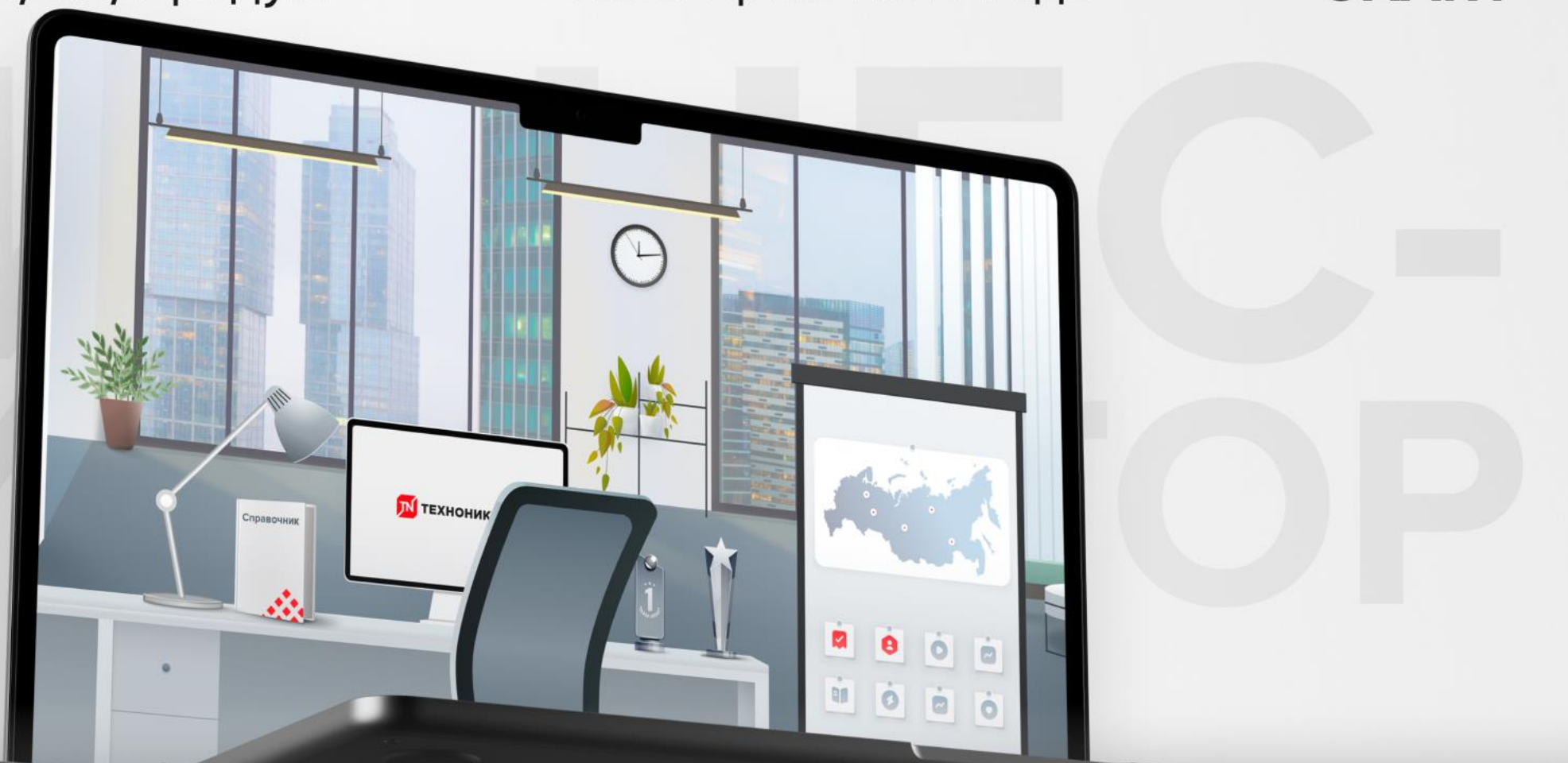


Номинация: СХ/UX/Продукт

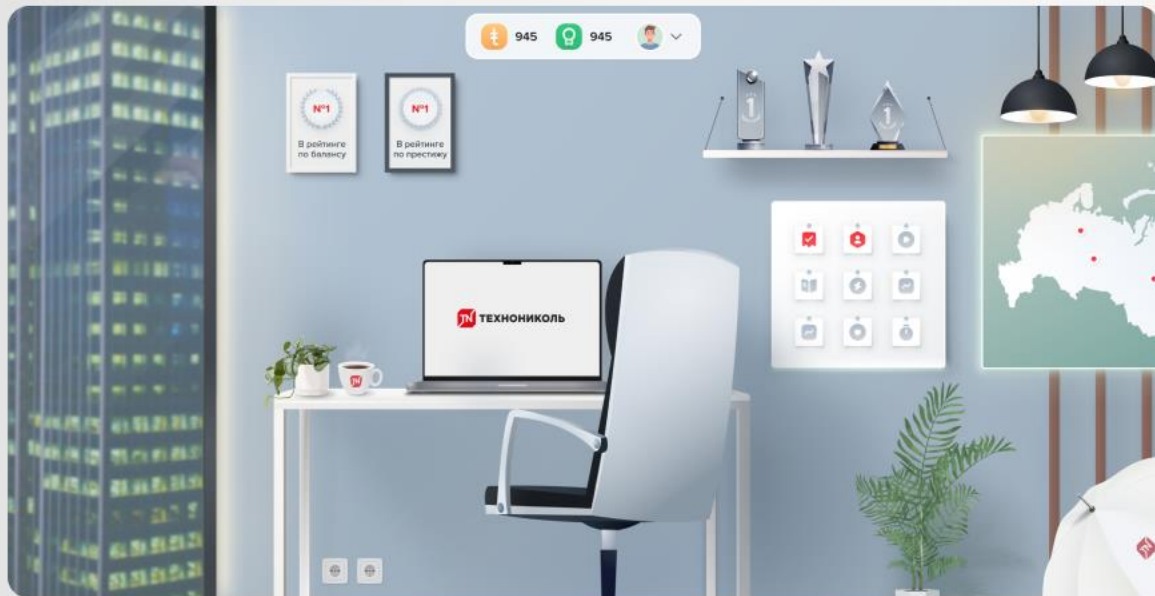
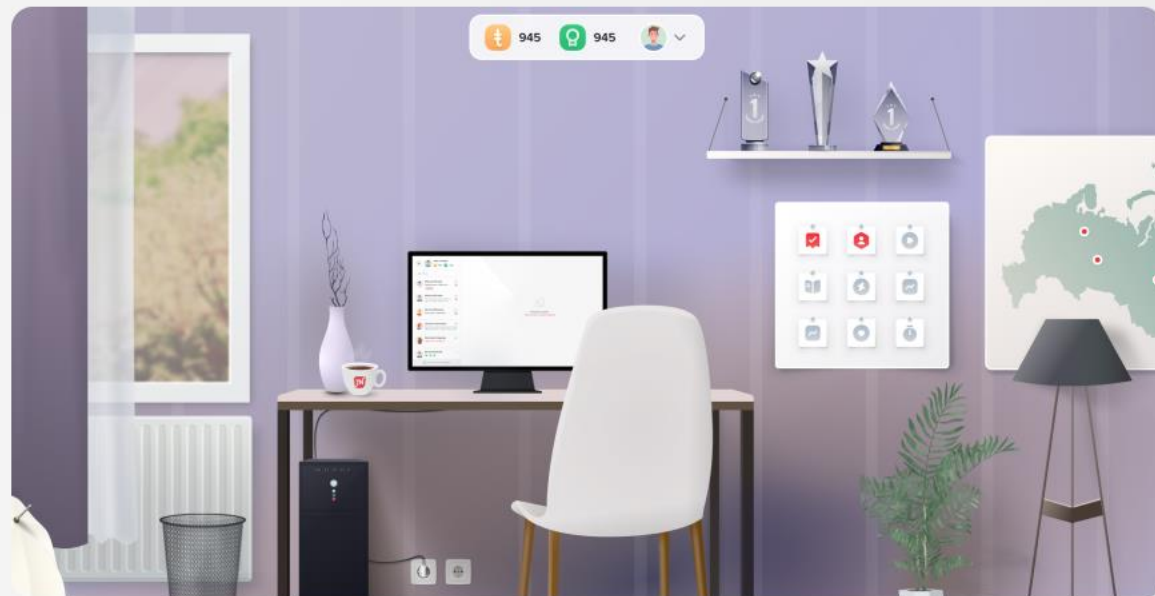
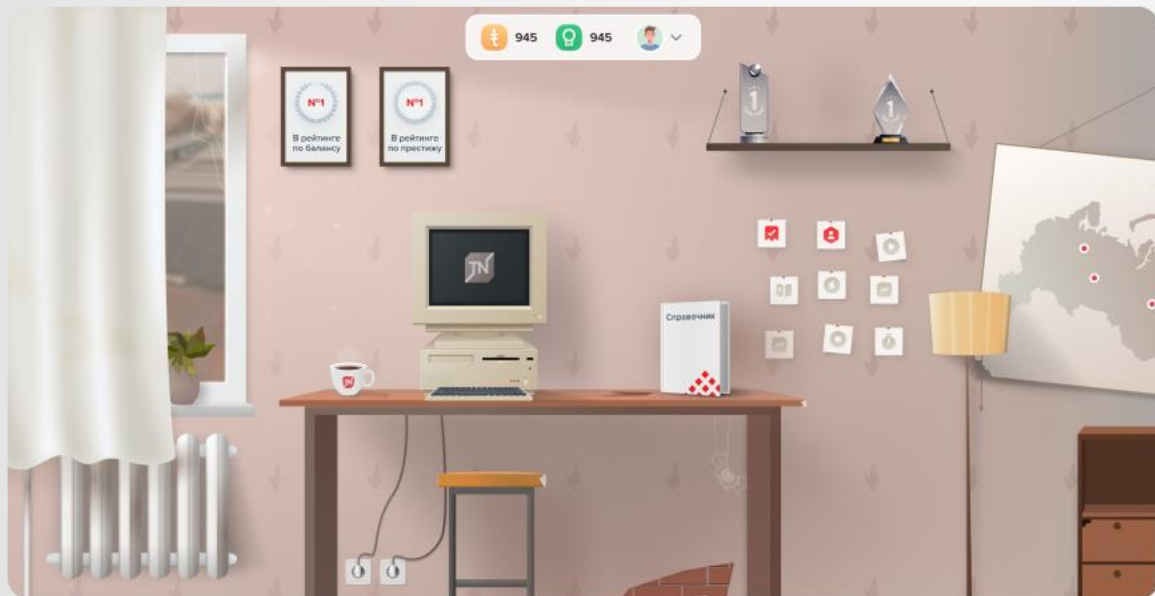
Категория: Кейс года

**UXART**



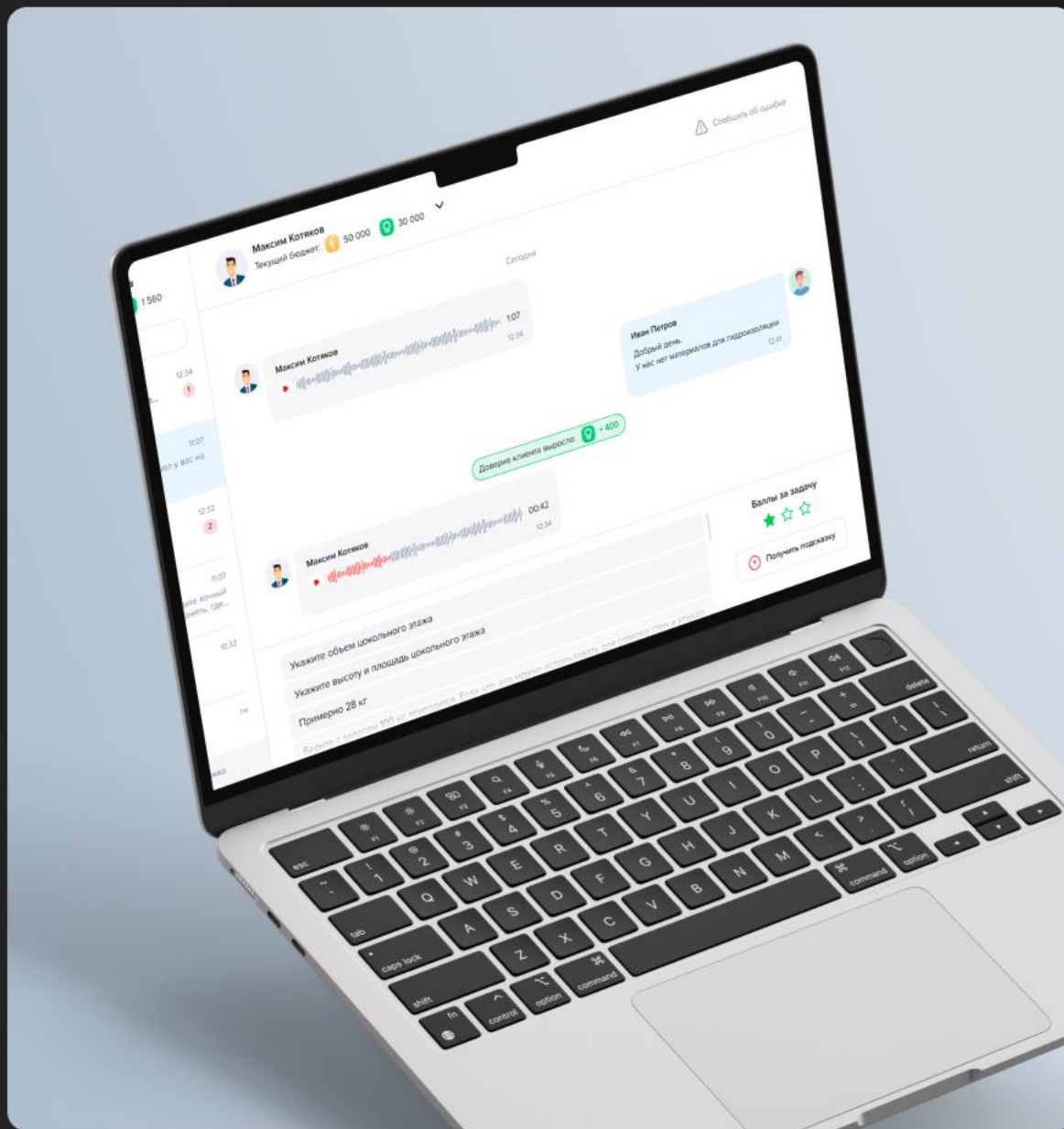
Техноматрица

Геймификация как новый формат обучения



# Задача

Придумать и реализовать геймификацию, как новый формат обучения для продукта ТЕХНОНИКОЛЬ.



# Смысл «ТЕХНОМАТРИЦЫ» – обучение через призму сотрудника ТЕХНОНИКОЛЬ.



За референсы взяли визуальные новеллы, игровая составляющая которых – общение от лица главного героя.

# Работу над проектом разбили на 7 этапов:

Аналитика

1

Высокоуровневые  
прототипы

2

Детализированные  
прототипы

3

Итоговый дизайн  
«ТЕХНОМАТРИЦЫ»

4

Итоговый дизайн  
второстепенного функционала  
«ТЕХНОМАТРИЦЫ»

5

Дизайн  
лендинга

6

Дизайн рассылок для партнеров

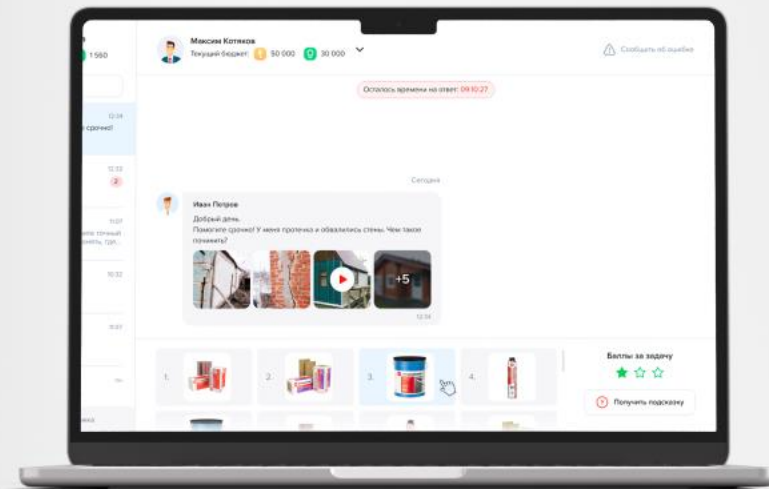
7

# Шаг 1. Аналитика

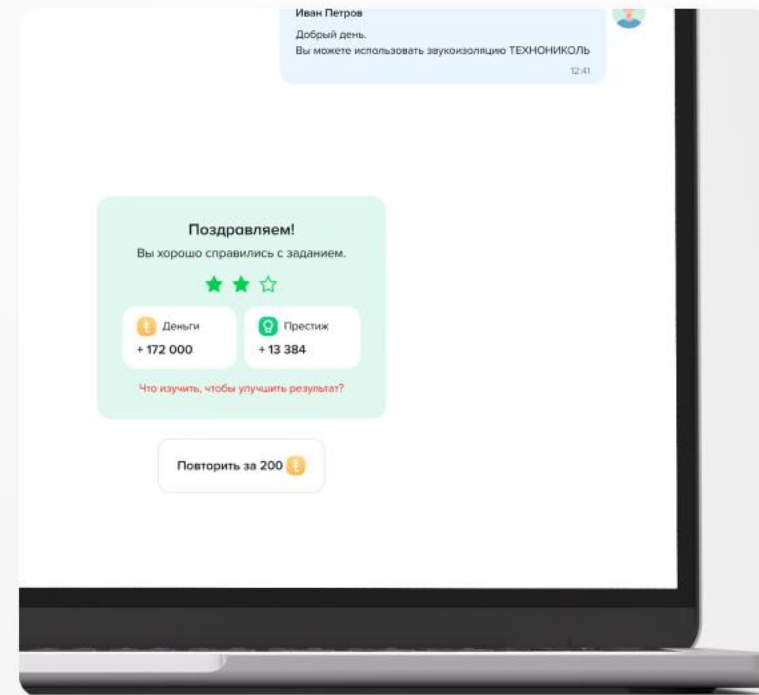
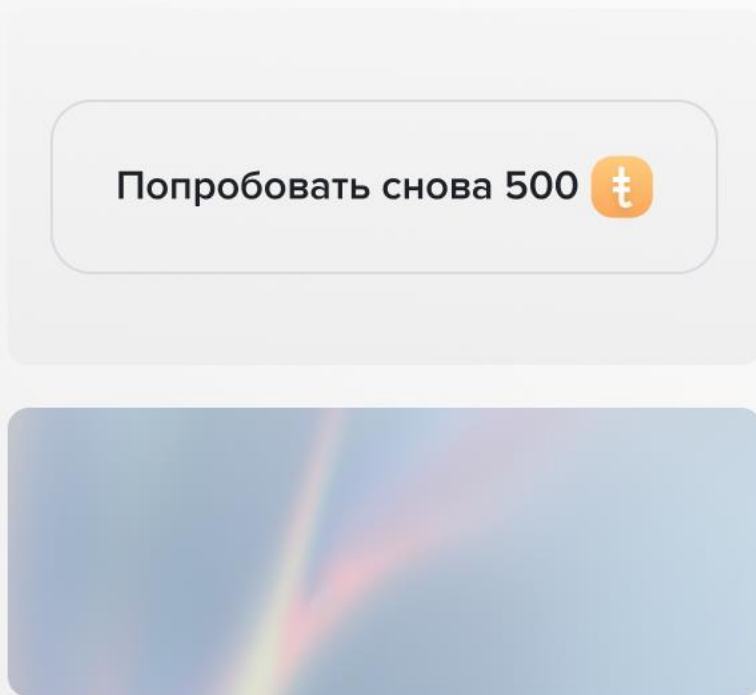
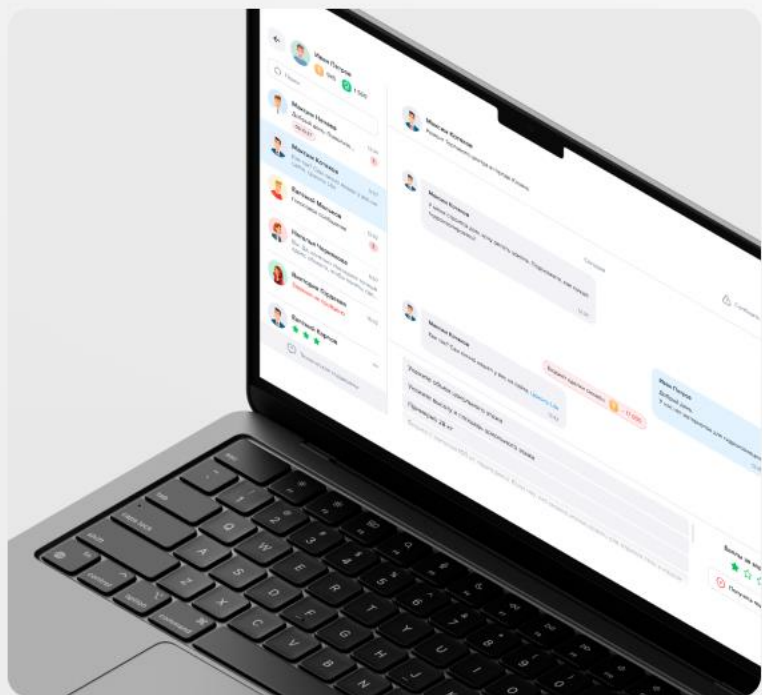
Определившись с референсами, мы начали изучать игровые механики.

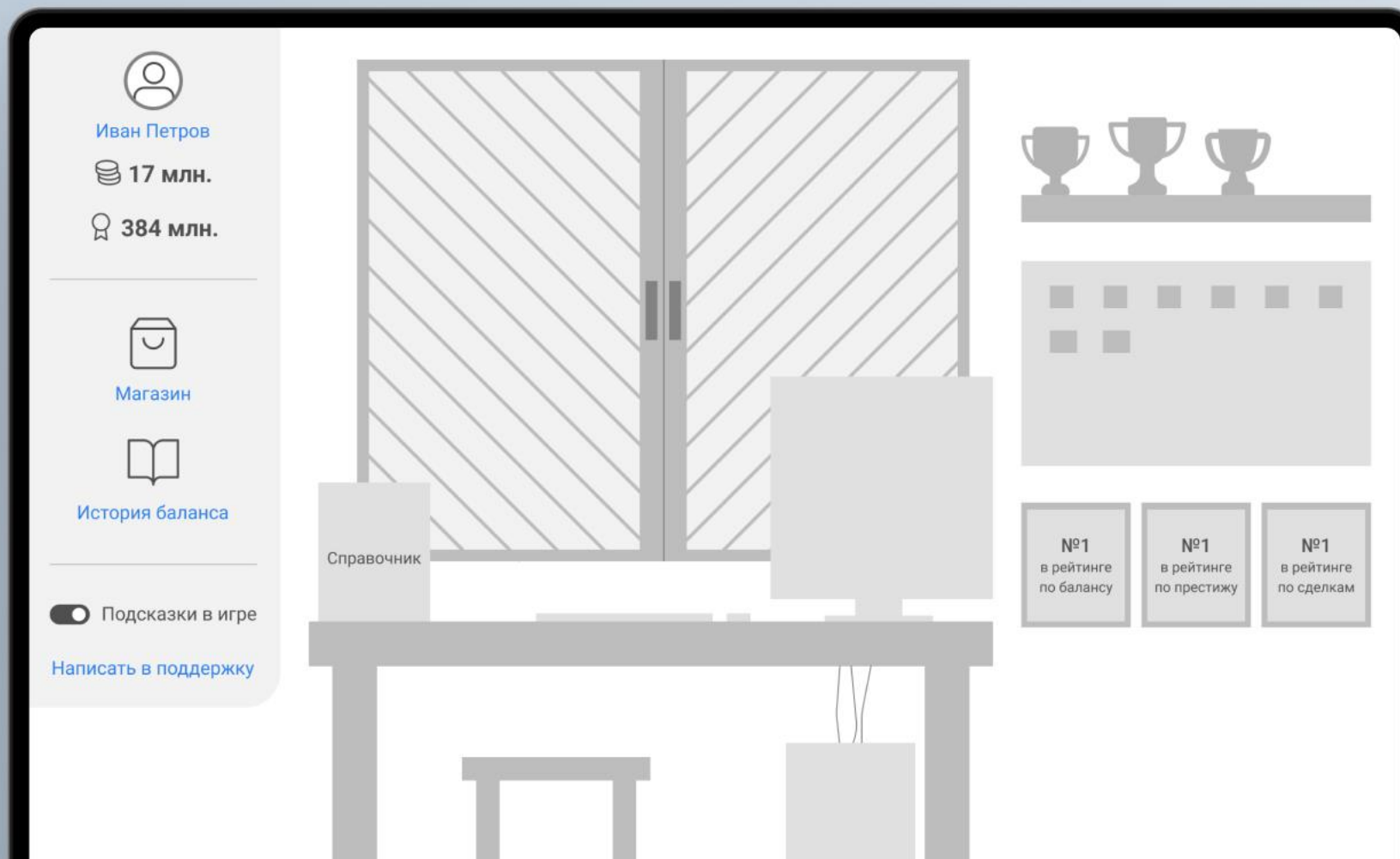
Для этого самостоятельно поиграли в несколько визуальных новелл и выделили их основные паттерны:

1. Главный герой общается с персонажами разных полов и характеров, из-за чего ему стоит обдумывать свои ответы.



2. Каждый ответ влияет на финал диалога/игры. Поэтому в «ТЕХНОМАТРИЦЕ» обязательно должен быть выбор неправильного ответа.
3. Визуальную новеллу можно «откатить» – перемотать на момент, где игрок ошибся. Поэтому мы решили добавить возможность перепройти неправильный диалог.
4. По мере прохождения герой получает валюту/одежду/навыки. Мы решили остановиться на двух типах валюты – деньги и рейтинг.







## Шаг 2–3. Прототипы. Главный экран


Концепция хаба заключается в следующем:

1. В центре экрана пользователь видит монитор с новыми заданиями.
2. В левой части игрового поля находится справочник с полезной информацией.
3. В правой — медали, кубки и другие достижения, которые игрок получает по мере прохождения.
4. В неигровом меню пользователь отслеживает свою валюту и рейтинг, покупает предметы декора в магазине и смотрит историю баланса баллов.


### Магазин

Интерьер кабинета | Аватары


Предмет интерьера: Кресло  Купленные предметы



Деревянный стул  
✓ Выбрано





Офисный стул  
Выбрать





Кресло руководителя  
700 000

### Достижения

- 

Выполнить 30 обязательных заданий  
Награда: +250 000 000 +100 000 000 рамка   
[Забрать награду](#)
- 

Заработать 200 000  
Награда: +250 000 000  
Сейчас есть: 7 000
- 

Накопить 100 000 000 ✓ Получено  
Награда: +250 000 000 рамка
- 

Накопить 20 000 100 000 000 ✓ Получено  
Награда: +25 000

### Справочник


Поиск

Продолжить обучение


2.2. Задание 1. Тендер на строительство стадиона «Колизей»  
LOGICPIR. Теплоизоляционный материал нового поколения

Категории


✓ Пройдено



Материалы



Системы

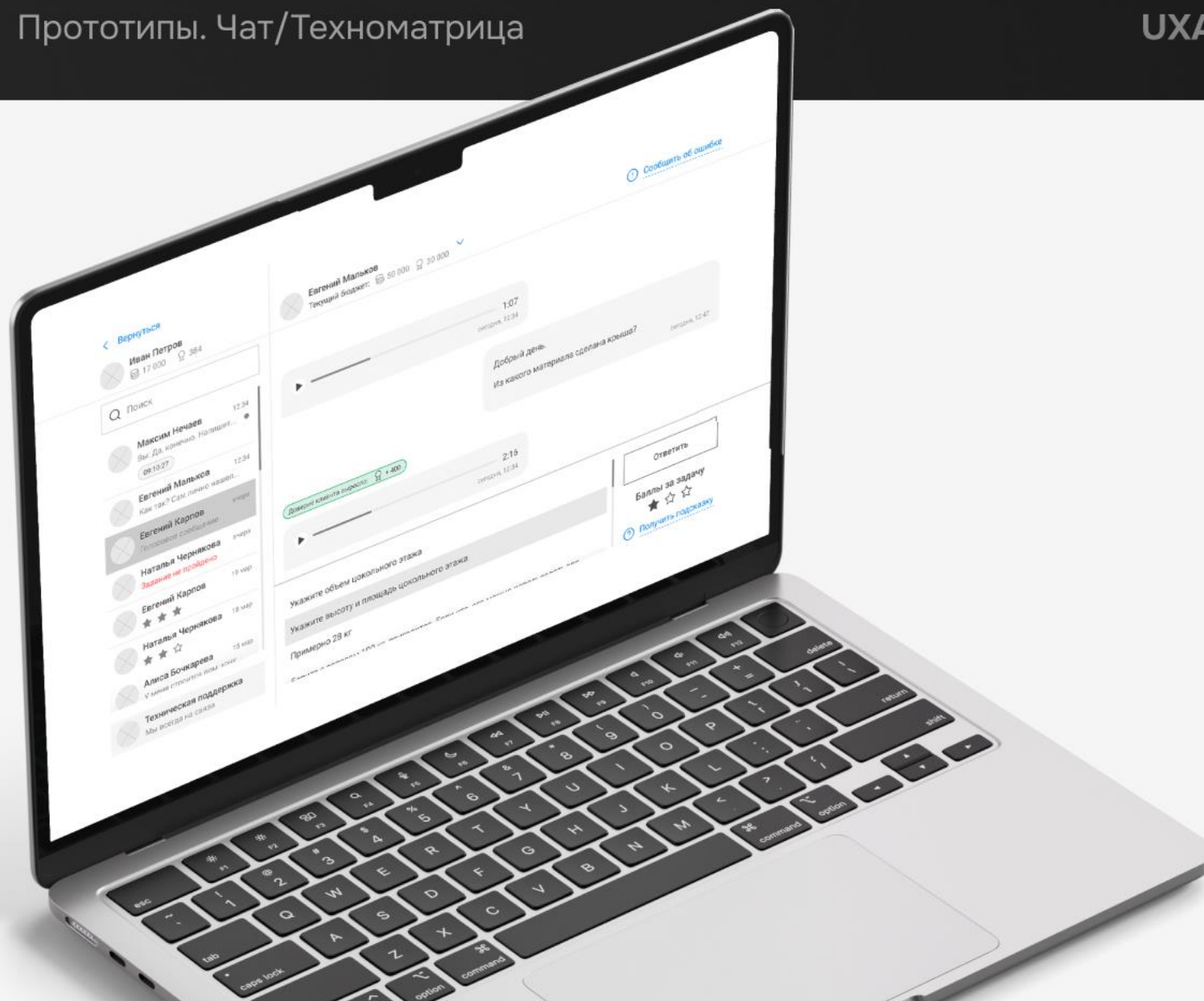


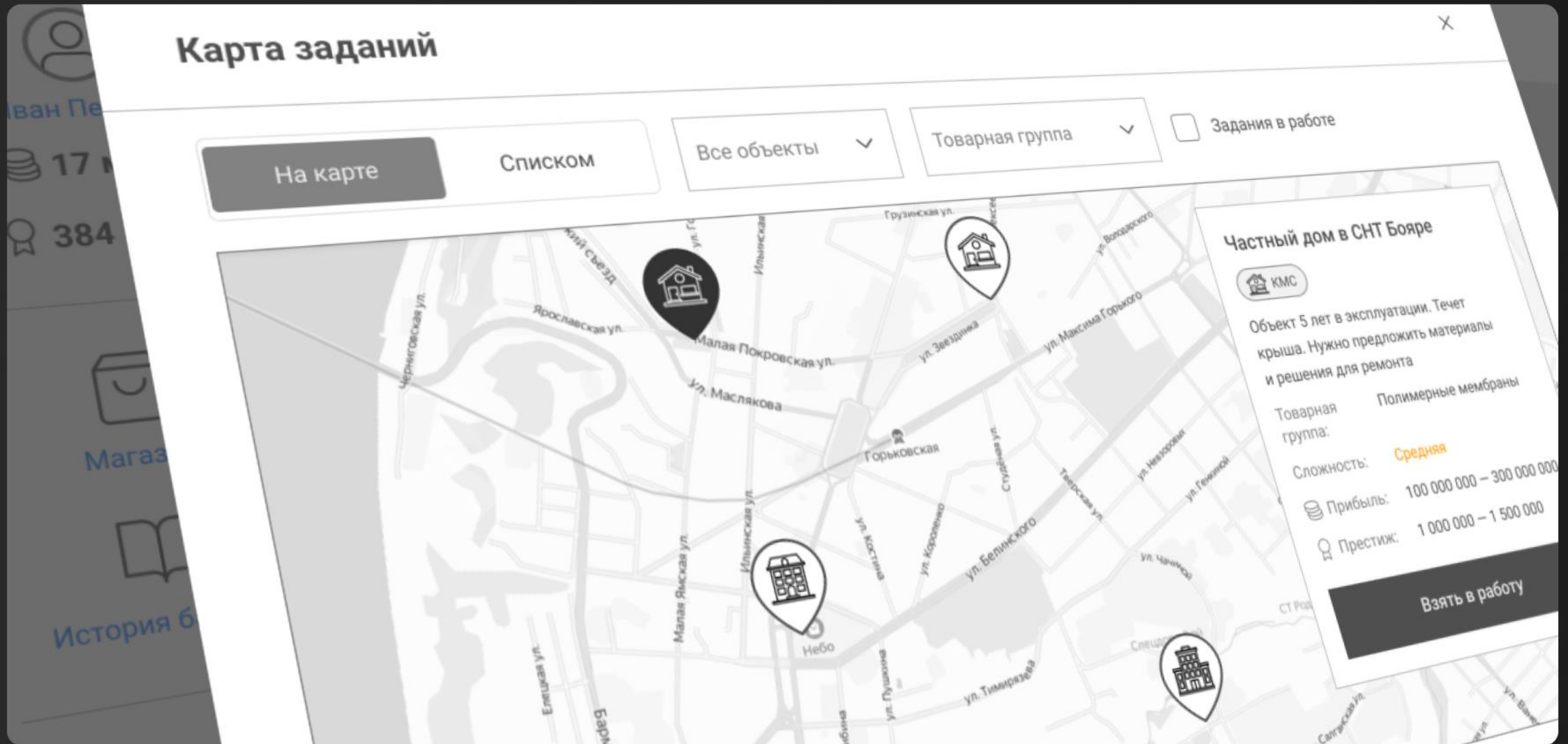
Бизнес навыки

### Рейтинг торговых партнеров

Деньги | Престиж | Завершенные сделки

№	ФИО	Статус	Сумма
1	Иван Смирнов	Мастер	190 281 881
2	Семен Сидоров	Мастер	180 920 120
3	Алина Ильина	Эксперт	170 231 000
4	Руслан Мамаев	Надежный	170 003 293
5	Иван Смирнов	Надежный	170 003 293
6	Семен Сидоров	Мастер	160 341 534
7	Руслан Мамаев	Надежный	90 912 920
29	Иван Петров (Вы)	Новичок	1 720 290





# Шаг 4. Итоговый дизайн «ТЕХНОМАТРИЦЫ»



[Перейти в Академию](#) 

## Бизнес-симулятор

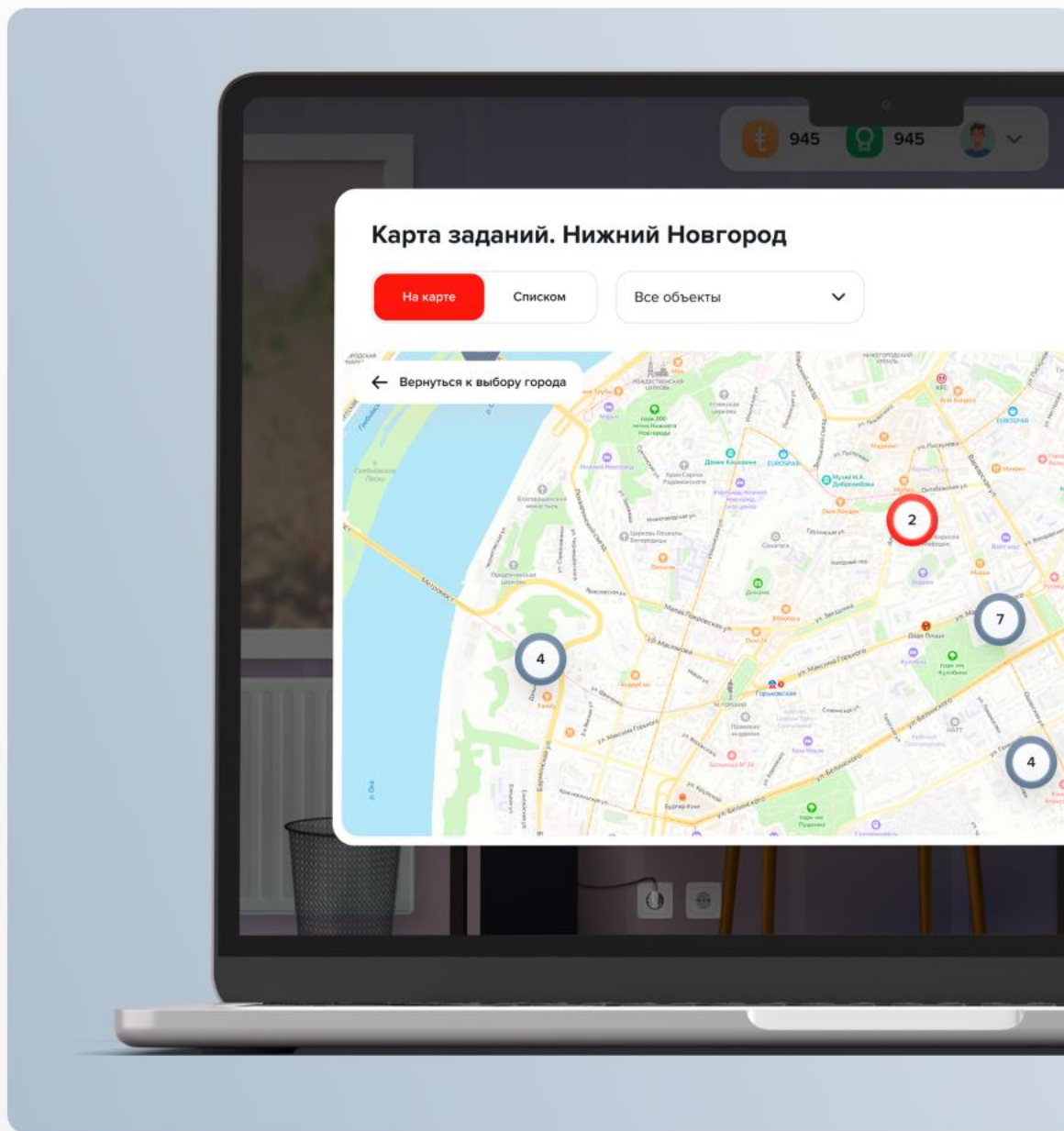
Онлайн игра для менеджеров по продажам

[Войти](#)

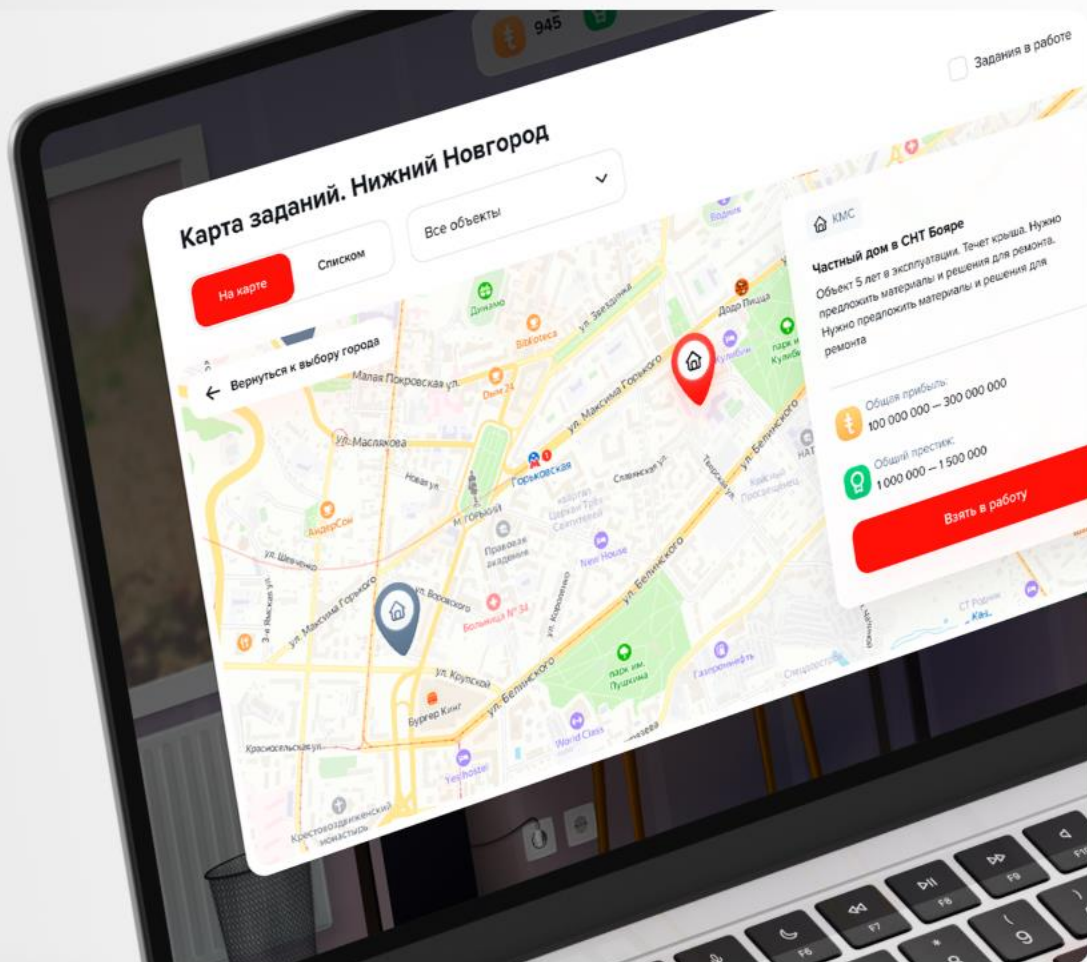
[Политика обработки персональных данных](#)

Перед началом игры пользователь должен перейти на карту и выбрать задание.

Они делятся по уровню от «низкого» до «сложного» и по наградам, которые игрок получит после прохождения.



Пользователь видит метки всех заданий. Для выбора конкретного нужно загрузить карту, после чего нажать на «взять в работу». Затем игрока переместит в следующее меню.



КМС ● В работе

### Частный дом в СНТ Бояре

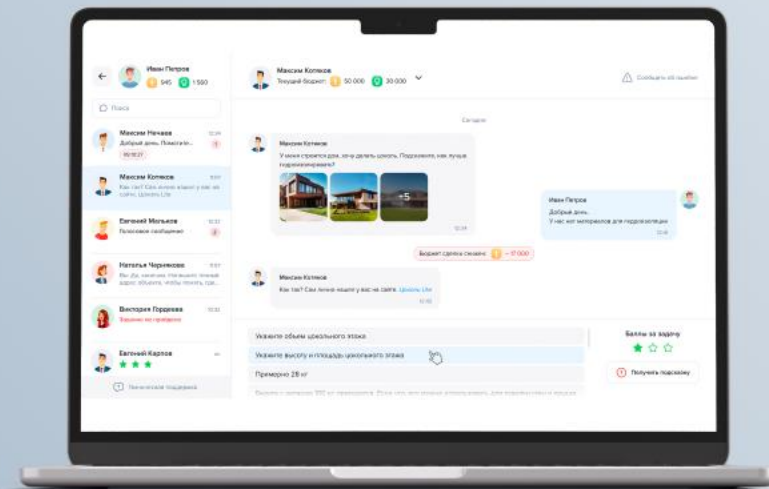
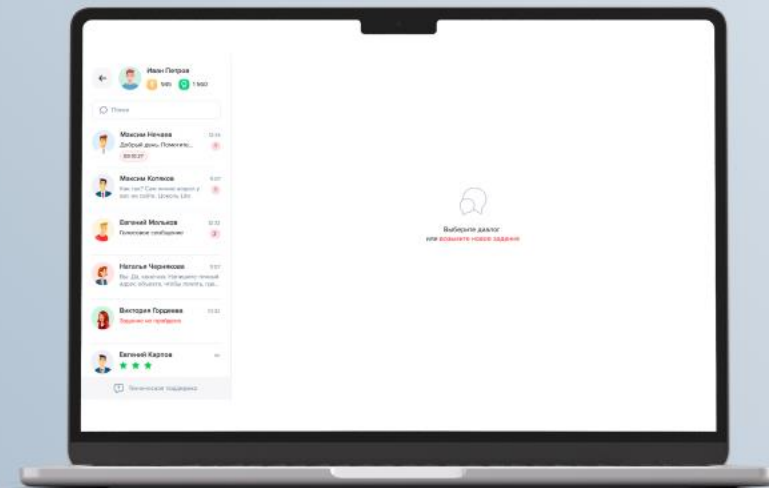
Объект 5 лет в эксплуатации. Течет крыша. Нужно предложить материалы и решения для ремонта. Нужно предложить материалы и решения для ремонта

Общая прибыль:  
100 000 000 — 300 000 000

Общий престиж:  
1 000 000 — 1 500 000

Перейти к переписке

Рабочая переписка выполнена в формате мессенджера. В левой части список всех чатов, в правой — диалог с конкретным заказчиком. Весь чат интерактивен. Например, если заказчик отправляет аудио-сообщение, игрок может прослушать его. Та же ситуация с фото- и видеоматериалами.





Также сделали обучение по канонам любых игр. В начале игрока приветствует гид, который рассказывает о том, как играть в «ТЕХНОМАТРИЦУ».



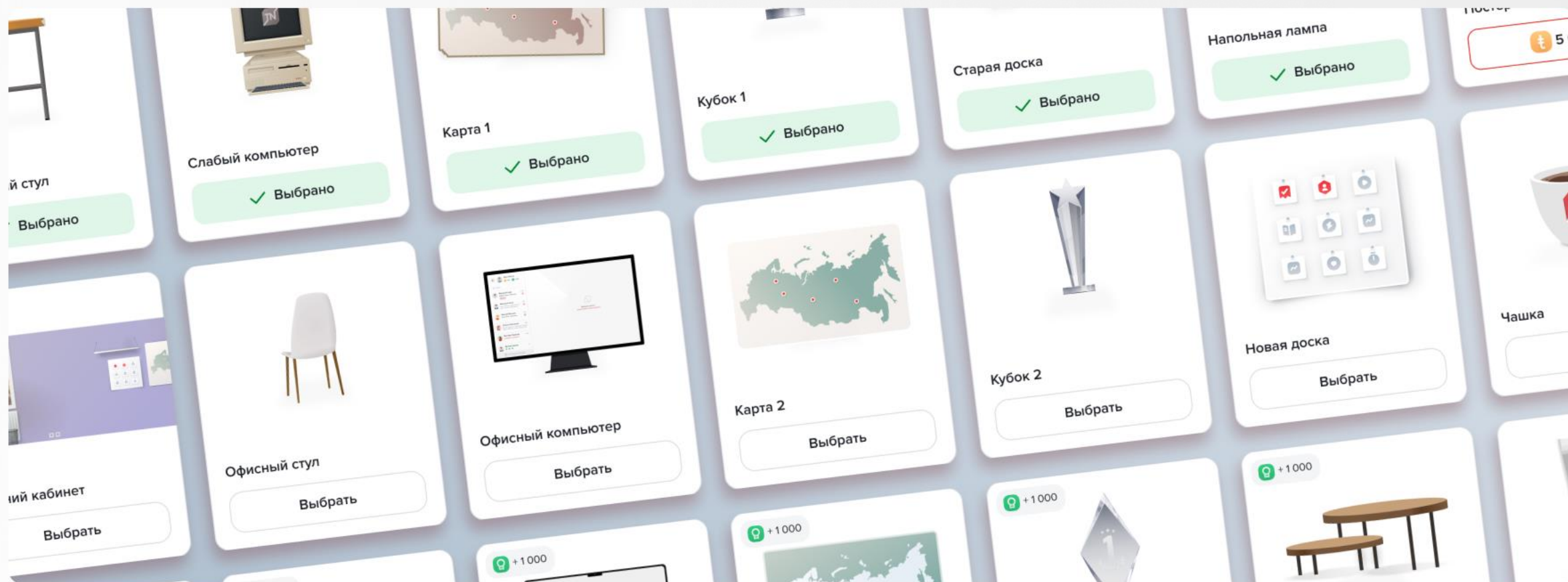
#### Помощь по игре

На карте вы сможете выбирать задания. За их прохождение вам будут начисляться деньги и престиж. Для начала выберите город, в котором хотите брать задания. По мере прохождения можно будет брать задания и из других городов.

[Продолжить](#)



# Шаг 5. Итоговый дизайн второстепенного функционала «ТЕХНОМАТРИЦЫ»



Магазин – одна из главных косметических функций. Здесь пользователи могут полностью обновить своё «рабочее пространство»: от стульев до переезда в «Москва-сити».

История баланса и достижения – отслеживание времени, денег и рейтинга по завершённым проектам.

Профиль – личная информация пользователя. В магазине игроки могут купить и изменить свою аватарку.

Справочник – основная информация по категориям ТЕХНОНИКОЛЬ.

Рейтинг – здесь пользователь может увидеть суммарное количество баллов и отследить свою позицию.

Поздравляем!  
Вы купили новый предмет интерьера




Кресло руководителя

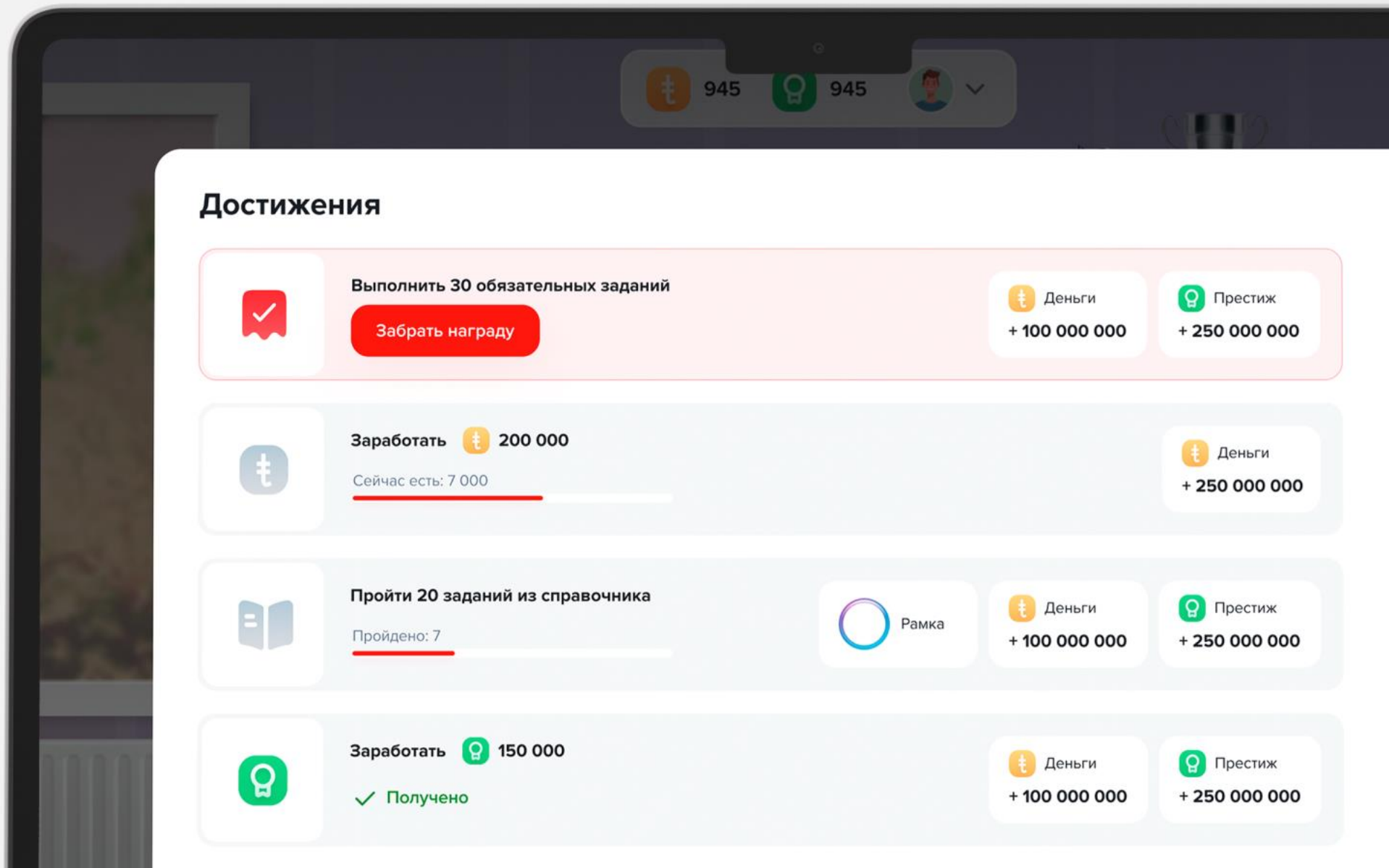
Ваша награда

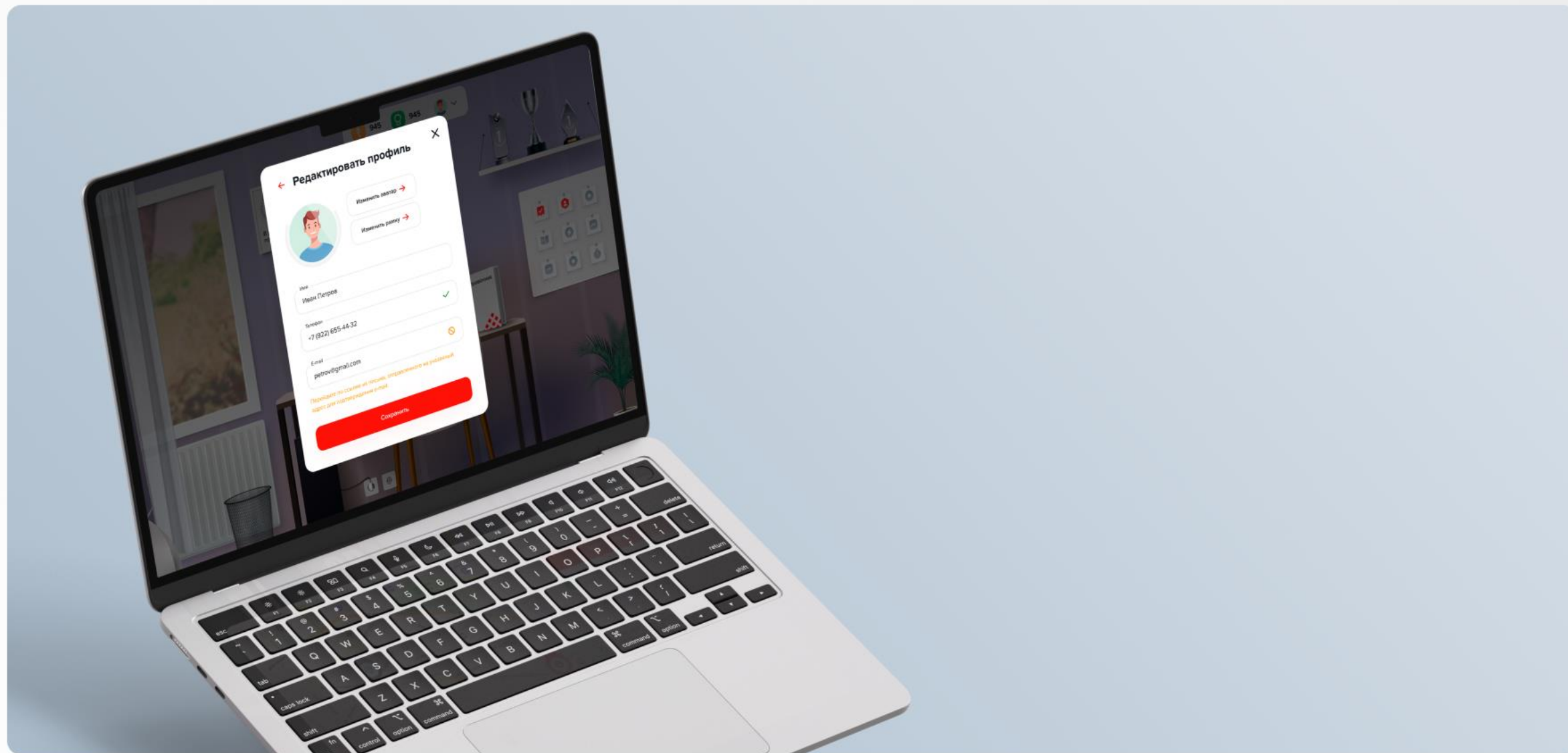
 + 1 000

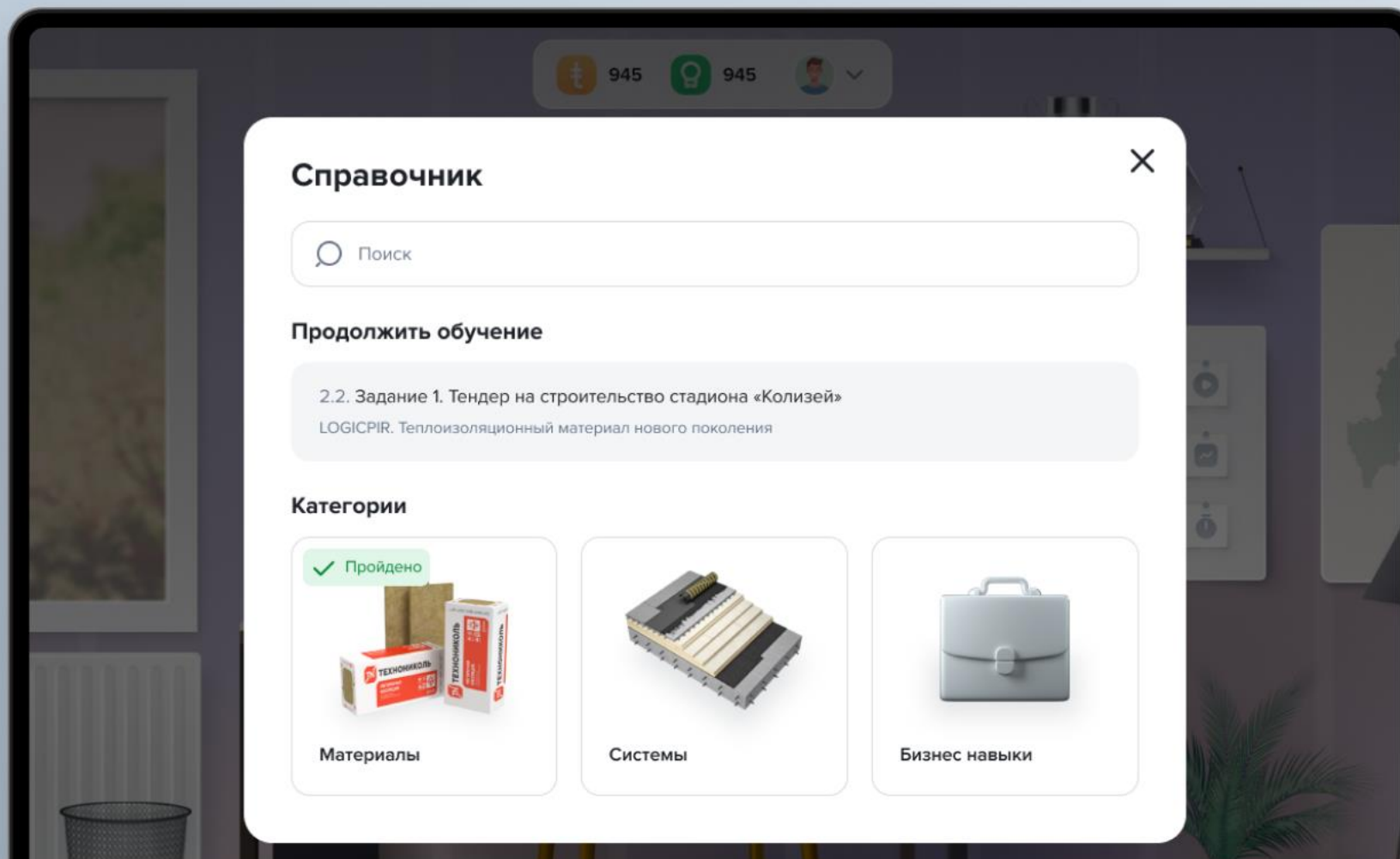
Поздравляем!  
Вы купили новый предмет интерьера

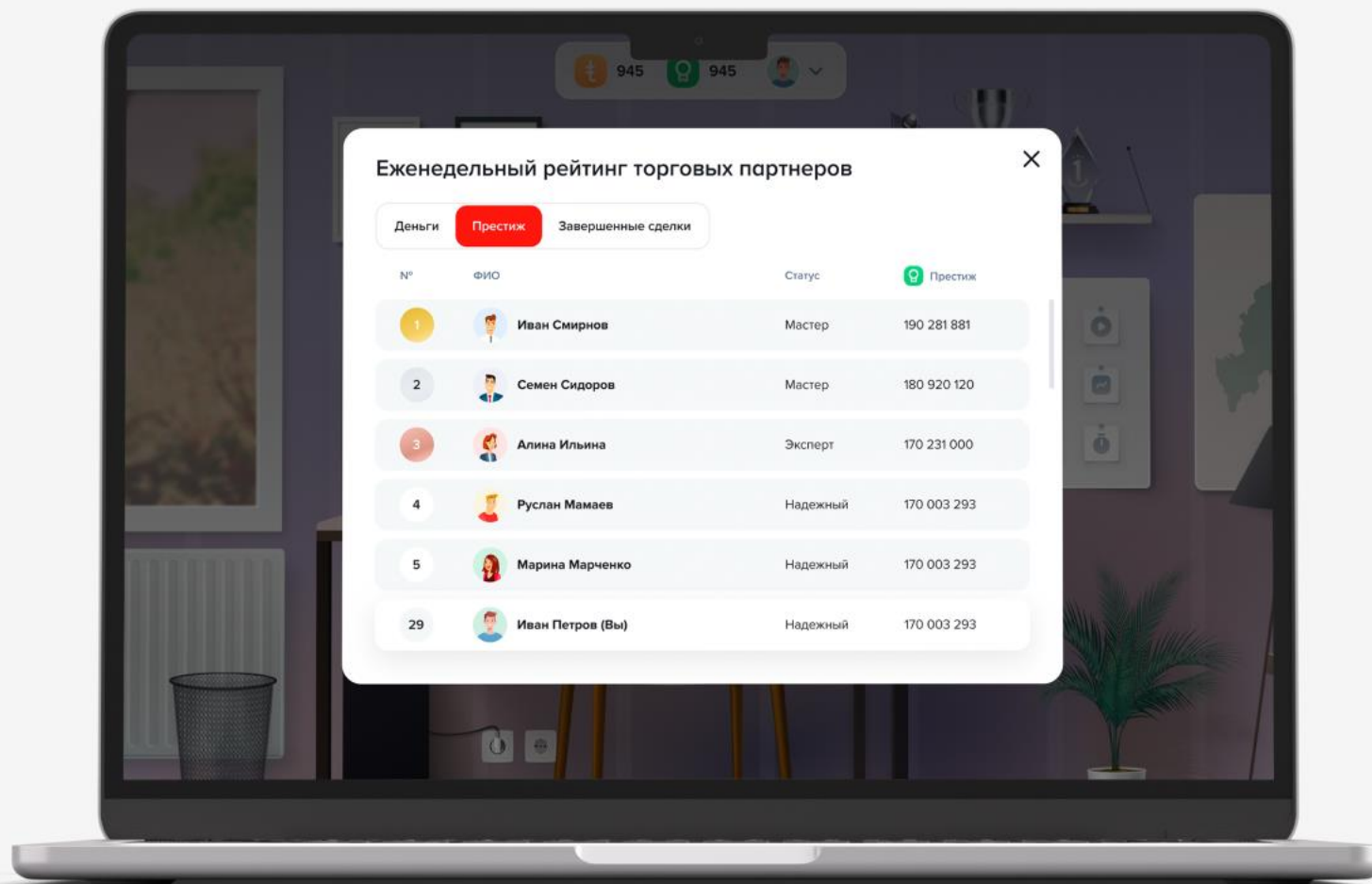


Кресло руководителя  
Ваша награда  
 + 1 000



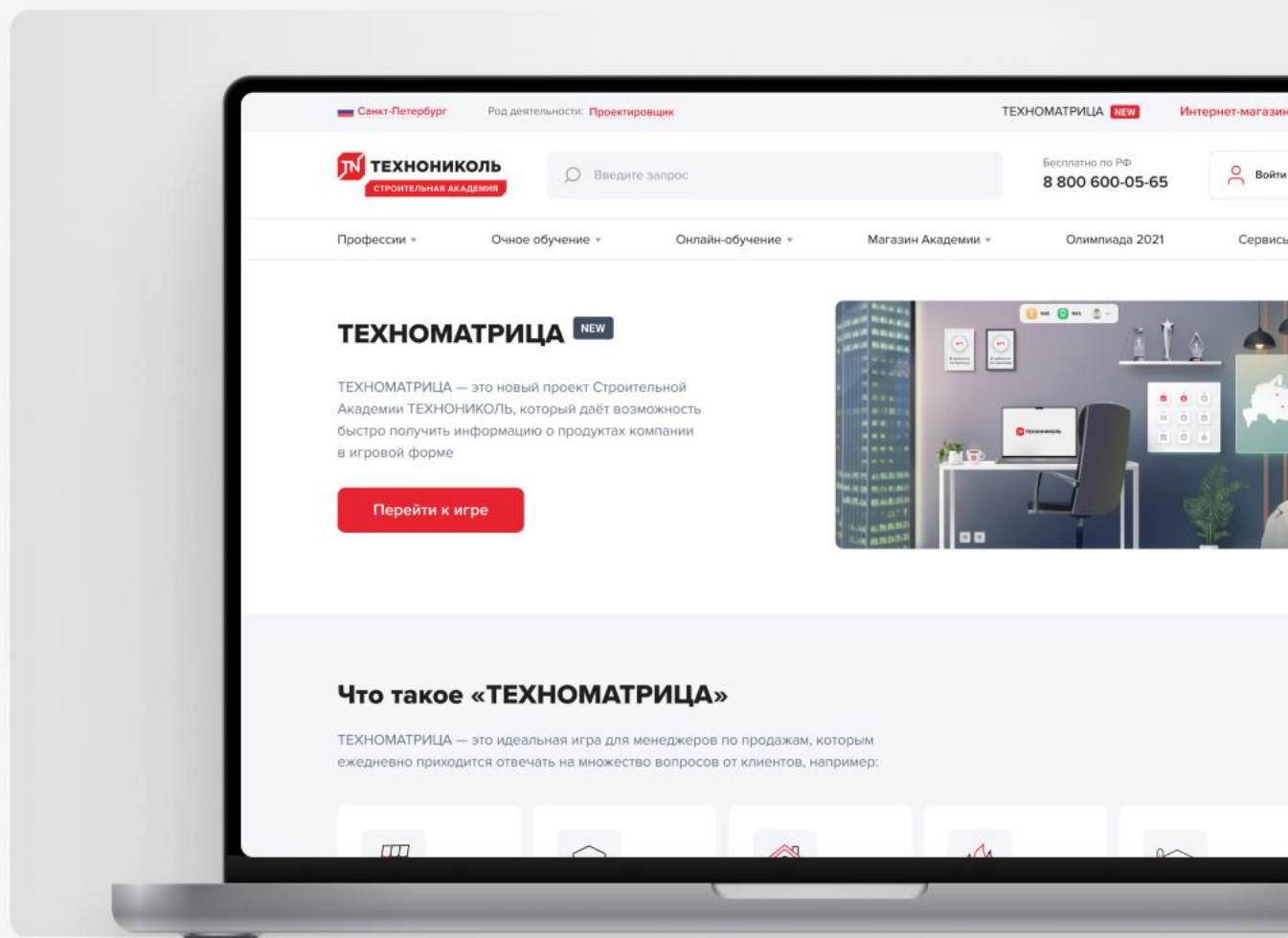
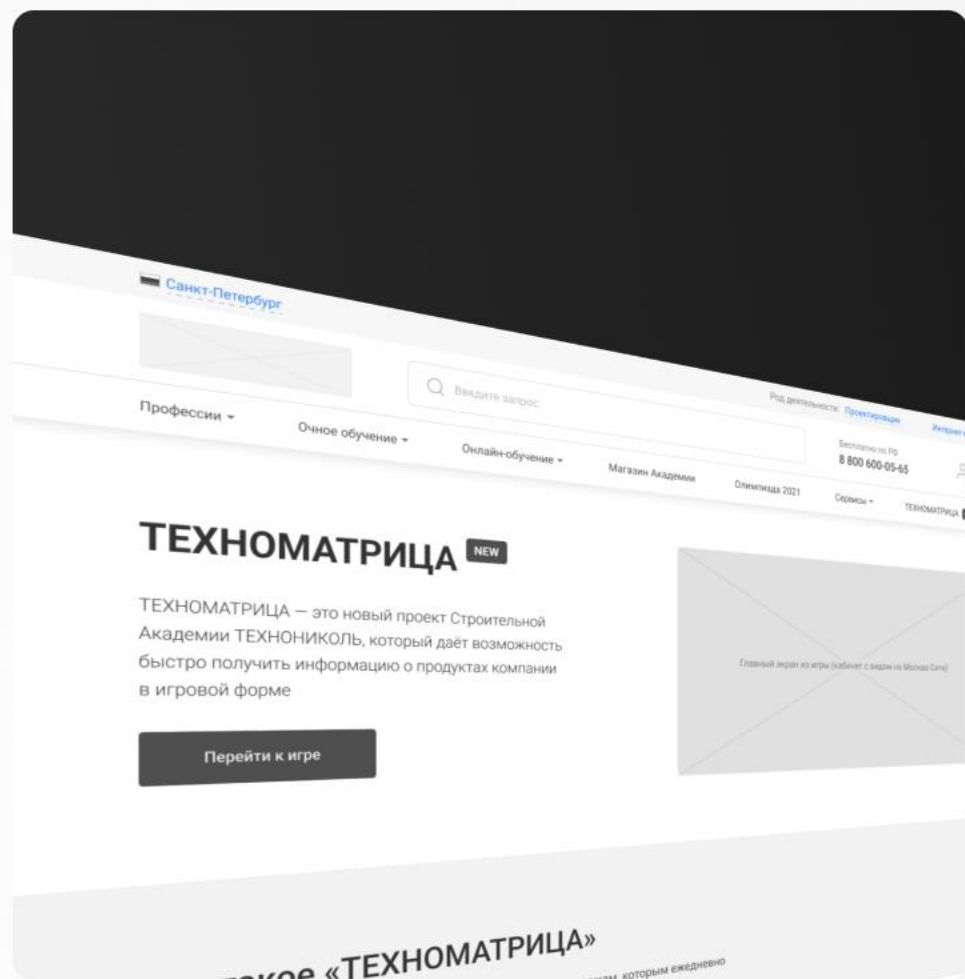




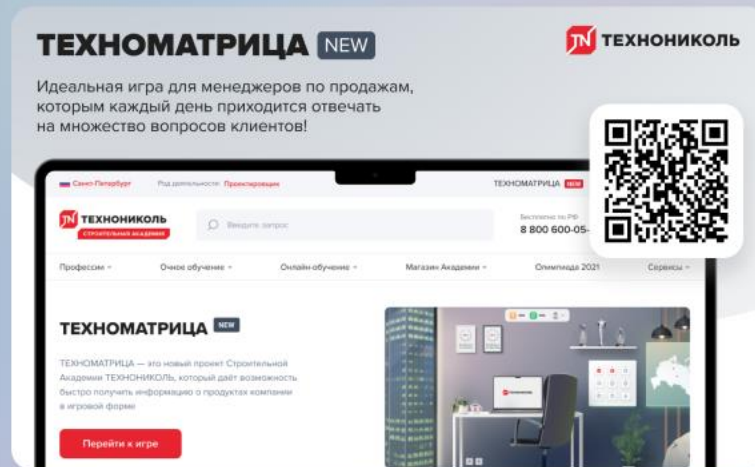
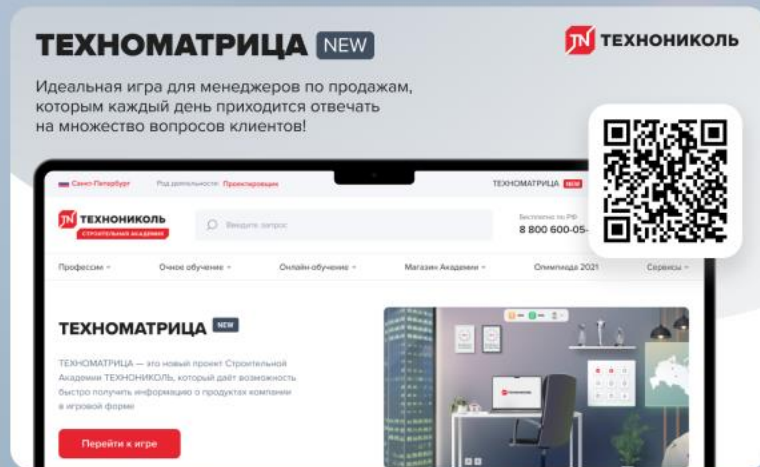
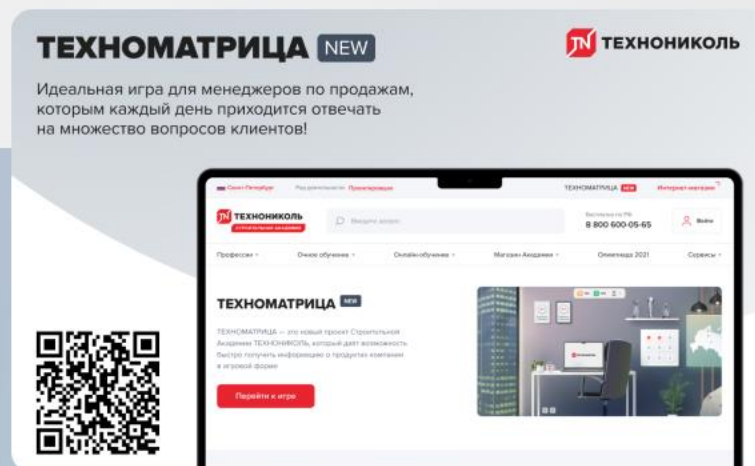
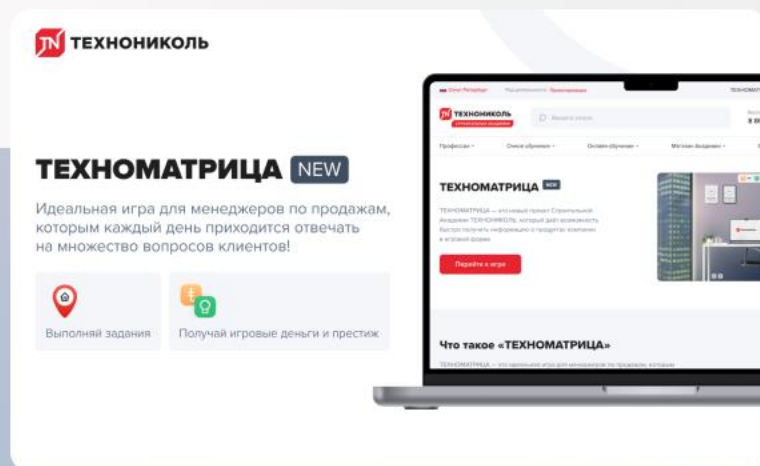




# Шаг 6. Дизайн лендинга



# Шаг 7. Дизайн рассылок для партнёров





СПАСИБО  
ЗА ВАШИ  
УСПЕХИ