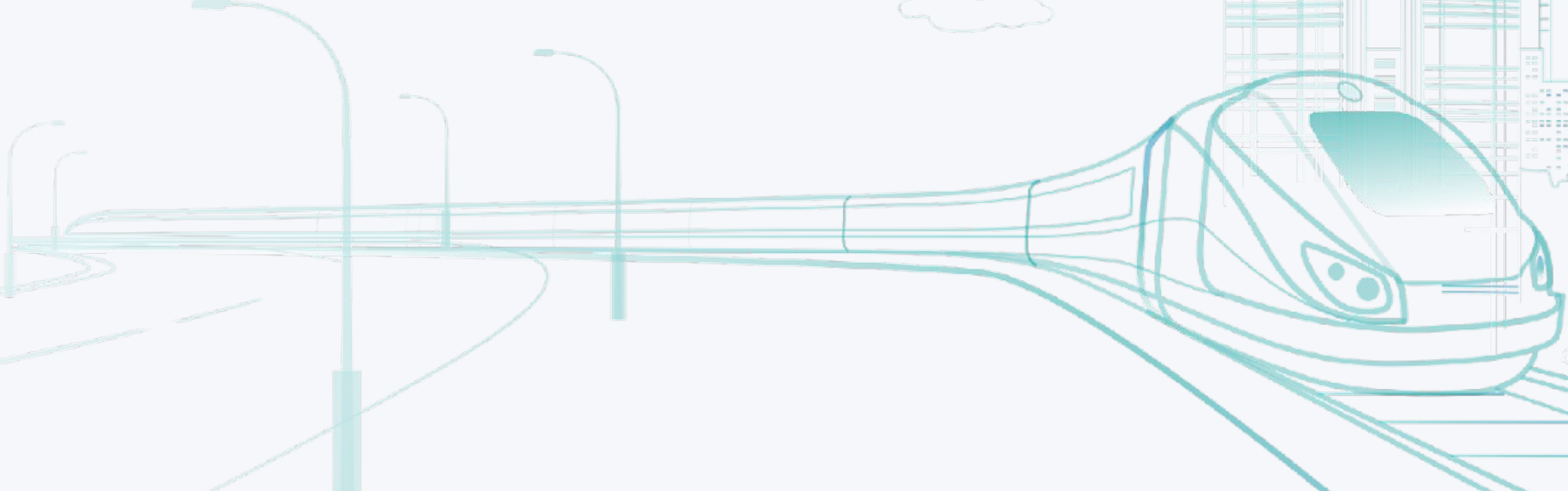
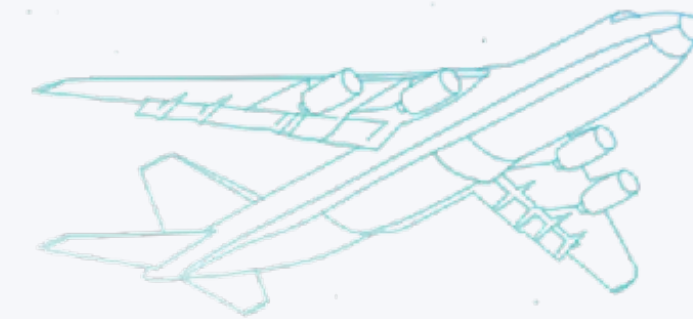


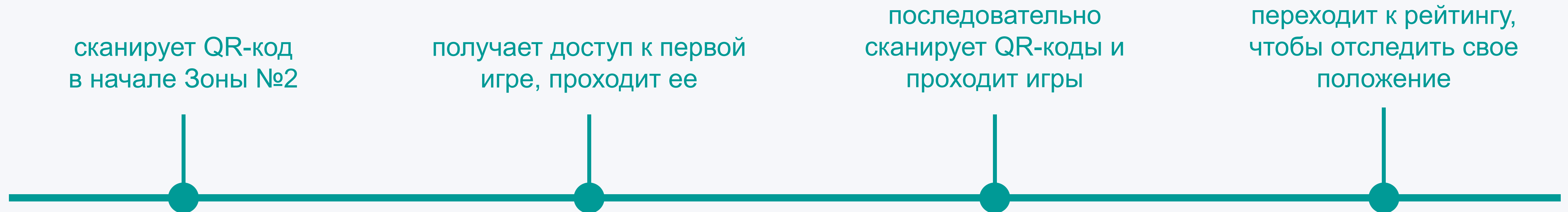


# Играй сегодня, завтра, послезавтра

Элементы геймификации на выставках  
для удержания внимания посетителей



Посетитель проходит квест из мини-игр и викторин на протяжении всей Зоны №2:



## 1. Flappy bird

игрок контролирует полет объекта между препятствиями и старается продвинуться как можно дальше

## 2. Memory

игрок открывает по две карточки: если изображения на них совпадают, они остаются перевернутыми

## 3. Викторина

игрок старается правильно ответить на вопросы об экспонатах выставки

## 4. Пазл

игрок собирает картинку из множества фрагментов

22

вопроса викторины

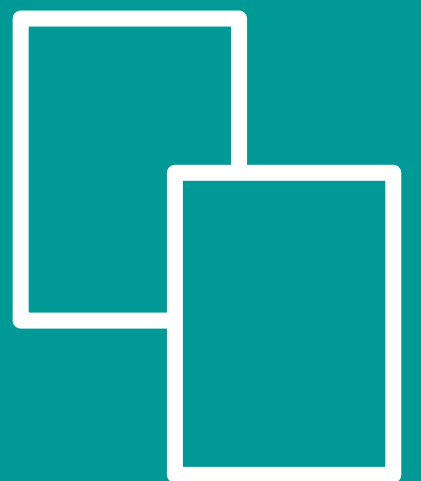
4

типа мини-игр

# Фичи проекта



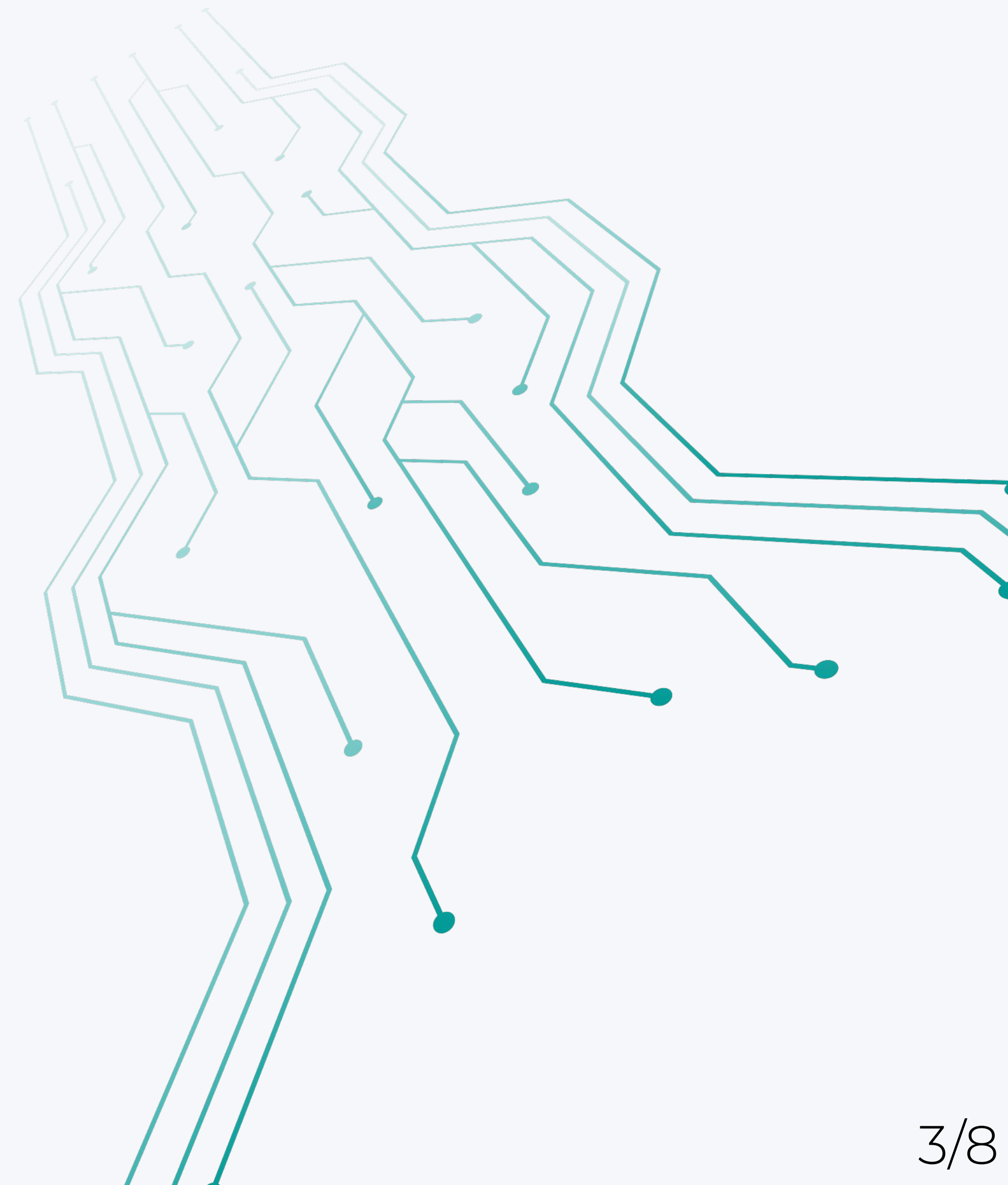
Дизайн игры Flappy Bird полностью адаптирован под тематику музея



На карточках игры Memory изображены объекты-связки

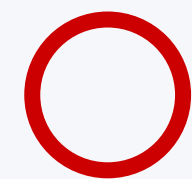


Успешно собрав пазл, посетитель читает факты об экспонате

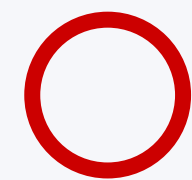




Проблема: низкая конверсия в повторные посещения выставок



отсутствие конкуренции и вовлекающей среды



недостаточное внимание посетителей к важным деталям выставок



Решение: внедрение игр и викторин



создание конкурентной среды с помощью лидерборда, вовлечение посетителей последовательными шагами

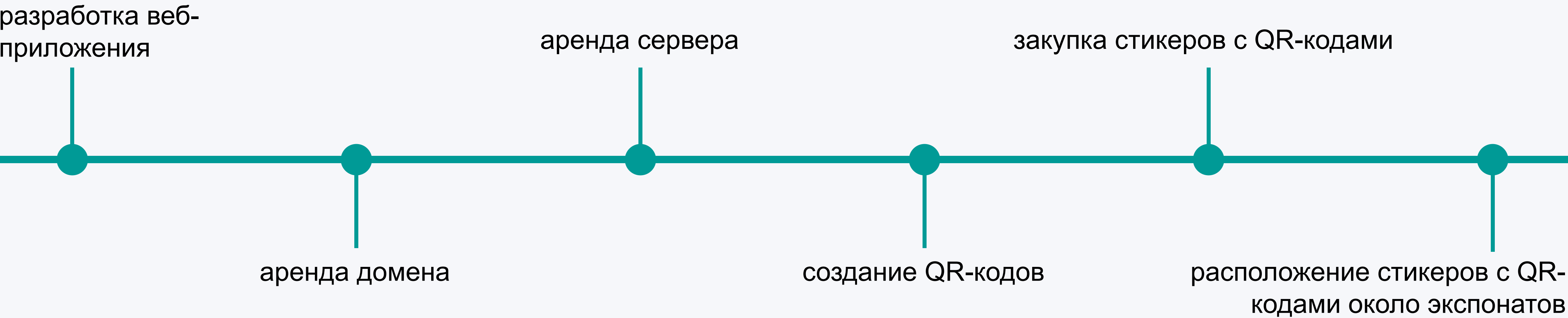


стимулирование посетителей к изучению информации об экспонатах баллами за викторину и мини-игры

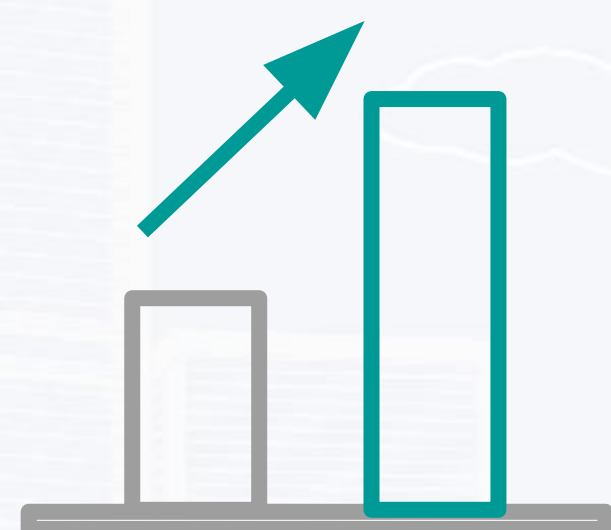




# Реализация проекта

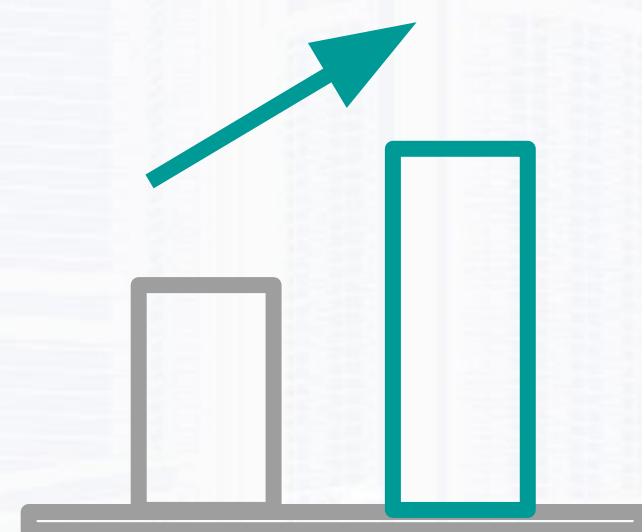


Сроки внедрения	7 дней (с учетом разработки веб-приложения)
Затраты	56 000 ₺ (разработка + аренда серверов и домена + закупка стикеров)
Дополнительные затраты	52 800 ₺ (фирменный мерч для победителей)



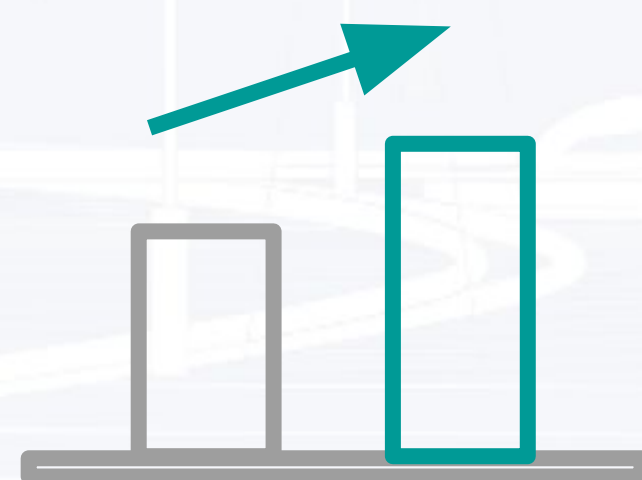
70%

на столько выросло число посетителей Музея Победы в 2021 году после внедрения в экспозицию **разнообразных** элементов геймификации и иммерсивной компоненты



50%

на столько в среднем увеличилось число посетителей российских музеев, которые перешли от концепции образования к концепции **обучения**



32%

согласно маркетинговым исследованиям и успешным кейсам, такого показателя конверсии можно достичь, используя методики **поощрения** как элементы геймификации





## О команде

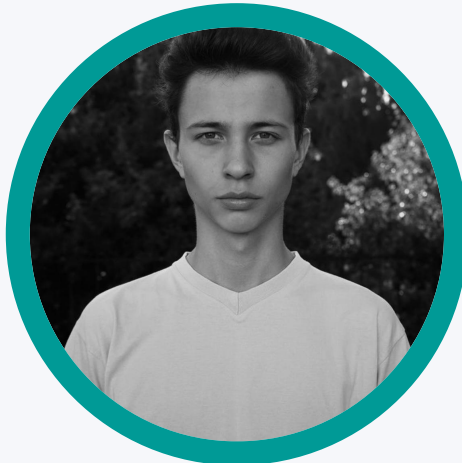
Мы - команда молодых и амбициозных аналитиков, разработчиков и дизайнеров.  
Наша цель - находить оптимальные, быстрые и креативные решения для любой поставленной задачи и делать жизнь людей проще и увлекательнее.

## Участники команды



Руслан Качмазов

Fullstack-разработчик  
Занимаюсь разработкой веб-приложений, созданием мини-игр



Никита Наклескин

Python/C разработчик  
Занимаюсь анализом данных, автоматизацией бизнес процессов, парсингом



Полина Новикова

Начинающий аналитик  
Занимаюсь сбором и анализом данных в сфере бизнеса



Анастасия Сотникова

Начинающий аналитик  
Участвую в кейс-чемпионатах, решаю актуальные проблемы бизнеса



Виктория Щудро

Начинающий дизайнер  
Разрабатываю макеты для элементов веб-приложений, пишу тексты

