ОПЫТ  
SYNERGY FRIENDS



УКРЕПИТ  
КОРПОРАТИВНУЮ  
КУЛЬТУРУ



БЫСТРО И  
ПРОСТО  
РЕАЛИЗУЕТСЯ



ВДОХНЕТ В  
СОТРУДНИКОВ  
НОВУЮ ЖИЗНЬ

**ПОДАРИТЕ  
СОТРУДНИКАМ  
ВОЗМОЖНОСТЬ  
ВЛЮБИТЬСЯ  
В ОБЩЕЕ ДЕЛО!**

