

Алгоритм получения достижений пользователем

Алгоритм получения достижений пользователем

- **Общие**

- **Триггер:** пользователь впервые обновил свои персональные данные.
- **Реакции:** отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Метаморфозы Изменить что-то в профиле"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь изменил что-то в профиле 10 раз.
- **Реакции:** система ведет учет количества изменений в профиле пользователя и когда количество изменений достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Услышать, как поёт саранча Изменить что-то в профиле 10 раз"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь загрузил резюме в профиль 10 раз.
- **Реакции:** система ведет количественный учет загрузки резюме в профиле пользователя и когда количество загрузок достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Программа защиты свидетелей Загрузить резюме в профиль 10 раз"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь загрузил резюме в профиль.

- **Реакции:** система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение ***"Из широких штанин** Загрузить резюме в профиль". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь впервые зашел в трекер.
- **Реакции:** система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Дитя предназначения** Зайти в трекер в первый раз". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь зашел в трекер 100 раз.
- **Реакции:** ****система ведет учет количества авторизаций пользователя и когда количество авторизаций достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Выручай комната** Зайти в трекер 100 раз". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь вышел из трекера в первый раз.
- **Реакции:** система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение**"Побег из Шоушенка** Выйти из трекера в первый раз". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь вышел из трекера 100 раз
- **Реакции:** система ведет количественный учет выходов пользователя из системы и когда количество выходов достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение**"Во все тяжкие** Выйти из трекера 100 раз". Достижение отображается как полученное,

выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.

- **Триггер:** пользователь первый день находится в Карьерном треkere
- **Реакции:** система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение""**Первому игроку приготовиться** Первый день в Карьерном треkere". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь использует Карьерный трекер 1 неделю
- **Реакции:** система ведет количественный учет дней посещений трекара пользователем и когда их количество достигает 7, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Я только спросить...Первая неделя в Карьерном треkere"**.Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь использует Карьерный трекер 1 месяц
- **Реакции:** система ведет количественный учет дней посещений трекара пользователем и когда их количество достигает 30, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение"**Завсегда тай** Первый месяц в Карьерном треkere". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь использует Карьерный трекер 1 год (365 дней)
- **Реакции:** система ведет количественный учет дней посещений трекара пользователем и когда их количество достигает 365, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"За выслугу лет** Первый год в Карьерном треkere". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.

- **Триггер:** пользователь первый раз уходит в отпуск.
- **Реакции:** в случае нажатия пользователем кнопки "Уйти в отпуск, заполнения формы и ее отправки в первый раз система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Уйти в закат** Первый раз уйти в отпуск". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь израсходовал все дни отпуска (60 дней)
- **Реакции:** система ведет учет дней отпуска пользователя и когда пользователь израсходовал все 60 дней отпуска, то система ****отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Ждите меня с первым лучом солнца** Израсходовать все дни отпуска". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Преакселерация**
 - **Триггер:** пользователь сделал 1 отклик
 - **Реакции:** когда пользователь совершает 1 отклик система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Ни шагу назад** Сделать 1 отклик". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь сделал 10 откликов
 - **Реакции:** система ведет количественный учет откликов пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Путешествие туда и обратно** Сделать 10 откликов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь сделал 100 откликов.

- **Реакции:** система ведет количественный учет откликов пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Как два байта отослать"** Сделать 100 откликов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь сделал 500 откликов
- **Реакции:** система ведет количественный учет откликов пользователя и когда их количество достигает 500, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Машина трудоустройства"** Сделать 500 откликов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил приглашение на HR собеседование
- **Реакции:** после 1 отметки в карточке отклика графы дата собеседования с HR система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Письмо из Хогвартса"** Получить приглашение на HR собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 10 приглашений на HR собеседование
- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на HR-собеседования пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Постучись в мою дверь"** Получить 10 приглашений на HR собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 50 приглашений на HR собеседование

- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на HR-собеседования пользователя и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Стахановец** Получить 50 приглашений на HR собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 100 приглашений на HR собеседование
- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на HR-собеседования пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Переводчик с Эйчарского** Получить 100 приглашений на HR собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил первое тестовое задание
- **Реакции:** после получения пользователем 1 тестового задания, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Ловушка Джокера** Получить первое тестовое задание". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 10 тестовых заданий
- **Реакции:** система ведет количественный учет тестовых заданий пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Моя пре-е-елость** Получить 10 тестовых заданий. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 50 тестовых заданий

- **Реакции:** система ведет количественный учет тестовых заданий пользователя и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Маг, гуру, экстрасенс"** Получить 50 тестовых заданий". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил приглашение на тех собеседование
- **Реакции:** после получения пользователем 1 приглашения на тех.собеседование, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Паучье чутье"** Получить приглашение на тех собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 10 приглашений на тех собеседование
- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на тех.собеседования пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Области тьмы"** Получить 10 приглашений на тех собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 50 приглашений на тех собеседование
- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на тех.собеседования пользователя и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Игры разума"** Получить 50 приглашений на тех собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 100 приглашений на тех собеседование

- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений на тех.собеседования пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Красная таблетка** Получить 100 приглашений на тех собеседование". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил первый оффер
- **Реакции:** после получения 1 оффера система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Ты то, что надо** Получить первый оффер". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 2 оффера
- **Реакции:** система ведет количественный учет приглашений офферов пользователя и когда их количество достигает 2, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**А когда будет зарплата?** Получить 2 оффера". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 3 оффера
- **Реакции:** ****система ведет количественный учет приглашений офферов пользователя и когда их количество достигает 3, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение "**Most Wanted** Получить 3 оффера". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил первый отказ.
- **Реакции:** после получения первого отказа система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения,

присваивает достижение **"Отвержен, но не повержен** Получить первый отказ". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.

- **Триггер:** пользователь получил 10 отказов.
- **Реакции:** система ведет количественный учет отказов пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Несломленный** Получить 10 отказов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 50 отказов
- **Реакции:** система ведет количественный учет отказов пользователя и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Миссия невыполнима** Получить 50 отказов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь получил 100 отказов
- **Реакции:** система ведет количественный учет отказов пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"День сурка** Получить 100 отказов". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь откликнулся на партнерскую вакансию.
- **Реакции:** после первого отклика на партнерскую вакансию система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Добро пожаловать в семью** Откликнуться на партнерскую вакансию". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.

- **Триггер:** пользователь откликнулся на 10 партнерских вакансий.
- **Реакции:** система ведет количественный учет откликов пользователя на партнерские вакансии и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"У меня есть связи Откликнуться на 10 партнерских вакансий"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь откликнулся на 50 партнерских вакансий
- **Реакции:** система ведет количественный учет откликов пользователя на партнерские вакансии и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Мои люди позвонят твоим Откликнуться на 50 партнерских вакансий"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь создал первую запись в ленте
- **Реакции:** после создания пользователем первой записи в ленте система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Проба пера Создать первую запись в ленте"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь создал 10 записей в ленте
- **Реакции:** система ведет количественный учет публикаций в ленте пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Жалобная книга Создать 10 записей в ленте"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Триггер:** пользователь создал 50 записей в ленте

- **Реакции:** система ведет количественный учет публикаций в ленте пользователя и когда их количество достигает 50, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Болтушка Создать 50 записей в ленте"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь создал 100 записей в ленте.
 - **Реакции:** система ведет количественный учет публикаций в ленте пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Язык без костей Создать 100 записей в ленте"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Акселерация**
 - **Триггер:** пользователь загрузил 10 писем на партнерские вакансии
 - **Реакции:** система ведет количественный учет загрузки сопроводительных писем при отклике на партнерские вакансии и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение ******"Письма из бутылки Загрузить 10 писем на партнерские вакансии"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь добавил первый контакт.
 - **Реакции:** "после добавления первого контакта в список контактов, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Я хочу верить Добавить первый контакт"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь добавил 10 контактов

- **Реакции:** система ведет количественный учет добавления контактов в список контактов пользователя и когда их количество достигает 10, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Друзья Оушена Добавить 10 контактов"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь добавил 100 контактов
 - **Реакции:** система ведет количественный учет добавления контактов в список контактов пользователя и когда их количество достигает 100, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Желтые страницы Добавить 100 контактов"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь добавил 500 контактов
 - **Реакции:** система ведет количественный учет добавления контактов в список контактов пользователя и когда их количество достигает 500, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Социальная сеть Добавить 500 контактов"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
 - **Триггер:** пользователь сменил статус на Акселерация
 - **Реакции:** при изменении пользователем статуса преакселерация на акселерация, система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Welcome to the club, buddy! Сменить статус на Акселерация"**. Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Цель достигнута**

- **Триггер:** пользователь получил оффер и находится на испытательном сроке
 - **Реакции:** система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Да пребудет с тобой сила"** Поменять статус на испытательный срок". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.
- **Сообщество**
 - **Триггер:** пользователь прошел акселерацию, получил оффер и у него закончился испытательный срок и теперь он пребывает в статусе "Сообщество"
 - **Реакции:** система отправляет пользователю push-уведомление о получении достижения, присваивает достижение **"Что-то кончается, что-то начинается"** Сменить статус на Сообщество". Достижение отображается как полученное, выделяется в списке синим цветом, школа прогресса под ним полностью заполнена.