

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Разработать концепцию геймификации для стимулирования участников программы лояльности «Бонус» ПАО «Ростелеком», в соответствии со следующими требованиями:

1) Концепция должна представлять собой геймификацию в жанре экономическая стратегия и соответствовать следующим требованиям:

- игровой процесс должен представлять собой симулятор бизнеса;
- игровой процесс должен представлять собой развитие инфраструктуры;
- предметная область - телекоммуникации;
- игровой процесс должен быть направлен на повышение социальной значимости и важности телеком услуг для пользователей.

2) Концепция должна решать задачи программы лояльности:

- осуществление списания бонусных баллов;
- вовлечения в программу лояльности пользователей;
- увеличение времени использования мобильного приложения «Личный кабинет»;
- взаимодействие с партнерами.

3) Концепция должна содержать расчет экономической модели игрового процесса, включающей:

- схему расчета внутриигровой валюты;
- схему расчета донатной валюты;
- схему взаимодействия внутриигровой и донатной валюты.

4) Концепция должна содержать макеты дизайна геймплея:

- главный экран – игровое поле (игровое поле должно быть выполнено в изометрической проекции);
- окно обмена бонусов на внутриигровые возможности;
- не менее 5 макетов дизайна различных окон с описанием их назначения;
- дизайн должен быть авторским, не содержащим заимствований.

5) Концепция должна содержать описание не менее 5 различных видов внутриигровых действий:

- игровое действие, направленное на достижения пользователями краткосрочных целей;
- игровое действие, направленное на достижения пользователями долгосрочных целей;
- игровое действие, направленное на ежедневное возвращение пользователя в игру;
- игровое действие, направленное на привлечение игроком новых пользователей;
- игровое действие, стимулирующее пользователей к списанию бонусных баллов.

6) Концепция должна содержать описание механизма распределения наград, соответствующего требованиям:

- включает модель, позволяющую равномерно распределить призы между участниками игры и поощрить активных пользователей игры, достигших высокие результаты;
- распределение наград не должно напрямую зависеть от основных показателей (количество внутриигровой валюты, количество потраченных бонусных баллов) и

должно основываться на совокупном значении показателей, определяющих успешность игрового процесса.

Результат:

Готовая концепция геймификации, разработанная в соответствии с задачами программы лояльности, включающая примеры макетов дизайна, расчет экономической модели, описание внутриигровых действий и распределения наград.