



KTS . ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Создаём геймифицированные продукты
под бизнес-задачу партнера

от креативной идеи, проектирования
механики и визуальных решений
до технической реализации под ключ

НАПРАВЛЕНИЕ «ГЕЙМИФИКАЦИЯ» – ЧАСТЬ ИТ-КОМПАНИИ KTS



С 2015 ГОДА

Мы помогаем бизнесу создавать
ИТ-сервисы

250+ СПЕЦИАЛИСТОВ

Компания основана бауманцами
и 30% сотрудников – **выпускники МГТУ**

КОМПЕТЕНЦИИ

Под крупные проекты мы собираем
команды до **30 человек**, чтобы закрыть
весь набор требуемых компетенций

ТОП-6

Входим в **топ-6 агентств**,
разрабатывающих корпоративные
сервисы.

ПАРТНЕРСТВО

В среднем наши клиенты работают
с нами **3.1 года**. Мы нацелены
на долгосрочные партнерские
отношения

3 МЕСТО

Workspace рейтинг геймдев-студий
2025,



KTS . ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЦИФРАХ



700+ ПРОЕКТОВ

реализовано на высшем уровне

135,8 МЛН

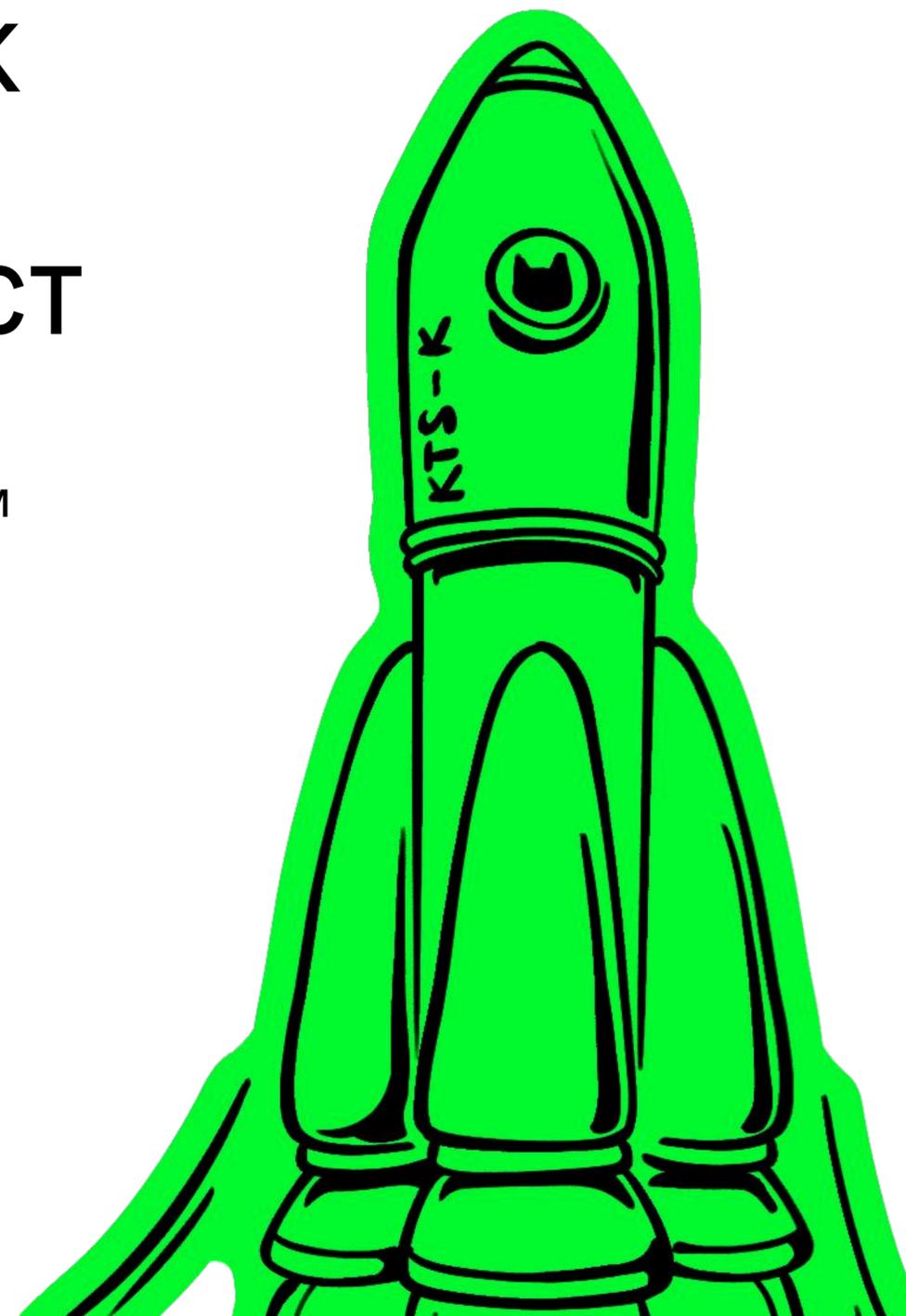
оборот направления в 2025 году

40+ ЧЕЛОВЕК

в команде спецпроектов

**+37% ПРИРОСТ
ОБОРОТА**

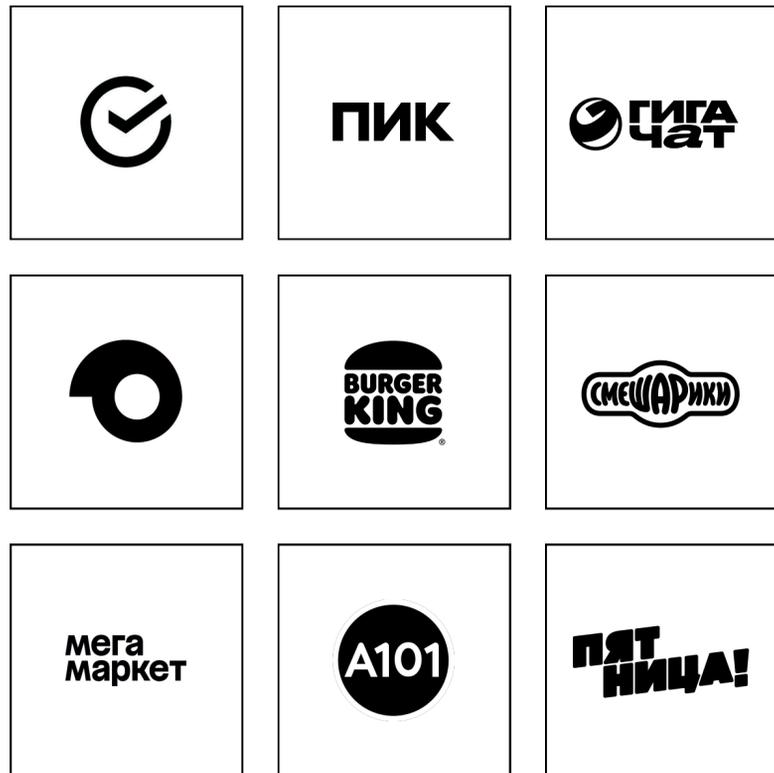
по сравнению в 2024 годом



РАБОТАЕМ НАД ЗАДАЧАМИ МАРКЕТИНГА И ПРОДУКТА

→ ДАЖЕ В СЖАТЫЕ СРОКИ И С ПИКОВЫМИ НАГРУЗКАМИ

КЛЮЧЕВЫЕ КЛИЕНТЫ



ИСПОЛЬЗУЕМ ВЕБ-ТЕХНОЛОГИИ, IN-APP ВСТРОЙКИ, MINI-APP, ЧАТ-БОТЫ И ИНТЕГРАЦИИ С СОЦИАЛЬНЫМИ ПЛАТФОРМАМИ И МЕССЕНДЖЕРАМИ.

Проекты встраиваются в привычные пользовательские среды и усиливаются за счёт AI, генеративных моделей, игровых механик и аналитики



НАГРАДЫ И МЕСТА В РЕЙТИНГАХ



- WDA 2025 / Сайты – E-commerce / 2 место
- WDA рейтинг геймдев-студий 2025 / 3 место

IGM



- Рейтинг Рунета 2024 / Лучший сайт в номинации «Обучение» / 2 место

VK БИЗНЕС



- Tagline 2024 / Сайты → Услуги: рестораны, кафе, еда, туризм, отели, медицина, транспорт / Серебро

КУДА НА МОРЕ



- Tagline 2024 / Из офлайна в онлайн / не выходя из дома / Серебро

МАНГАЗЕЯ



- Effie Russia 2022 / Publicis Prohealth / Золото

МЕЛОДИЯ ТВОЕГО ТЕЛА



- E+ 2025 / Кампании с мгновенным эффектом / Золото

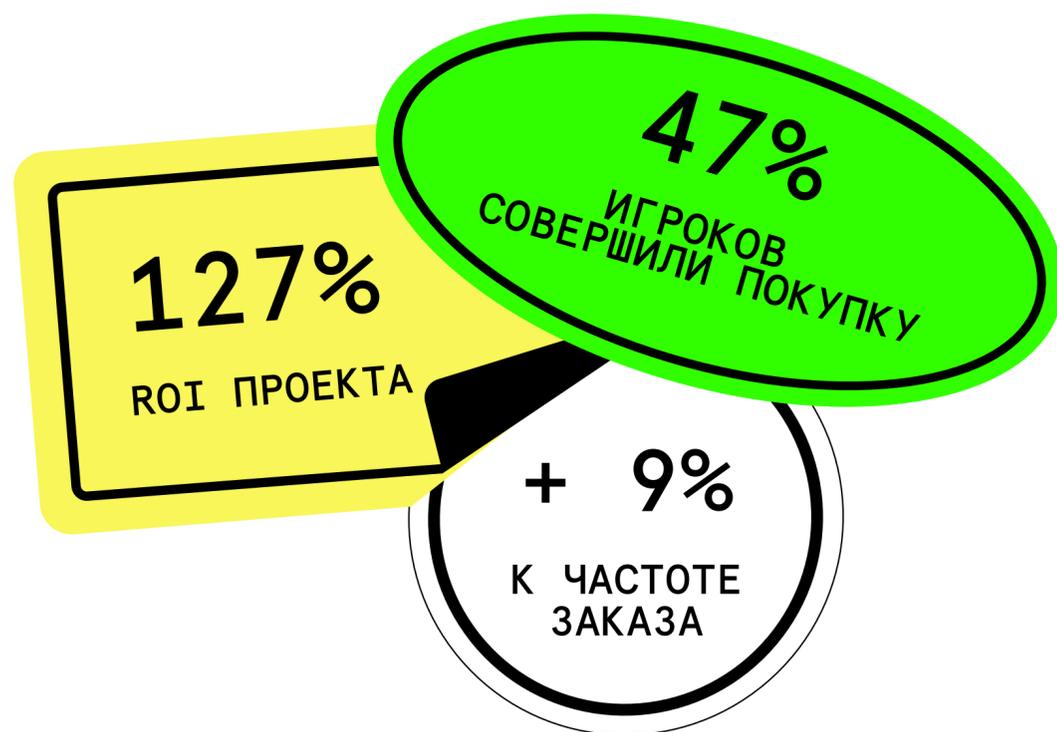
ОРЕВО



КЕЙС

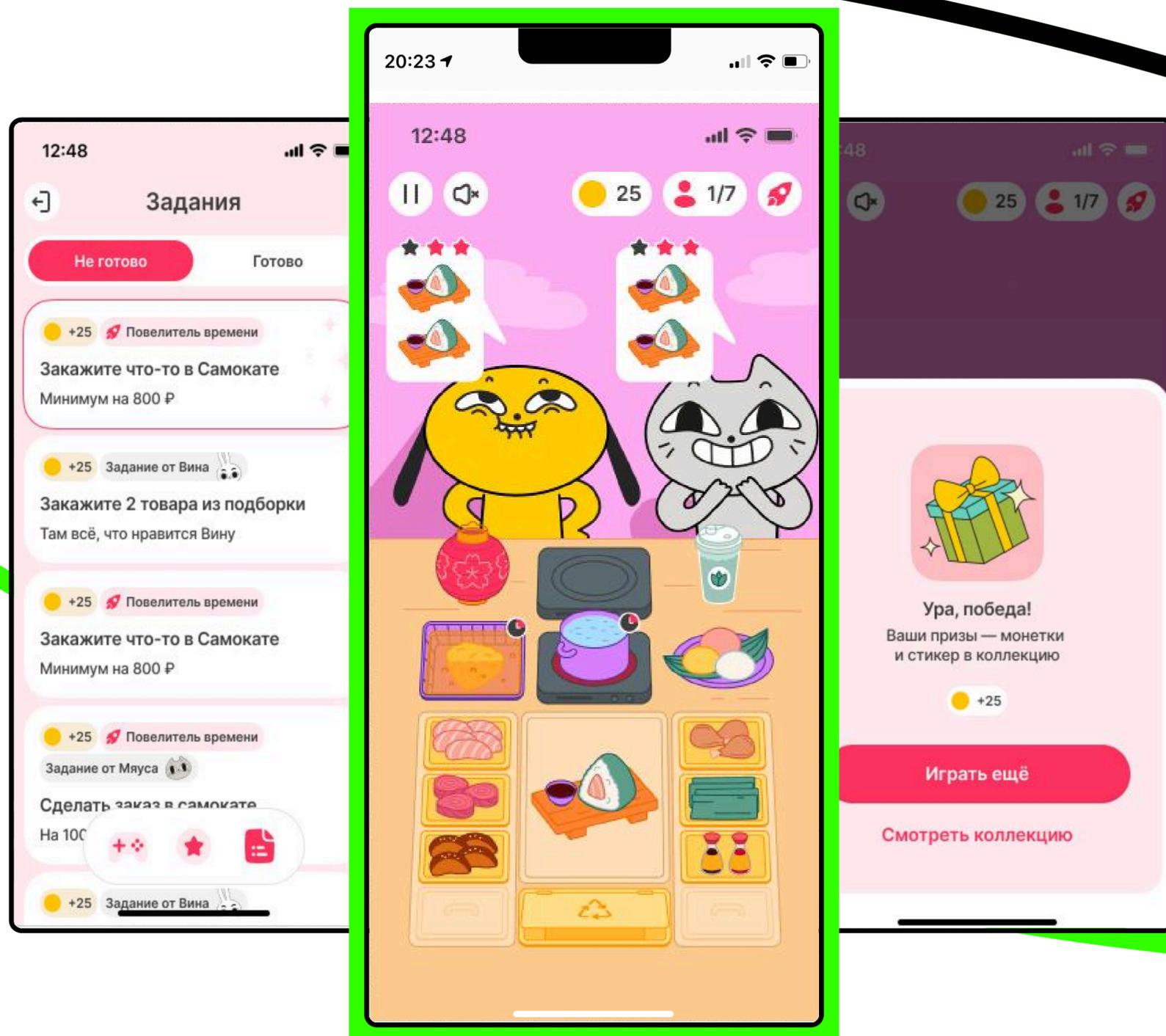
САМОКАТ

→ ИГРА С ФИДЖИТАЛ-СВЯЗКОЙ
И СЮЖЕТНЫМ ПРОГРЕССОМ
В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ САМОКАТ



Спроектировали и реализовали механику
и визуальное решение, не забыли добавить продуктовые
задания и систему вознаграждений

Интегрировались с API Самокат, встроили игру
в через WebView в мобильное приложение



КЕЙС

ПЯТНИЦА

→ ИГРА В ТЕЛЕГРАМ, СИНХРОНИЗИРОВАННАЯ С ТЕЛЕШОУ «ВЫЖИВАЛИТИ», РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ

Пользователи проходили испытания из телешоу – от кликеров до игр на ловкость

3,5 МЛН

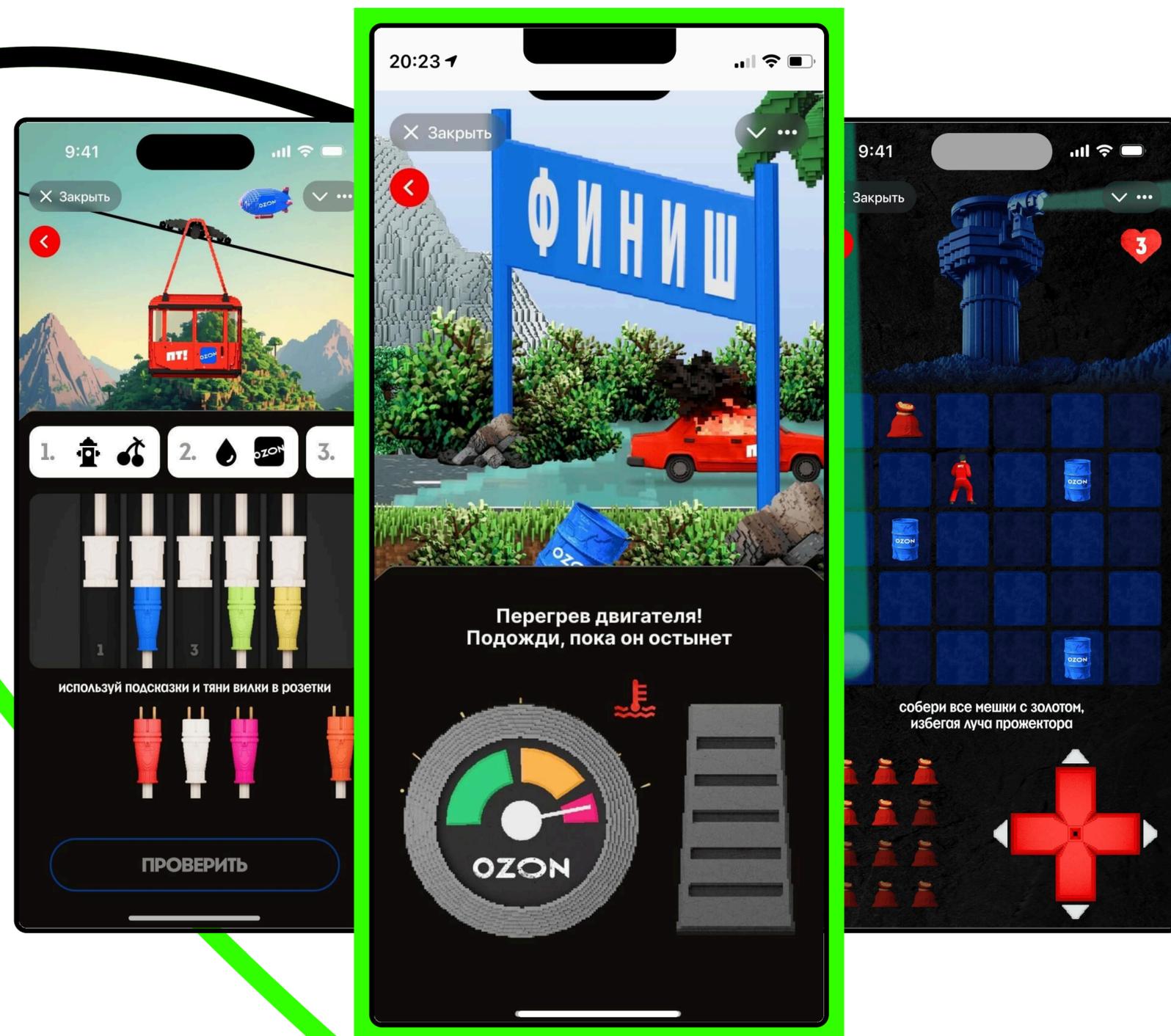
ИГРОВЫХ СЕССИЙ

+ 57 ТЫС
ПОДПИСЧИКОВ
КАНАЛА В TG

86%
RETENTION
RATE

Придумали и реализовали механику еженедельных запусков игр, синхронизированных с выходом новых серий шоу

Интегрировали бот с API телеканала – победителей показывали прямо в эфире шоу



КЕЙС

БУРГЕР КИНГ

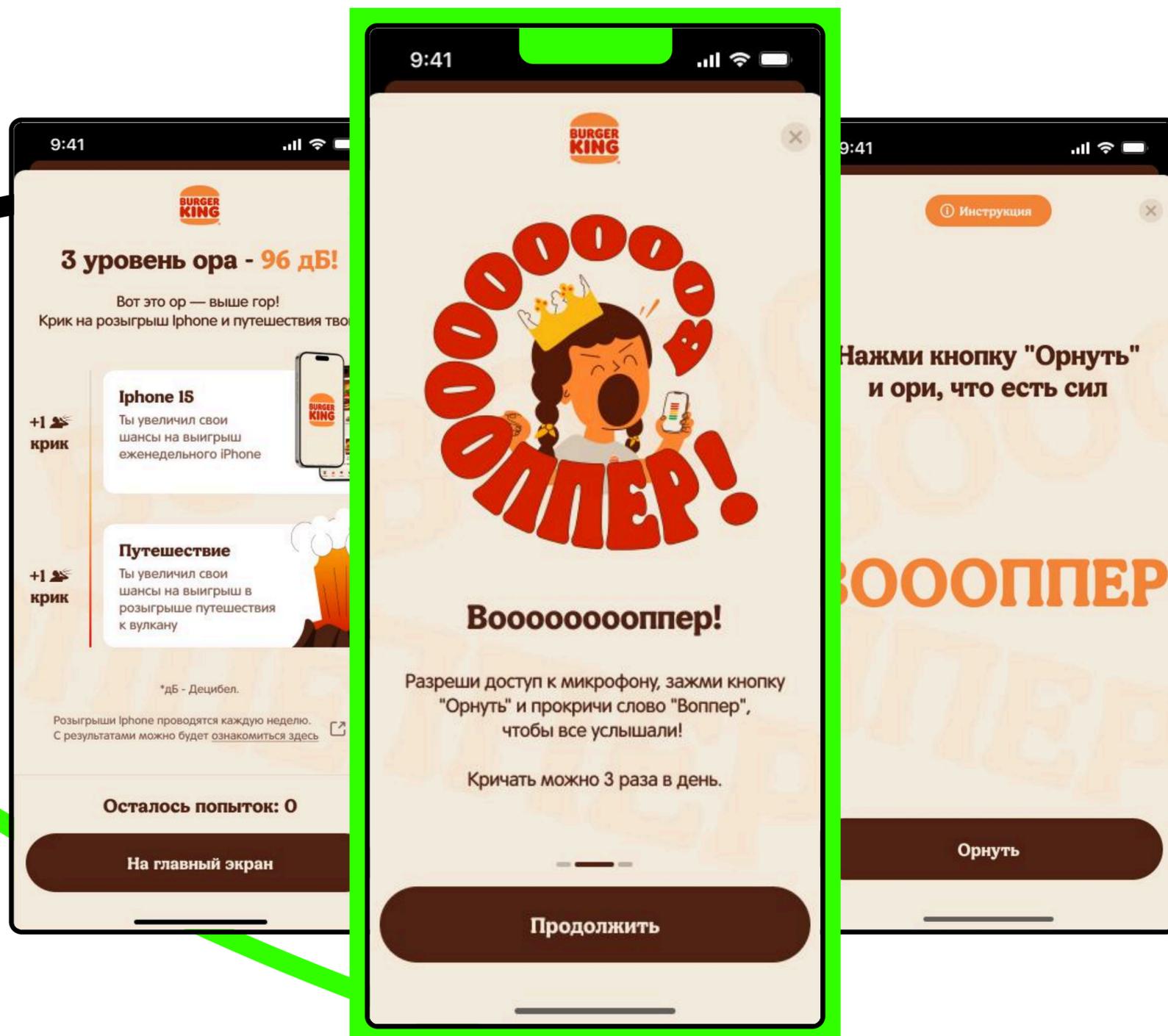
→ ГОЛОСОВАЯ ГЕЙМИФИКАЦИЯ
В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ БРЕНДА

Пользователи кричали слово «воппер», получали за это купоны на покупку бургеров, участвовали в розыгрыше айфона и путешествия



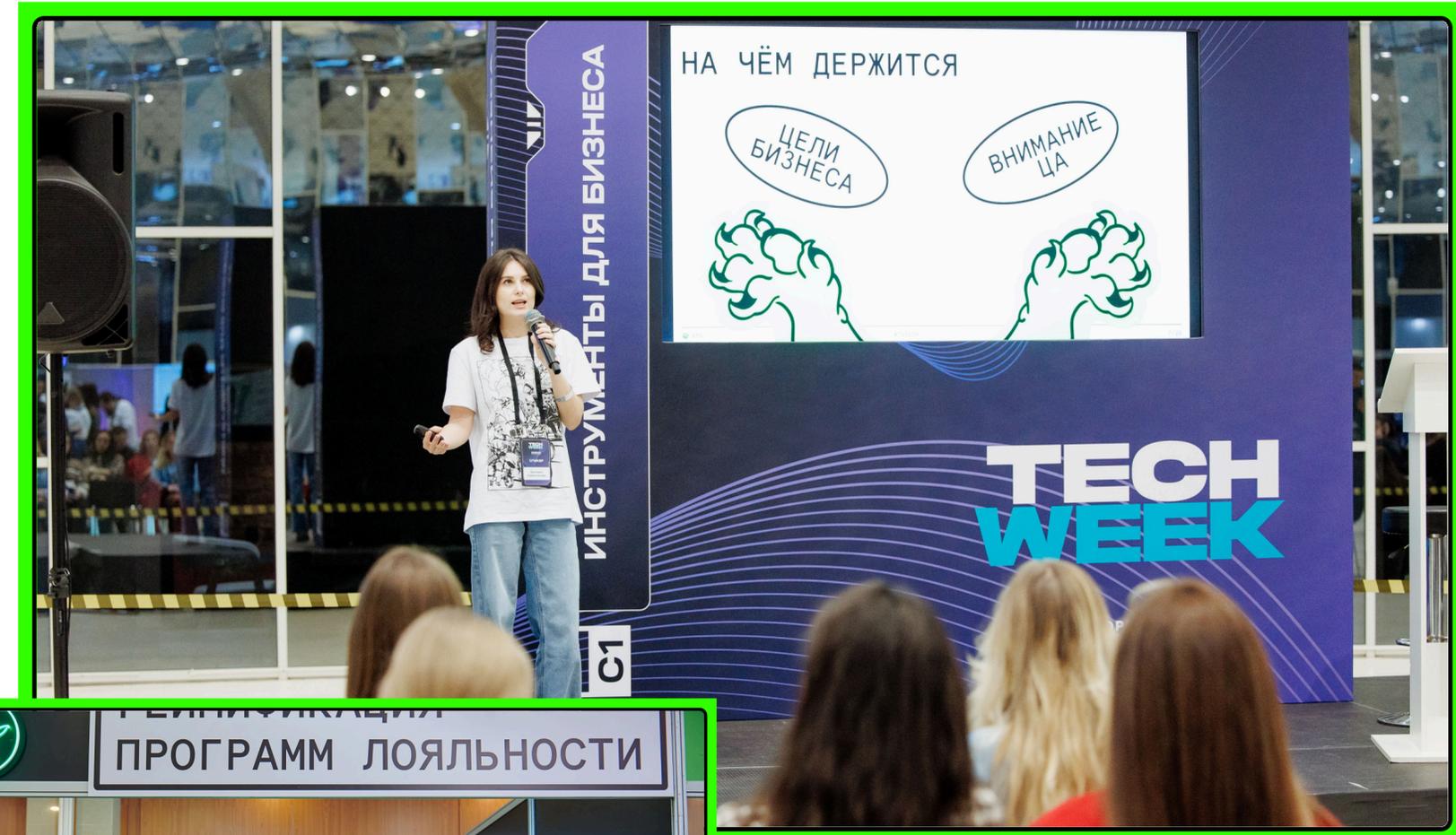
Спроектировали и реализовали механику, визуальное решение, а ещё подключили распознавание речи, чтобы за ответ засчитывались только крики кодового слова

Встроили игру через WebView в мобильное приложение



ДЕЛИМСЯ ЭКСПЕРТИЗОЙ С РЫНКОМ

- НА ОТРАСЛЕВЫХ КОНФЕРЕНЦИЯХ
(TECH WEEK 2024, E-RETAIL 2025)
- В ФОРМАТЕ КЕЙСОВ И ЭКСПЕРТНЫХ
МАТЕРИАЛОВ НА КЛЮЧЕВЫХ ОТРАСЛЕВЫХ
ПЛОЩАДКАХ (SOSTAV, РЕЙТИНГ РУНЕТА,
БИЗНЕС СЕКРЕТЫ)
- В КАНАЛЕ
«ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ИГРА НА РЕЗУЛЬТАТ»



Направление геймификации KTS отвечает запросу бизнеса на **прогнозируемый эффект** маркетинга: мы проектируем механики, которые работают на удержание внимания и влияют на бизнес-метрики, например, растягивают средний чек. А **техническая экспертиза** компании позволяет не ограничивать креатив и не снижать сложность продукта в условиях сжатых сроков



ВИКТОРИЯ СИНЕЛЬНИКОВА,
РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ГЕЙМИФИКАЦИИ KTS