

# Badge You



Создание геймифицированной среды для развития  
людей и организаций

**Проект сервиса социальной и корпоративной геймификации достижений**

**Статус:** Разработка

**Запуск бета-версии:** 1 сентября 2015 года

**Руководитель проекта:** Сергей Громов

**Контактная информация:**

г. Санкт-Петербург, 6-ая линия В.О., Д. 63, +7 (812) 334-08-01 [info@badgeyou.ru](mailto:info@badgeyou.ru)

# Описание проекта

Мы делаем проект BadgeYou, помогающий  
Компаниям решать **проблему низкой**  
**мотивации сотрудников** при помощи  
**корпоративного мобильного сервиса, не**  
**требующего внедрения**

# Проблема



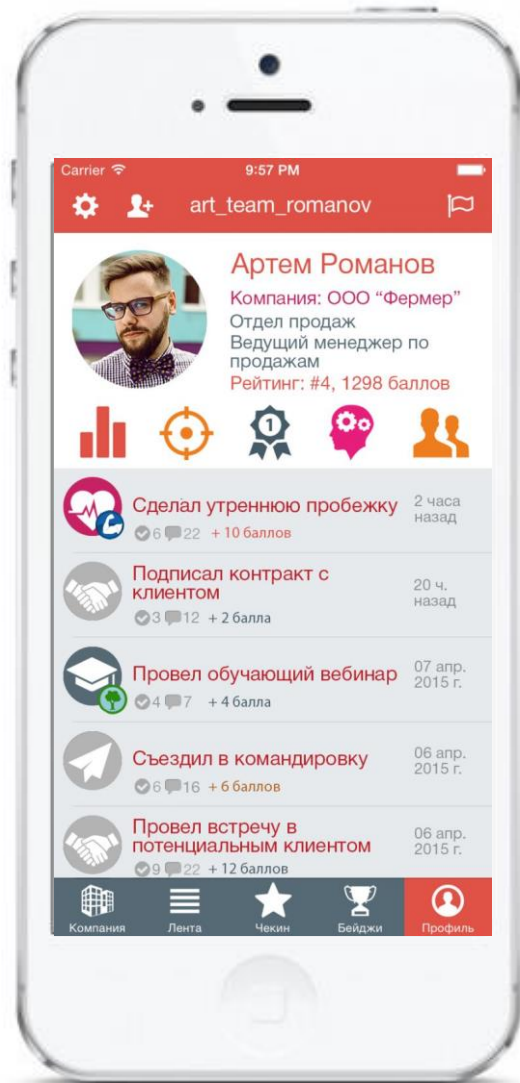
- Сотрудники выполняют свою работу «без интереса», страдают от профессионального выгорания, теряют внутреннюю мотивацию выполнять свои обязанности в полную силу
- Сотрудники из разных отделов не общаются друг с другом, не знают о работе своих коллег
- Сотрудников в компаниях часто ругают, но редко хвалят

# Стоимость проблемы

Стоимость проблемы для клиента в деньгах, времени, усилиях:

- ***Расходы на подбор, обучение и адаптацию новых сотрудников - удержание старых сотрудников дешевле, подбора новых***
- *Непрямой ущерб: снижение эффективности бизнес-процессов вследствие низкой вовлеченности и плохой коммуникации сотрудников*

# Решение



- Мобильный сервис для регистрации достижений, обмена благодарностями и похвалами, постановки целей с элементами геймификации
- Имеет платный корпоративный профиль для организаций, позволяющий компании хвалить своих сотрудников за достижения из целевого списка, за проявление проф. важных качеств, знаний и навыков и награждать корпоративными бейджами

# Что такое геймификация?



**Геймификация** - это процесс использования игровых механик в неигровом контексте для повышения мотивации, вовлечения, лояльности

Рабочие задачи представляется как игра, в которых:

- ✓ правила игры прозрачны, просты и понятны игрокам
- ✓ совершая ходы, игроки достигают заданных результатов
- ✓ получают награду за выполнение действия



## Как это работает – в жизни

- Пользователь чекинит действие (прим. "убралась в квартире"). Друг из сети контактов хвалит, указывая проявленные качества/умения/знания ("похвала") - прим. "хозяйственная"
- Пользователь чекинит чужое действие, например в целях благодарности (прим. муж благодарит жену - "убралась в квартире"), комментирует его и хвалит, указывая проявленные качества.
- Пользователь ставит задачу (прим. друг ставит задачу другу «Найти палатку для похода»)
- Бейджи даются за набор статистики качеств/умений/навыков



# Как это работает – в организации



HR-менеджер:

- регистрирует Компанию и приглашает коллег **(1 минута)**
- добавляет свои списки целевых действий, целевых проф. качеств и навыков, корпоративных бейджей и критерии их получения **(1,5 часа)**
- *Вносит для сотрудников личные игровые задачи и цепочки задач (квесты) (прим. «Прочесть книгу И. Голдрата «Цель», «применить методику активного слушания»)*



# Как это работает – в организации



Сотрудник:

- Чекинит свое достижение (прим. "заключение сделки, проведение презентации и т.д.)
- Получает похвалы коллег - указания проявленных качеств - прим. «Ведущий за собой», «Профессиональный»
- Лайкает, хвалит и комментирует достижения коллег
- Стремится получить больше похвал, выполняя свою работу и спец. задачи от Компании

# Что получит компания, используя *BadgeYou*?

## Сфера

Мотивация  
персонала

похвалы и признание со стороны коллег и компании, элементы соревнования в рабочей деятельности создают новые сильные стимулы для работы

Корпоративная  
культура и  
ценности

сотрудники добровольно фокусируются на желательных действиях, принимая заданную модель поведения

Оценка персонала

HR-отдел получает регулярные данные по оценке сотрудниками друг друга в формате методологии 360 градусов

Обучение и  
Адаптация

после обучения сотрудник быстрее закрепляет новые навыки, участвуя в игре на применение полученных знаний в работе

Лояльность и  
удовлетворенность

сотрудник устанавливает личную коммуникацию с компанией, начинает более позитивно относиться к коллегам и месту работы

Психологическое  
здоровье

снижаются риски эмоционального выгорания сотрудников на рабочем месте

## Достигаемый эффект

# Профиль клиента

Малые и средние всех отраслей, большая часть персонала которых - молодые люди (м/ж), принадлежащие к поколению Y, (род. после 1981 года), активно использующие смартфоны для общения с друзьями/знакомыми

## Целевая аудитория:



- HR-менеджеры, которые готовы внедрять современные инструменты в области мотивации и обучения
- Руководители, ответственные за развитие и обучение персонала, внедрение изменений
- Коммерческие директора, ищущие новые решения для развития своих команд продаж

# Конкуренты

- Модули геймификации в корпоративных порталах (*1С-Битрикс*)
- Специализированные корп. решения по геймификации (*Пряники.ру, habitica.com, playfield.am*)

## Конкурентные преимущества BadgeYou:

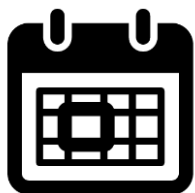
- НЕ требуется интеграция (внедрение = настройка кастомных параметров в веб-интерфейсе - 1,5 часа против 2 месяцев внедрения аналогичного модуля в формате корп.порталов)
- Низкая стоимость, нулевая стоимость запуска (подписка от 500 до 5000 тыс. руб / мес)
- Привлекательность сервиса за рамками компании за счет социальная ценности среди пользователей, потенциал веральности

...

# Почему это работает



1. **Люди любят пользоваться мобильными приложениями:** в 2014 использование мобильных приложений выросло на **+76%\*** (объем мирового рынка \$65,млрд)



2. **Люди любят ставить цели:** в 2014 использование приложений связанных с образом жизни выросло на **+174%\***



3. **Люди любят играть:** число запусков игровых приложений в 2014 вросло на **+33%**



4. **Игры уже проникли в корпоративное обучение:** в РФ большинство тренинговых компаний уже используют бизнес-игры в обучении персонала

*\*По данным компании Flurry (2,079 триллионов запусков мобильных приложений на различных девайсах)*

# Объем рынка

- Малые российские предприятия: ~ **2000000** (кол-во малых предприятий в РФ, укрупненные данные официальной статистики)
    - \* **4%** (компании с преобладанием сотрудников поколения Y) = **80 000**
  - Средние российские предприятия: ~ **16000** (кол-во средних предприятий в РФ, укрупненные данные официальной статистики)
    - **10%** (компании с преобладанием сотрудников поколения Y) = **1600**
- + *международный рынок: ... 10 000 000 + компаний*

# Объем рынка решений с использованием геймификации



*Рынок геймифицированных приложений и сервисов достиг **\$500 млн. в 2014 г.***



*К 2016 г. Рынок геймифицированных приложений и сервисов достигнет **\$2,8 млрд***



*К 2018 г. +70 % компаний из рейтинга Global 2000 будут использовать как **минимум по одному геймифицированному приложению***



# Статус проекта



- Разработан работающий прототип приложения
- Производится тестирование и сбор обратной связи от Компаний

# Планы развития



1. Тестирование гипотезы о ценности сервиса на b2c-рынке, оценка потенциала веральности на базе запущенного в AppStore прототипа
2. Тестирование гипотезы о ценности сервиса на b2b-рынке:
  - Ценность для немонетарной мотивации персонала
  - Ценность для оценки персонала
3. Тестирование основных каналов (hr-, бизнес-конференции, pr в профильных СМИ)

# Экономика проекта

## Малые компании

Показатель	
поток потенц. клиентов	80000
конверсия в 1-ю покупку	2 %
число платящих	1600
доход на 1-го платящего, CLTV	3000
AvPrice	500
число покупок на 1-го платящего	6
стоимость привлечения, CPA	50
доход на 1-го привлеченного, LTV	60
Revenue	10
Прибыль с потока пользователей	800 000 р.
Доход с потока пользователей (год)	4 800 000 р.

## Средние компании

Показатель	
поток потенц. клиентов	1600
конверсия в 1-ю покупку	5 %
число платящих	80
доход на 1-го платящего, CLTV	120000
AvPrice	15000
число покупок на 1-го платящего	8
стоимость привлечения, CPA	625
доход на 1-го привлеченного, LTV	6000
Revenue	5375
Прибыль с потока пользователей	8 600 000 р.
Доход с потока пользователей (год)	9 600 000 р.

# HR-сообщество в ожидании запуска



*«Идея крайне интересна для задач геймификации в ИТ-компании. С нетерпением ждем запуска сервиса»*

**Валентина Федотова**

Директор по персоналу **ETNA Software**



*«Многообещающая идея. Может направить активность людей в социальных сетях на благо компании. Готовы протестировать»*

**Екатерина Баракова**

Директор по развитию персонала  
**ОАО "Звезда"**

# Команда проекта



**Сергей Громов**

руководитель проекта

<https://ru.linkedin.com/in/gromovsergey>



**Игорь Ржевкин**

технические вопросы

<https://ru.linkedin.com/in/posomaha/ru>



**Александр Бараков**

продукт, маркетинг

<https://ru.linkedin.com/in/alexanderbarakov>