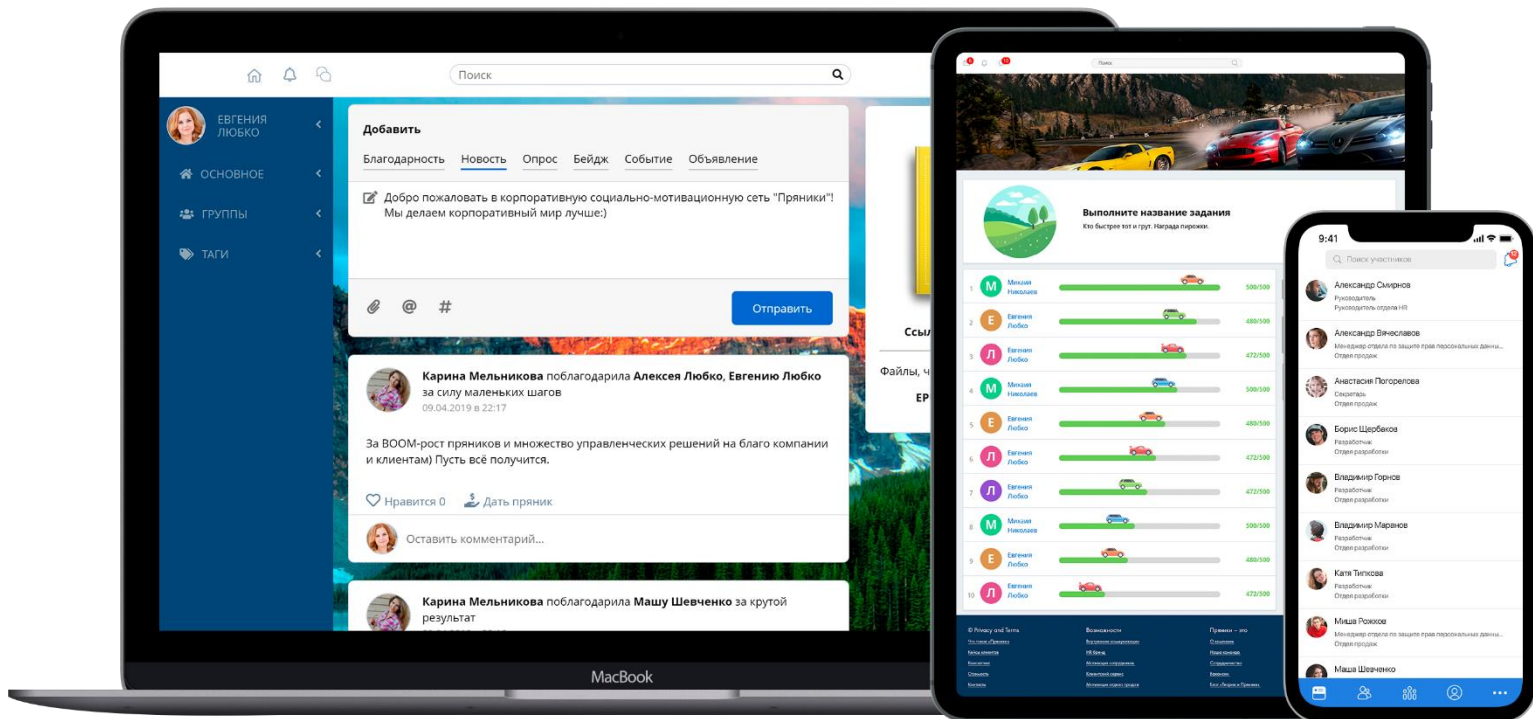


# ПРЯНИКИ

www.pryaniky.com

Геймифицированная платформа  
корпоративных коммуникаций



# «ПРЯНИКИ» – ЭТО.

## «Пряники» – это геймифицированная платформа

- С 2012 года мы геймифицируем работу с персоналом и сообществами на базе нашей платформы Pryaniky.com
- Pryaniky.com – это закрытая социальная сеть, мессенджер, биржа идей и другие сервисы, пронизанные механиками геймификации, из которых для каждого клиента мы составляем свой индивидуальный сценарий
- Платформа Pryaniky.com может использоваться как готовое решение, так и как фреймворк геймификации, на базе которого возможна разработка кастомных проектов.

## «Пряники» – это методология геймификации и инфраструктура учебных сервисов

- Два онлайн-курса по геймификации в управлении персоналом
- Книга «Легкая геймификация в управлении персоналом»
- Открытая база знаний «Теории и Пряники»
- Коллекция тематических вебинаров по геймификации различных задач
- Тренинг «Геймификация в HR своими руками»
- Команда геймификаторов-методологов, которые проанализируют ваши задачи, текущее и целевое состояние, целевую аудиторию, ограничения и мечты, и составят индивидуальный сценарий геймификации с учетом всех нюансов.

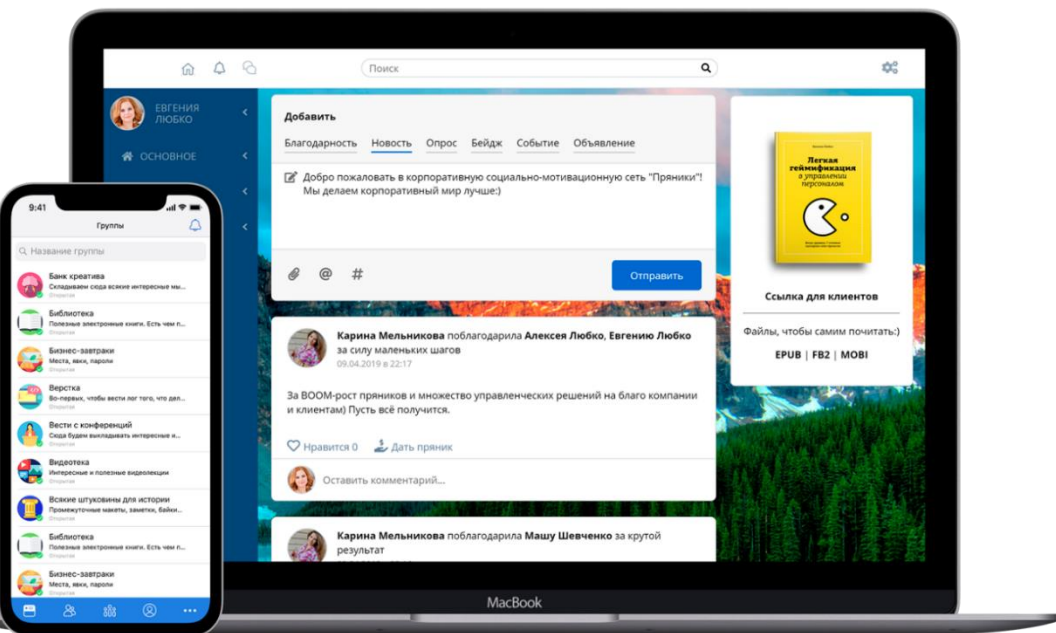
## «Пряники» – это комплексные IT-проекты

- Мы придумали и реализовали платформу, мы же и развиваем ее и интегрируем с другими системами
- Мы анализируем ваши задачи, имеющийся IT-ландшафт, в который необходимо вписаться, планируем проект внедрения встраиваем платформу в вашу IT-инфраструктуру
- Для эксклюзивных задач – эксклюзивные предложения. Разработаем решение под ключ; используем платформу как фреймворк и превратим «Пряники» в вертолет, пароход или сверхзвуковую ракету.  
Лишь бы ваша задача была решена на высшем уровне.



# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ

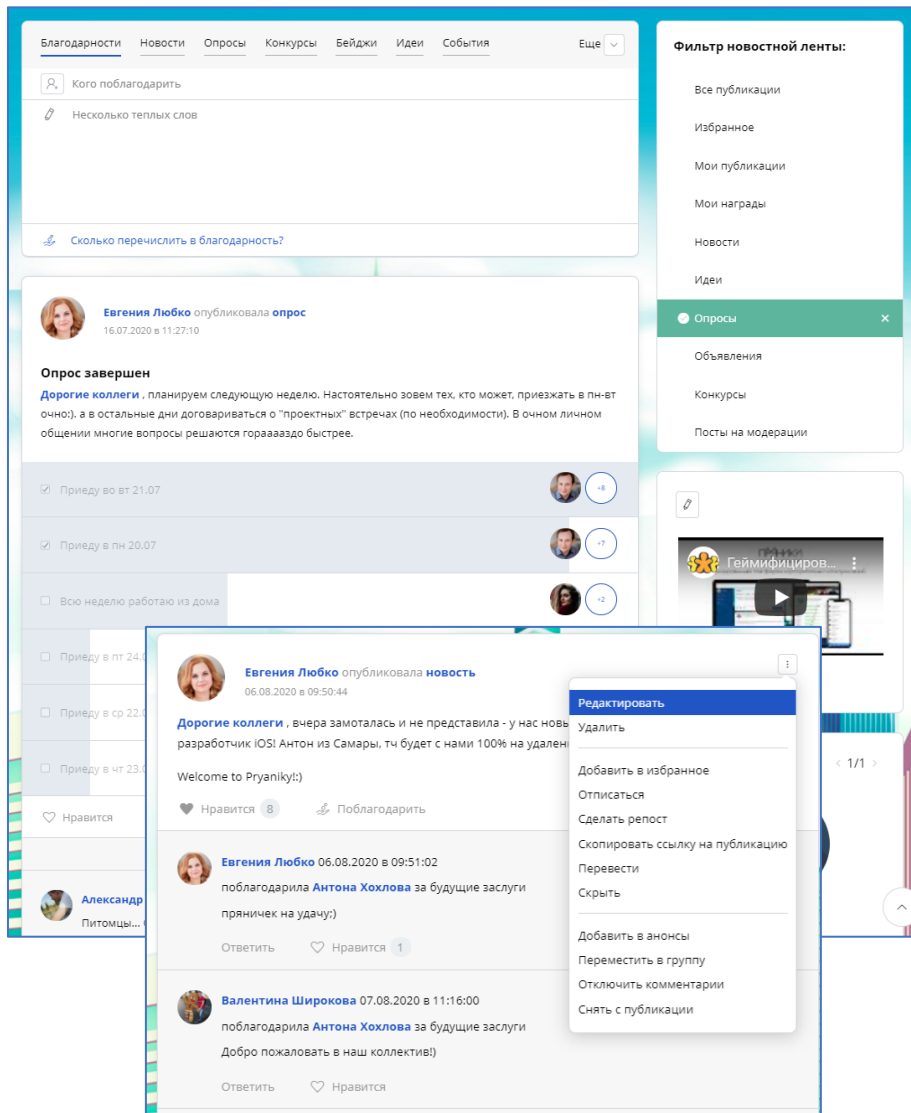
Корпоративная социальная сеть обеспечивает быстрые коммуникации участников сети, облегчает доступ к базам знаний компании, обеспечивает синергетический эффект открытых коммуникаций между сотрудниками.



## В модуль входят:

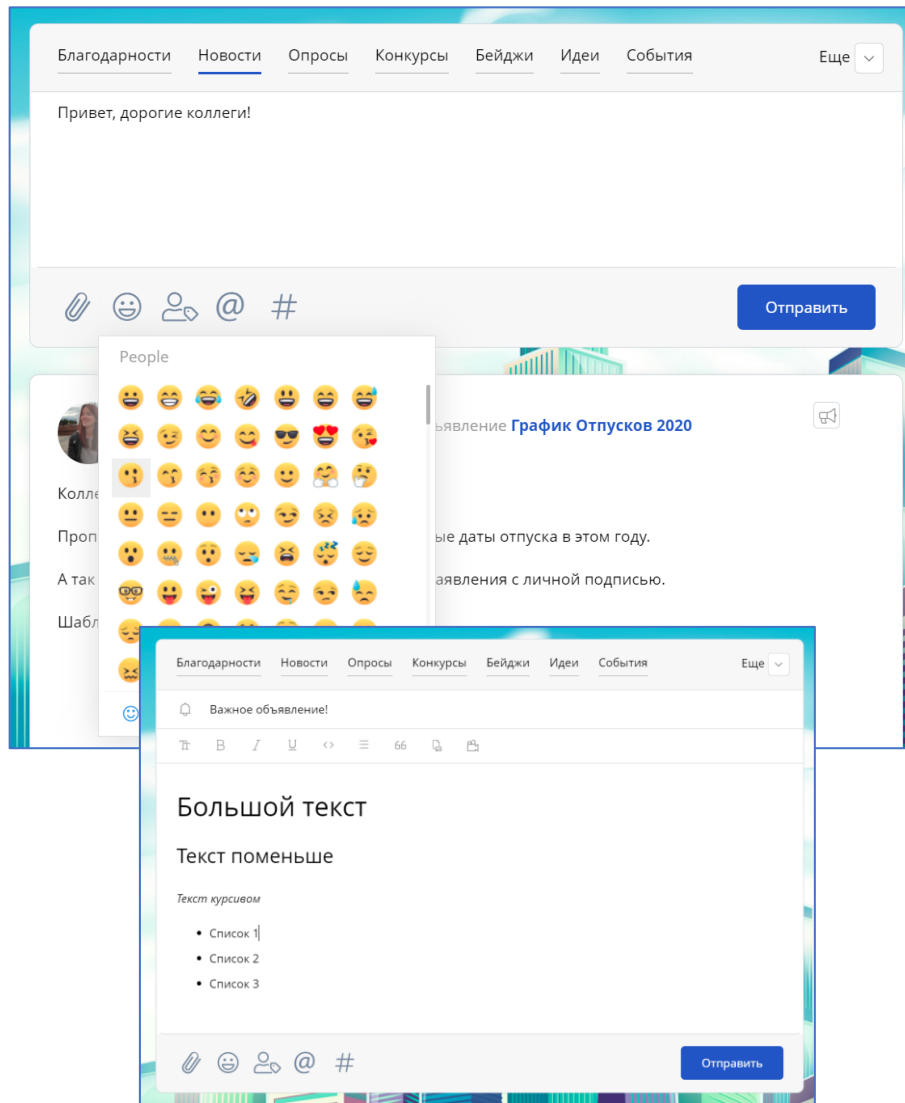
- Новости – обычные и с rich-редактированием (для администратора)
- Опросы
- Комментарии, отметки «Мне нравится»
- #хэштеги и @упоминания
- Публикация файлов
- Уведомления на e-mail и push с настраиваемым текстом
- Профили сотрудников
- Подписка (на людей, группы, хэштеги)
- Группы (открытые/закрытые, видимые/невидимые, иерархические, с модерлируемыми членством, с правилами автовключения участников)
- Редактируемые области на страницах (для баннеров, объявлений и внешних виджетов – погодных информеров и пр.)
- WIKI-страницы
- Календарь событий
- Управляемая модерация (пре- /пост- )
- Визуальное брендирование аккаунта из административной консоли

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: ЛЕНТА



- Лента социальной сети формируется из записей,
  - Опубликованных в группах, где состоит пользователь
  - Опубликованных вне групп
- При этом пользователь может использовать фильтры, чтобы быстро посмотреть только новости или только свои награды
- Есть возможность добавления записей в «Избранное»
- Все записи можно комментировать, оставлять отметки «Мне нравится» и просматривать, кто эти отметки оставил.
- Пользователь может явным образом подписаться на комментарии к публикации или, наоборот, отписаться от излишне назойливых комментариев к конкретному посту
- Записи можно репостить из основной ленты в группы и наоборот (только если группы не закрытые)
- Администратор может принудительно отключить комментарии для конкретной публикации,
- А также добавить публикацию в анонсы – чтобы висела на самом верху ленты и не спускалась при появлении новых
- Или, наоборот, снять с публикации (отправить на модерацию), если контент сомнителен.
- Набор доступных типов публикаций определяет администратор и этот набор может отличаться в основной ленте и в группах.
- Может быть активирована проверка на стоп-слова

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: НОВОСТИ



- В публикациях любого типа можно использовать #хэштеги, @упоминания, смалики, прикреплять файлы
- При копировании большого текста с упоминанием людей из другого источника (например, из Word-a) можно воспользоваться автоматической «разметкой» пользователей, чтобы они фигурировали в тексте как @упомянутые (им бы пришли уведомления об упоминании и на их имена в опубликованной новости можно было кликнуть)
- На прикрепляемые файлы можно выставить ограничение – по размеру и формату – чтобы пользователи не грузили в сеть кино в 1Гб и исполняемые (.exe и пр.) подозрительные файлы
- Администратору доступны также «супер-новости» (Объявления) – публикации с rich-редактированием. Но только администратору – чтобы лента публикаций не превратилась в балаган.
- Для новостей и других типов публикаций можно включить проверку на стоп-слова – чтобы нецензурный или другой нежелательный контент ни при каких условиях не появился в ленте.

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: ОПРОСЫ

The image shows a corporate social network interface. At the top, there are navigation tabs: Благодарности, Новости, **Опросы**, Конкурсы, Бейджи, Идеи, События. A dropdown menu labeled 'Еще' is visible. The main content area has a title 'Куда отправимся на корпоратив?' and a date '03/09/2020'. Below the title, there are three poll options: '1. На шашлыки!', '2. В бар!', and '3. В зум:'. Each option has a close button (x). Below the options, there is a '+ Добавить вариант ответа' button. At the bottom, there are checkboxes for poll settings: 'Скрывать результаты до голосования', 'Разрешить несколько вариантов ответа', 'Разрешить', and 'Показывать'. An inset window shows a completed poll post by 'Евгения Любко' published on '07.07.2020 в 15:09:39'. The post title is 'Опрос завершен' and the text is 'Дорогие коллеги, обновим данные, кто планирует быть в офисе в какие дни до конца недели?'. The poll options are: 'Работаю из дома' (checked, +1), '08.07 ср' (+2), '09.07 чт' (+2), and '10.07 пт' (+1). At the bottom of the post, there is a 'Нравится' button.

- Опросы могут создавать в сети все желающие, выбирая дополнительные опции:
  - Можно ли дать один вариант ответа или несколько
  - Можно ли добавлять свой вариант
  - Скрывать ли результаты для конкретного пользователя, пока он сам еще не оставил свой ответ (для избегания социально-желательных результатов)
  - Делать ли вопрос анонимным или показывать, кто какой ответ дал.
  - До какой даты принимать ответы (чтобы какие-нибудь древние опросы не поднимались в ленте вверх, когда их найдет новичок, перечитывая историю корпоративной сети)

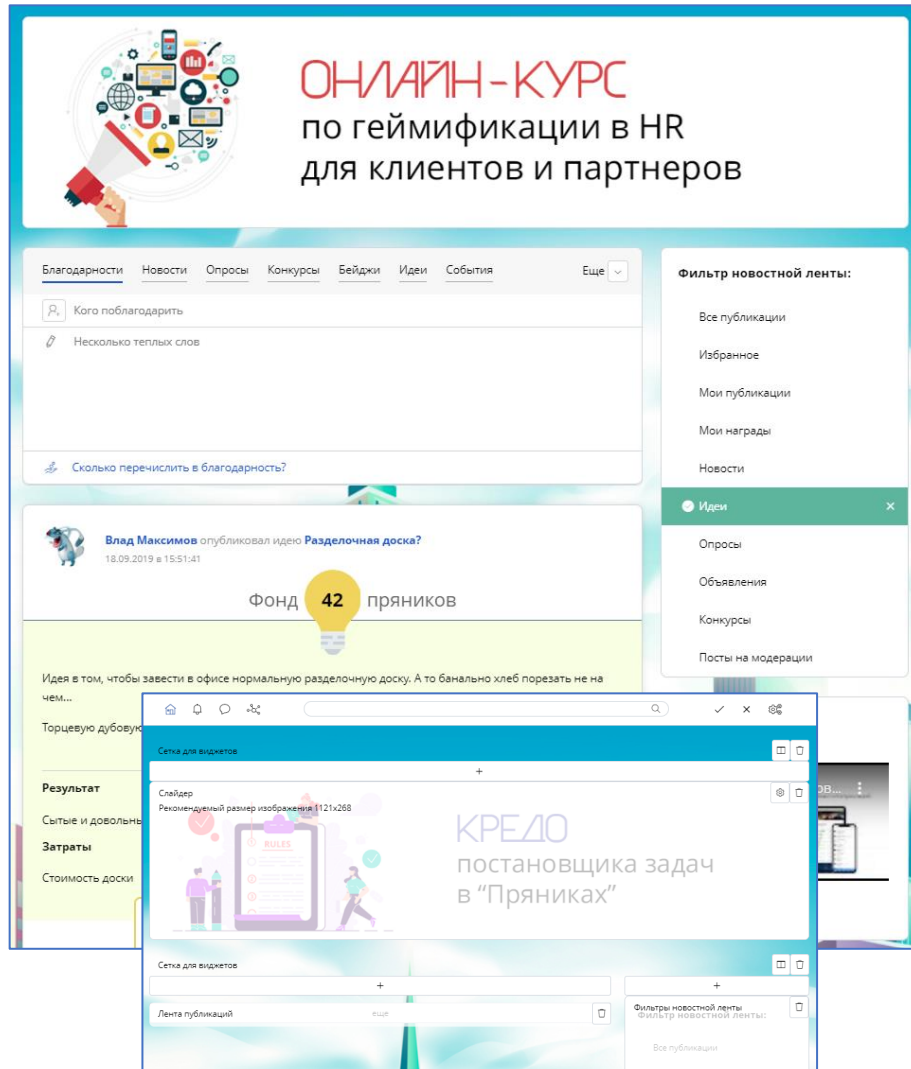
# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: СОБЫТИЯ, КАЛЕНДАРЬ И ДР

The screenshot displays a corporate social network interface. At the top left is a calendar for August 2020, with navigation buttons for 'Назад', 'Сегодня', and 'Вперед'. The date '20/08/2020' is shown. The calendar grid shows events for 'Карина Мел...' on August 10 and 'Спринт 15/16' on August 12. A 'Фильтр календаря' (Calendar Filter) panel is open on the right, showing filters for 'Статус' (Status) and 'Календари' (Calendars). The 'Статус' filter includes 'Все', 'Пойду', 'Не пойду', 'Может быть', and 'Меня пригласили'. The 'Календари' filter includes 'Дни рождения', 'Обучение', 'Общий', 'Планерки', and 'Клиентские мероприятия'. Below the calendar is a detailed view of an event titled 'Спринт 13/14' published by 'Евгения Любко' on July 13, 2020. The event details include the date 'Tuesday, July 14, 2020', time '14:00', location 'Гнездо+дискорд', and duration '1 час'. The event description states 'Спринт 13/14' and 'Внимание! Спринт в этот раз ВО ВТОРНИК в ДВА часа дня!'. There is a 'событие завершено' (event completed) button and a 'Добавить в свой календарь' (Add to my calendar) link. Below the event details, it shows 'Участвуют: 13' (13 participants) with a row of profile pictures and a '+13' button. At the bottom, there are buttons for 'Нравится' (Like), 'Поблагодарить' (Thank), and 'Оставить комментарий' (Leave a comment).

- События можно публиковать из ленты или из календаря и просматривать их – в ленте или в календарной сетке
- В календарной сетке события можно фильтровать по типам, статусу участия и группам, в которых они опубликованы
- В опубликованном событии пользователи могут отмечать свой статус участия (пойду, возможно, не пойду), и всех, кто выбрал тот или иной статус, можно посмотреть в интерфейсе
- Для добавления события из «Пряников» во внешний календарь – Outlook, Google и т.п. – можно скачать файл .ics, и его открытие добавит событие в другой календарь пользователя
- В отдельный раздел выведены Дни рождения сотрудников – их можно посмотреть как на отдельной странице, так и на виджете на главной странице (туда выводятся те, у кого День рождения – сегодня). В календаре они также отображаются.



# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: ВИДЖЕТЫ, МЕНЮ И СТИЛЬ



- Все страницы сети построены из готовых виджетов, управление которыми может осуществлять администратор
- Помимо закрытых для редактирования виджетов (список коллег, лента сообщений и пр.), администратор может также управлять редактируемыми виджетами для расстановки информационных акцентов. Это:
  - Текстово-графические блоки – для размещения на страницах (особенно на главной) фиксированных текстовых анонсов, баннеров, видео и пр.
  - Баннер-слайдер – специальный «рекламный» виджет, в котором листаются наиболее важные баннеры со ссылками на особо ценные страницы, публикации, ресурсы и пр.
- Страницы сети могут иметь 1-, 2- или 3-колоночную структуру. В большинстве случаев используется 1 или 2.
- Общее стилистическое оформление сети можно менять (цветовая гамма, фоновое изображение), картинку фона – самостоятельно в любой момент, цветовую гамму – пока что через специалистов «Пряников»
- Левое меню может вручную настраивать администратор, добавляя туда не только разделы «Пряников», но и ссылки на любые другие ресурсы.

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: WIKI-СТРАНИЦЫ

Поиск страниц

Евгений Любимов  
01.06.2020 в 16:06:18  
Кейсы клиентов  
pryaniky.com  
Авторы Модераторы

4 важных причины для создания корпоративных приложений  
27.05.2020 в 19:17:45  
Авторы Модераторы

Как в онлайн-коммуникациях можно сдерживать панику и формировать культуру  
27.05.2020 в 19:12:06  
Авторы Модераторы

Интеграция с AD, синхронизация

Варианты авторизации:

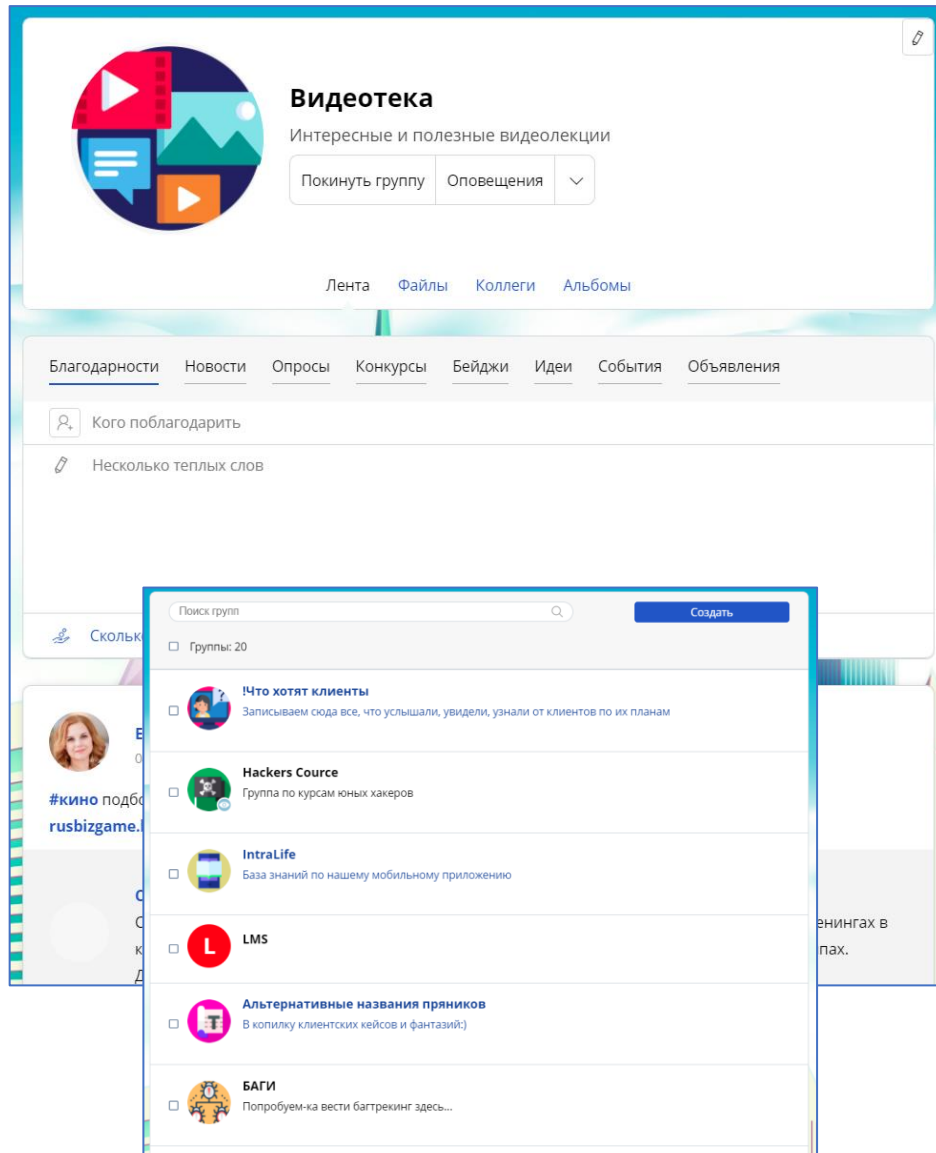
- Первый - мы храним у себя логин и пароль, и либо заводим юзеров руками, либо синхронизируем эти логины и пароли с каким-то внешним источником. Важно - в этом способе юзерами УПРАВЛЯЮТ ПРЯНИКИ, т.е. централизованно управлять доступом не получится, придется отдельно ковырять домен, а отдельно - запускать синхронизатор или руками же управлять пользователями в пряниках.
- Второй - у нас называется LDAP - мы храним у себя список пользователей, но НЕ ХРАНИМ у себя пароль, а вместо этого лезем в их AD/LDAP с введенными реквизитами и получаем ответ, можно юзера пускать, или нет.
- Третий - сквозная авторизация.

Файлы для скачивания:

- Инструкция\_по\_настройке\_синхронизатора.docx
- Настройка\_системы\_compssettings32\_для\_интеграции\_с\_корпоративным\_доменом.docx

- В отдельный раздел вынесен каталог WIKI-страниц – страниц, на которых собирается как статичная информация (текст, картинки, видео, файлы), так и страниц, составленных из динамических виджетов (т.е. это страницы, на которые можно вытащить любые виджеты «Пряников» – несколько рейтингов, баннер и витрину лавки, текстовую информацию и список членов группы и т.п.)
- Текстово-графические страницы редактируются с использованием rich-редактора
- Для любой страницы можно указать модератора, который сможет ее редактировать, а также присвоить тематическую категорию для удобства поиска

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: ГРУППЫ



- Помимо размещения в общей ленте, публикации могут также размещаться в тематических группах.
- Группы бывают с открытые – «вступай, кто хочешь», и закрытые – «доступ только по приглашениям», а также «невидимые» – их в списке групп видят только те, кто в невидимой группе состоит, и «официальные» - в которые нельзя ни войти, ни выйти, их членством управляет администратор (актуально, например, для групп типа «Все наши официальные новости»)
- Для официальных групп администратор может настроить автоматическое добавление людей (например, «всех, у кого город=Москва, добавить в группу «Московский дивизион»)
- Внутри группы – отдельная лента сообщений, а также дополнительные вкладки – список коллег, загруженных файлов (файлов вообще и отдельно – фотоальбом изображений), а также могут добавляться WIKI-страницы и другие виджеты.

# КОРПОРАТИВНАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ: ПРОФИЛИ И СПИСОК КОЛЕГ

**Евгения Любко**  
изменить статус  
Пряничных дел мастер | Директор по развитию  
Департамент разработки замечательных вещей  
день рождения: 18 мая  
телефон: +7(926)5826505  
e-mail: [es@pryaniky.com](mailto:es@pryaniky.com)  
Город: Москва

643 | 13

Обо мне Лента Подписки Награды

### Личная информация

Женя Любко: инструкция по применению

1. Меня можно просить о любой помощи, совете, пояснении к чему-то непонятному и т.п. Я либо помогу, либо направлю туда, где помогут лучше или где уже все описано.
2. Мне лучше писать на почту, за исключением...

Читайте далее

Поиск коллег

Пригласить

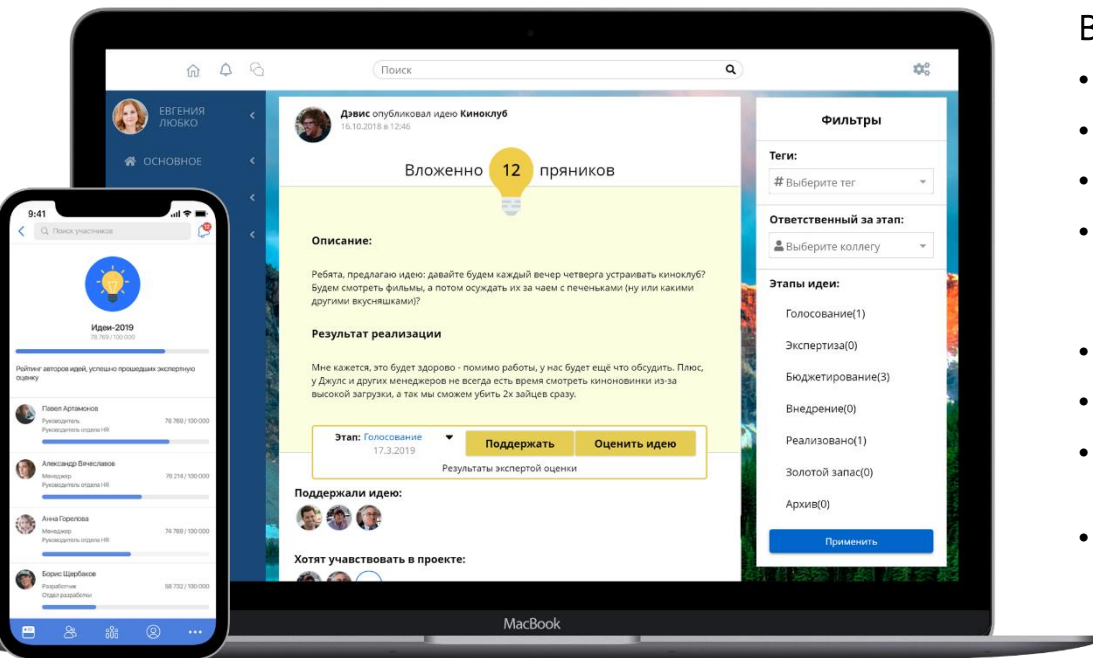
Коллеги: 34

- Александр Алексеевич**  
Босс-молокосос  
Отряд виртуальных персонажей  
t2@pryaniky.com
- Александр Семин**  
Разработчик frontend  
Департамент разработки замечательных ве...  
as@pryaniky.ru  
+7(916)2031326
- Алексей Евграшин**  
Backend-разработчик  
Департамент разработки замечательных ве...  
aev@pryaniky.ru  
+7(915)1695446
- Алексей Любко**  
Главный по тарелочкам | Генерально-техни...  
Департамент разработки замечательных ве...  
al@pryaniky.com  
+7(926)5892735
- Алексей Спицын**  
Тестировщик  
Департамент разработки замечательных ве...  
als@pryaniky.ru  
+7(966)1490140
- Анастасия Чилина**  
ach@pryaniky.ru

- «Официальные» данные на профиле пользователя могут заноситься вручную или синхронизироваться из источника данных клиента (Active Directory или любой файл .xls, .csv, .xml)
- Набор полей, которые пользователь может заполнить о себе, настраивается – помимо стандартных можно добавить любые дополнительные
- Автоматически на профиле пользователя собирается информация о его заработанных наградах, его публикации, подписки на группы.
- Возможно добавление дополнительных информационных вкладок (например, вкладка с результатами оценки), видимых только для владельца профиля и администратора. Настраивается через специалиста «Пряников»
- На списке коллег любой сотрудник может найти коллегу по ФИО, имейлу, должности, департаменту. Возможна тонкая настройка поиска по другим полям.

# БИРЖА ИДЕЙ

Модуль позволяет автоматизировать управление идеями в соответствии с принятым в вашей компании процессом, а также органично вовлекать участников процесса на всех этапах: вовлекать авторов в генерацию полезных идей, вовлекать инициативных коллег в реализацию идей, вовлекать экспертов в своевременную оценку и отбор идей и т.п.



## В модуль входят:

- Конструктор формы подачи идеи
- Конструктор воронки жизненного цикла идеи
- Конструктор форм экспертной оценки
- Конструктор прав на ручное управление идеями на разных этапах жизненного цикла и правила автоматического перевода между этапами воронки
- Конструктор почтовых уведомлений
- Сценарий инвестирования в идеи
- Сценарий вознаграждения участников идеи игровой валютой и бейджами
- Конструктор рейтингов авторов, реализаторов, экспертов идеи

# БИРЖА ИДЕЙ: ФОРМА ПОДАЧИ ИДЕИ

**Свернуть редактор**

Благодарности | Новости | Опросы | **Идеи** | Конкурсы | Достижения | События | Еще

Название идеи

Описание идеи

**Мария Шевченко** опубликовала идею **Организация еженедельного киноклуба**  
отредактировано 21.03.2019 в 14:29:45

**Идея**

Мне кажется, что нам не хватает какой-то объединяющей активности в офисе. Предлагаю организовать киноклуб по четвергам - собираться в большой переговорке и смотреть какой-нибудь интересный фильм с последующим обсуждением просмотренного и поеданием вкусняшек.  
А чтобы никому не было обидно, каждую неделю фильмом будет выбирать новый сотрудник.

**Хочу участвовать**

НЕТ

**Результат реализации**

- бесплатный (почти) тимбилдинг и сплочение команды
- дополнительный досуг и расширение кругозора
- повышение мотивации сотрудников быстрее заканчивать дела к концу недели :)

**Дополнительные теги**

#клиентские\_кейсы

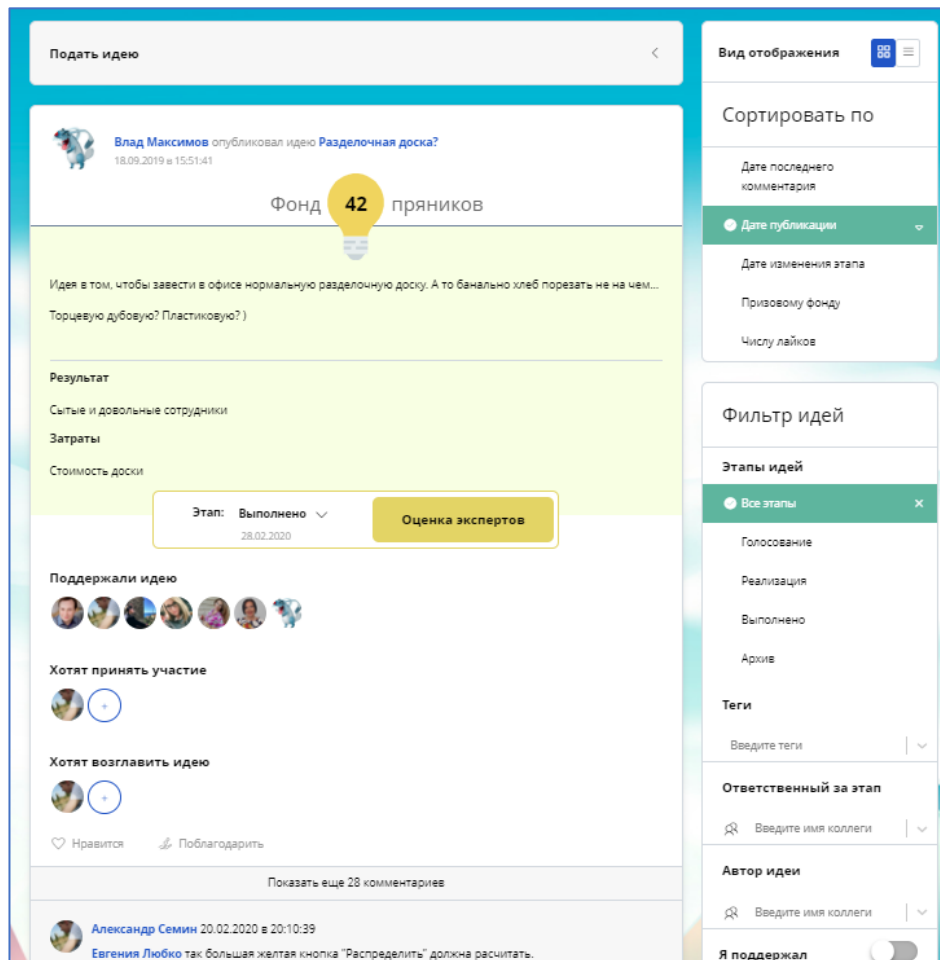
**Группа оценок**

**Оценка полезности**

	0 (нет)	1 (незначительное)	2 (значимое)
финансовое влияние	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
увеличение клиентской базы	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
положительное влияние на клиентов	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
повышение удовлетворенности клиентов	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- Все публикации в «Пряниках» имеют фиксированную структуру. Кроме идей. Идеи всегда настраиваются под бизнес-процесс конкретной компании и поля самой формы идеи могут включать в себя:
  - Текстовые поля (строки и блоки)
  - Числовые поля
  - Даты
  - Матрицу
  - Селекторы значений
- Набор полей настраивается в административной консоли

# БИРЖА ИДЕЙ: ЛЕНТА ИДЕЙ



- Все идеи попадают в общую ленту событий, а также могут быть просмотрены в отдельном разделе – с использованием фильтров:
  - По этапам
  - По автору
  - По ответственному за этап
  - По инвестициям
  - По темам
- В опубликованных идеях пользователи видят всю информацию по ней, историю продвижения по воронке, комментарии, а также могут оставить отметки о том, что хотели бы принять участие в реализации идеи или даже возглавить оную.
- Лента идей может просматриваться как в подробном, развернутом формате, так и в виде списка – для быстрого скрининга.

# БИРЖА ИДЕЙ: ВОРОНКА ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА

Константин Кулаков опубликовал идею Развитие платформы: «Барахолка»  
06.02.2020 в 15:30:04

Фонд **44** пряников

Предлагаю свою мысль по развитию платформы: реализовать отдельный раздел: «барахолка», где сотрудники смогут выставлять свои товары на продажу или бронировать их у других сотрудников.

**Результат**  
повышение активности

**Затраты**  
Часы программистов и дизайнера

Этап: Голосование

Поддержать

Поддержали идею

Хотят принять участие

Хотите возглавить идею?

Нравится 2 Поблагодарить

Показать еще 20 комментариев

- Каждая идея проходит по воронке жизненного цикла. Набор этапов воронки настраивается для каждой компании, но, помимо набора этапов, настраиваются и их свойства:
  - Как определять ответственного за этап (вручную или автоматически по определенным признакам)
  - Кто сможет вручную переводить идею с этапа X на этап Y
  - По каким правилам идея перейдет с этапа K на этап M автоматически (например, по сроку, уровню инвестиций или экспертной оценке)
  - На каком этапе и кто должен дать идее оценку
  - Может ли автор редактировать идею на каком-либо этапе (чтобы он не поменял ее кардинально, когда она уже будет близка к реализации)
  - Использовать ли премодерацию или публиковать идеи сразу
  - Какие уведомления на этапе отправлять и кому
  - Какой дедлайн по принятию решения для каждого этапа



# БИРЖА ИДЕЙ: ЭКСПЕРТНАЯ ОЦЕНКА

The screenshot shows a window titled "увеличение клиентской базы" with a sub-header "Результаты оценки экспертами". It displays a table of expert evaluations for various criteria. The table has two columns for different experts, each with a profile picture. The first expert has checked "Согласились оценить" for all criteria. The second expert has also checked "Согласились оценить" for all criteria. The table shows the following data:

Критерий	Эксперт 1	Эксперт 2
Согласились оценить	✓	✓
Оценка полезности		
финансовое влияние	1 (незначительное)	0 (нет)
увеличение клиентской базы	1 (незначительное)	1 (незначительное)
положительное влияние на клиентов	0 (нет)	2 (значимое)
положительное влияние на сотрудников	2 (значимое)	1 (незначительное)
Оценка усилий		
требуется IT-доработка	0 (нет)	1 (незначительное)
требуется изменение процессов\ продуктов	0 (нет)	0 (нет)
Хотят потребовать человеческие ресурсы	0 (нет)	1 (незначительное)
Хотят потребовать недополученная прибыль\ убытки\ риски	1 (незначительное)	2 (значимое)

At the bottom of the window, there is a "Закреть" button.

- На определенных этапах идея может проходить экспертную оценку по заданной форме, причем внутри формы может быть настроен скоринг, в зависимости от результатов которого идея переходит на тот или иной этап (например, набрала больше 80 баллов из 100 – в реализацию, 40-79 – на подумать, меньше 39 – в архив)
- Эксперты могут закрепляться за конкретной идеей по темам (например, идею из сочетания категорий «продажи», «Москва» оценивает руководитель продаж Московского региона, а идеи из сочетания категорий «продажи», «Владивосток» – руководитель Дальневосточного), либо для всех идей это может быть фиксированная группа лиц
- Просматривать результаты экспертных оценок могут все пользователи. Открытость – важна.
- Форма экспертной оценки настраивается в административной консоли – как и форма подачи идей

# БИРЖА ИДЕЙ: ИНВЕСТИРОВАНИЕ И ДРУГАЯ ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Константин Кулаков опубликовал идею Развитие платформы: «Барахолка»  
06.02.2020 в 15:30:04

Фонд 44 пряников

Предлагаю свою мысль по развитию платформы: реализовать отдельный раздел: «барахолка», где сотрудники смогут выставлять свои товары на продажу или бронировать их у других сотрудников.

Результат  
повышение активности

Затраты  
Часы программист

Награда: 4 прyanиков

4 13

Сохранить Отменить

Поддержали и

Хотят при

Хотите воз

Нравится

Поблагодарить

Оставить комментарий

Нравится

Мария Шевченко получила бейдж **Ваша идея была реализована!**  
27.04.2020 в 18:49:30

**Ваша идея была реализована!**  
Поздравляем! Вы предложили идею, которую успешно внедрили в рабочий процесс. В награду Вы получаете + 20 прyanиков :)

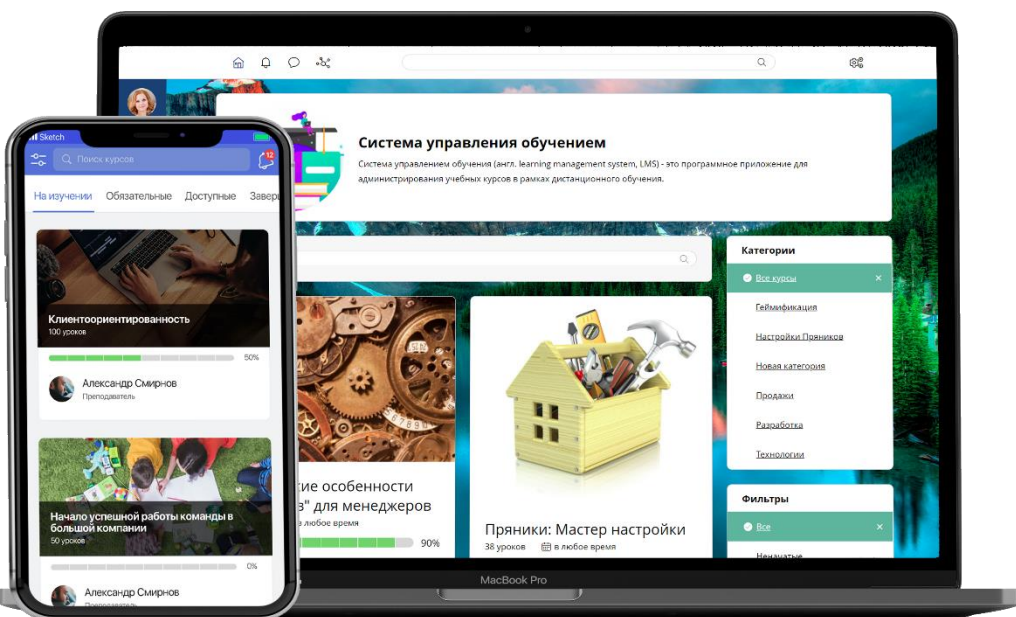
Секретарь Свантенсион получил бейдж **Ваша идея была реализована!**  
25.03.2020 в 15:56:38

**Ваша идея была реализована!**  
Поздравляем! Вы предложили идею, которую успешно внедрили в рабочий процесс. В награду Вы получаете + 20 прyanиков :)

- Пользователи могут инвестировать в идеи свою игровую валюту – поддерживая таким образом понравившиеся идеи и имея возможность «обогатиться» – ведь если идея достигнет успешной реализации, то «инвесторы» получают возврат своих инвестиций с процентами и смогут потратить их в виртуальном магазине. Такой сценарий решает сразу 3 задачи:
  - Привлекает внимание, заставляет вчитываться в чужие идеи
  - Делает «инвесторов» заинтересанными в реализации и потому – часто – добровольными помощниками в этой реализации
  - Фильтрует «хлам» – ведь если идея будет отклонена экспертным советом на любом из этапов, то инвестиции сгорят безвозвратно.
- Помимо инвестирования, также возможна настройка автоматического награждения авторов бейджами и построения рейтингов – за число просто опубликованных идей, идей, достигших успешной реализации или любого другого целевого этапа.

# УЧЕБНЫЙ ПОРТАЛ

Вы можете собирать курсы и тесты в простом конструкторе и назначать их всем сотрудникам, отдельным группам и личностям. Отслеживать результаты изучения материалов, вовлекать сотрудников в обсуждение полученных знаний и их применение на практике и, конечно, вознаграждать – виртуальной валютой, бейджами и ростом рейтингов.



## В модуль входят:

- Конструктор курсов и тестов (веб):
  - Материалы уроков могут содержать текст, изображения, видео, аудио, файлы
  - Тесты могут быть с открытыми и закрытыми вопросами, могут быть обязательными и опциональными, могут использовать разный режим зачета (лучший, средний, последний)
  - Тесты могут иметь ограничение по времени и различное число попыток
- Интерфейс изучения курсов и прохождения тестирования в веб-сервисе и мобильном приложении
- Кабинет преподавателя – для отслеживания статистики, управления потоками и модерации свободных ответов в тестах
- Геймификация – отслеживание прогресса и вознаграждение за успешные результаты
- Викторина и обучающие тесты – микроформаты для «озадачивания» сотрудников сложными вопросами и вовлечение в поиск ответов на эти вопросы
- Телеграм-марафоны без Телеграма – на базе корпоративного мессенджера
- База знаний (из WIKI-страниц и публикаций с #хэштегами)

# УЧЕБНЫЙ ПОРТАЛ: КАБИНЕТ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ

Вернуться к списку курсов

## Легкая геймификация в управлении персоналом. Базовый уровень

В рамках курса мы с вами: • рассмотрим психологические основы геймификации, • разберем на винтики и шестеренки ее основные механики, • рассмотрим их под микроскопом и научимся собирать из них эффективно работающие инструменты • научимся управлять проектами по геймификации бизнес-процессов • и нарисуем карту граблей, разложенных на этом пути • Ну и, конечно, на протяжении всего курса, вас будут ждать интересные практические истории из российского и зарубежного опыта самых разных компаний об успешном и не очень применении

Студенты | Потоки | Ответы | Обсуждение | Статистика | Редактировать

### Потоки

Активные | Архив

Все

- Постоянный поток
- Поток первокурсников

### Студенты

Все

### Статус

Все

Ожидают проверки

- Верные
- Неверные
- Не нуждаются в проверке

### Вопросы

Поблагодарите коллег

### Поблагодарите коллег

Елена Кириленко ответил на вопрос 08.07.2020 в 14:01:32

Ничего особенного не случилось. Просто обмен любезностями

Подтвердить | Отклонить

Оставить комментарий

### Какие инструменты Вы могли бы применить в Вашей компании?

Елена Кириленко ответил на вопрос 08.07.2020 в 14:09:24

### Статистика

Статусы прохождения

Глубина прохождения курса

Комментарии к урокам

57

Статусы прохождения	Количество	Процент
Не приступили	0	0%
Приступили, но не завершили	46	81%
Завершили	11	19%

- Сотрудники, наделенные правами создавать курсы (преподаватели), могут создавать их в веб-интерфейсе при помощи конструктора.
- В уроки можно добавлять тексто-графический контент, видео (scorm – coming soon)
- Проверочные тесты состояются из вопросов с открытыми или закрытым вопросами, к которым могут быть применены дополнительные опции:
  - Количество доступных попыток
  - Подсвечивать ли верные варианты сразу после ответа
  - Проходной балл для зачета
- В карточках курсов преподаватель может просматривать и модерировать свободные ответы студентов, комментарии к урокам, отслеживать прогресс каждого студента и общую статистику
- Доступность курсов для студентов определяется потоками (в поток могут быть добавлены все пользователи, группы или конкретные личности). Потоки могут быть обязательными или с добровольным участием

# УЧЕБНЫЙ ПОРТАЛ: КАБИНЕТ СТУДЕНТА

Учебный портал

Управление Обучение

Категории

- Все курсы
- Геймификация
- Настройки Пряников
- Новая категория
- Продажи
- Разработка
- Технологии

Легкая геймификация в управлении персоналом. Продвинутый уровень  
Уроков: 79 в любое время

Навигация

- Введение
- 1.1. Что такое гормоны...
- 1.2. Дофамин - гормон...
- 1.3. Серотонин - гормо...
- 1.4. Окситоцин - гормо...
- 1.5. Зеркальные нейро...
- 2.1. Игровая валюта и ...
- 2.1.1. Игровая валюта ...
- 2.1.2. Игровая валюта ...
- 2.1.3. Игровая валюта ...
- 2.1.4. Лирическое отст...
- 2.1.5. Задание к блоку ...
- 2.2. Сценарии исполъ...
- 2.2.1. Бейджи для повн...
- 2.2.2. Задание к уроку 2.2.2.
- 2.3. Рейтинги как осно...

Вводная п...  
Уроков: 3

Нравится

Пряники:

1.2. Дофамин - гормон достигающих

Важно! Комментарии к уроку - это замечательно, но для ответа на задание перейдите, пожалуйста, к собственно заданию. Для этого кликните "Следующий" внизу урока.

Предыдущий 3/75 Следующий

Показать еще 4 комментария


Анастасия Гетьман 12.06.2020 в 14:27:20  
На работе - каждый раз в день ивента, который долго готовили или в точне результата проекта (если проект не заканчивается событием, то нужен какой-то другой момент, когда фиксируется, что все получилось).  
В персональной жизни - когда переезжала в свой день рождения в другой город.  
У других - когда пробегают марафонюю болеют за футбол, хоккей.

Татьяна Чеботарева 16.06.2020 в 23:32:48

- Студент видит в каталоге все курсы, в которые есть доступные ему потоки
- Может фильтровать курсы по категориями, преподавателям, а также отслеживать свои обязательные курсы (помимо фильтров в каталоге, они также высвечиваются ему на главной странице портала – в виде отдельного виджета-напоминалки)
- Студент видит свой прогресс по каждому курсу, может оставлять комментарии к урокам, вступать с другими студентами в обсуждение курса в целом и оствлять отметки «Мне нравится»
- Совокупный прогресс по пройденным курсам формирует результирующую статистику по каждому студенту.

# УЧЕБНЫЙ ПОРТАЛ: ВИКТОРИНЫ

Геймификаторский блиц



1/5  
В одном городском парке боролись за чистоту. И в качестве эксперимента установили очень специальную технологичную мусорку, которая за день собрала почти вдвое больше мусора, чем остальные. В чем была ее привлекательная особенность?

- Мусорка выдавала каждому, кто кидал в нее мусор, "Чупа-чупс"
- Когда в мусорку что-то кидали, она издавала очень смешной звук - как-будто мусор падает в глубоооооую яму
- У мусорки был экран, на котором росло виртуальное дерево и каждый кусок выкинутого мусора увеличивал число листочков на дереве

Не-а! Когда в мусорку что-то бросали, она издавала очень смешной звук - как-будто мусор падает в глубоооооую яму. Посмотрите, как это было - <https://www.youtube.com/watch?v=cbEKAwCoCKw>

Мусорка бы...

[Далее](#)

**А** Андрей Замятин получила бейдж: **Гуру геймификации**  
29.07.2020 в 15:23:51  
Мой результат в викторине "Геймификаторский блиц" - 5 из 5! Ай да я, ай да геймификатор!:) А кто сможет так же, ну-ка?)  
[Проверь себя!](#)

**Гуру геймификации**  
100%-ное попадание в викторине "Геймификаторский блиц"

Нравится   Поблагодарить

Оставить комментарий

**М** Марина Воеводина получила бейдж: **Гуру геймификации**  
29.07.2020 в 15:18:43  
Мой результат в викторине "Геймификаторский блиц" - 5 из 5! Ай да я, ай да геймификатор!:) А кто сможет так же, ну-ка?)  
[Проверь себя!](#)

**Гуру геймификации**  
100%-ное попадание в викторине "Геймификаторский блиц"

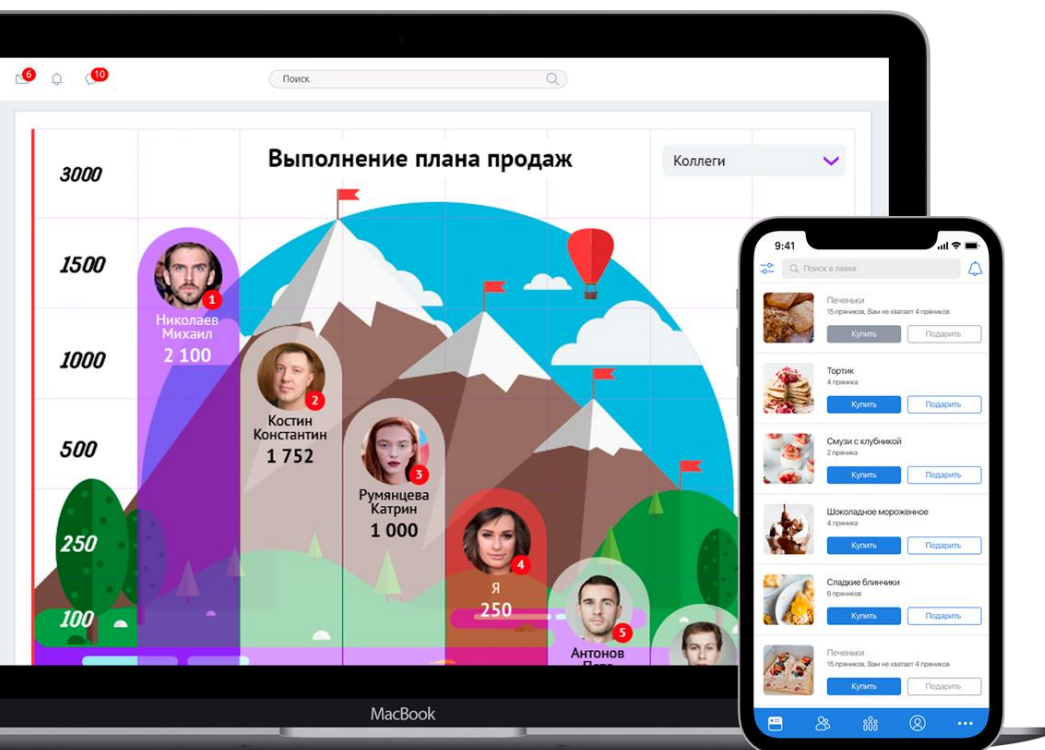
Нравится 1   Поблагодарить

Оставить комментарий

- Викторина – игровой обучающий микроформат. Не столько для проверки знаний, сколько для того, чтобы натолкнуть пользователей на поиски ответов на сложные вопросы. Викторина – блок вопросов, совокупные ответы на которые дают участнику результирующий бейдж, которым он может поделиться в ленте корпоративной сети и тем самым привлечь коллег тоже пройти викторину.
- Викторины бывают двух типов:
- Ответы на вопросы четко разделены на правильные и неправильные, подсчитывается результирующий балл («Проверь, как хорошо ты знаешь историю компании»)
- Ответы на вопросы не имеют верных и неверных ответов, каждый ответ маркируется тегом, наибольшее число тегов приводит к результату («Проверь, на какой факультет Хогвартса распределит тебя шляпа»)
- Викторины конструируются в административной консоли, и помимо вопросов, ответов и результатов для них настраивается:
  - Время доступности
  - Аудитория, которая викторину увидит
  - Иконка, фон
  - Повторяемость

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ

С помощью конструктора геймифицированных механик – игровой валюты, бейджей, рейтингов, конкурсов, квестов, магазина призов – компании могут составлять различные сценарии для повышения продуктивности, командообразования, укрепления корпоративной культуры и пр.



## В модуль входят:

- Виртуальная валюта с гибкими правилами эмиссии и возможностью вознаграждать сотрудников вручную или автоматически
- Виртуальные награды-бейджи с настраиваемыми свойствами и правилами выдачи вручную или автоматически
- Интернет-магазин реальных подарков за виртуальную валюту (витрина)
- Творческие конкурсы
- Рейтинги с настраиваемыми правилами роста по активности сотрудников в системе (заработанной валюте, числу предложенных идей, опубликованным новостям и пр.) либо по импорту данных из внешних систем
- Дашборды рейтингов – когда на одной странице собираются данные из нескольких рейтингов
- Квесты – многошаговые задания, приводящие к росту рейтинга или выдаче валюты или бейджей. Шаги квестов могут засчитываться как вручную, так и автоматически
- Достижения – прайс-лист полезных дел, о которых сотрудники отчитываются самостоятельно и зарабатывают валюту или баллы в рейтинг после одобрения модератором

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ВИРТУАЛЬНАЯ ВАЛЮТА И ЛОГИКА ДВУХ КОШЕЛЬКОВ

The screenshot shows a social media feed with two posts. The top post is from Оксана Редько, thanking Евгений Любко for his care for colleagues. The bottom post is also from Оксана Редько, thanking Евгений Любко for his care for clients. Overlaid on the bottom post is a virtual wallet interface with two sections: 'Могу потратить' (I can spend) with a balance of 643 and 'Могу отдать' (I can give) with a balance of 13. The wallet interface includes icons for a wallet and a hand holding coins.

- У пользователей «Пряников» два кошелька.
- В кошелек «Могу отдать» игровая валюта «эмитируется по заданным правилам (например, раз в неделю всем 10 единиц, которые сгорят через 7 дней, если не будут использованы). Эту валюту пользователь может вложить в коллег или объекты, но не потратить на себя:
  - Может поблагодарить коллег
  - Может объявить конкурс на решение своей задачи
  - Может вложить в свои или чужие идеи
- А вот в кошелек «Могу потратить» попадает валюта заработанная:
  - Полученная в благодарность
  - Выигранная на конкурсе
  - Полученная как дивиденды от успешно реализованной идеи
  - Добавленная автоматически к особо ценному бейджу
  - Импортированная администратором из Excel
- И вот эту валюту – «Могу потратить» - можно конвертировать в блага в виртуальном магазине
- Валюта в кошельках не смешивается. Для обеспечения высокой активности пользователи не должны стоять перед выбором – отдать свою кровную валюту коллеге в благодарность или подкопить себе на брендированный рюкзак.



# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ВИРТУАЛЬНАЯ ВАЛЮТА И ПРАВИЛА ЭМИССИИ И ОБОРОТА

**Правила эмиссии валюты**

Основные настройки | Список правил | Статистика | Отчёты

выбрать Выбрано 0 **Все** Активные Неактивные **Добавить**

#1085 10 единиц, при первом входе, без сгорания Неактивно  
Первый выпуск: 26.11.2013 Выпущено: 480 **Включить**  
Остаток: 342

#108 Посл 24.08 **Правила эмиссии валюты** **П** **ИТЬ** **▼**  
Основные настройки | Список правил | Статистика | Отчёты

Наличность в кошельках: **Обновить**

#119 Посл Авто **П** **ИТЬ** **▼**  
Динамика эмиссии за месяц загрузка. Последнее обновление: 20.08.2020 в 23:10:22

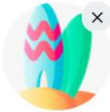
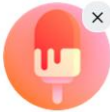


**Динамика эмиссии за месяц**

Дата	Эмиссия
01.07	0
02.07	0
03.07	0
04.07	0
05.07	0
06.07	0
07.07	0
08.07	0
09.07	0
10.07	0
11.07	0
12.07	0
13.07	0
14.07	0
15.07	0
16.07	0
17.07	0
18.07	0
19.07	0
20.07	0
21.07	0
22.07	0
23.07	0
24.07	0
25.07	0
26.07	0
27.07	0
28.07	0
29.07	0
30.07	0
31.07	0
01.08	0
02.08	0
03.08	0
04.08	0
05.08	0
06.08	0
07.08	0
08.08	0
09.08	0
10.08	0
11.08	0
12.08	0
13.08	0
14.08	0
15.08	0
16.08	0
17.08	0
18.08	0
19.08	0
20.08	165
21.08	165
22.08	165
23.08	170
24.08	170
25.08	100
26.08	50
27.08	50
28.08	0
29.08	0
30.08	0





- В правилах эмиссии валюты настраивается:
  - Кто получит валюту (все или конкретный человек или группа)
  - В каком объеме
  - Как часто будет повторяться правило
  - Когда будет первый выпуск
  - Будет ли валюта сгорать и если да, то через сколько дней (это способ избежать «инфляции»)
- В правилах «раздачи» можно настроить:
  - Какой максимальный объем валюты один пользователь может выдать другому – в рамках одной транзакции или, например, не больше xx единиц в неделю
  - Какое максимальное количество ценностей можно указать в благодарности
  - И на кого эти ограничения не распространяются:).
- Также можно настроить особую группу, в которую будут автоматически публиковаться все начисления-благодарности (актуально для большого штата – чтобы не слишком засорять основную ленту)
- Название валюты, разумеется, может настраиваться для каждой компании (но внутри компании валюта всегда едина)

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: БЕЙДЖИ

**Последние бейджики**

-  Выполнен план продаж за август 2020
-  Выполнен план продаж за июль 2020
-  Геймификатор-гуру
-  Биоритмы как у жаворонка

**Все Бейджики**

-  Крутой "пилот" в Quiksilver
-  Сделка с Гулливером
-  Разведчик
-  Троль произвольного уровня

**Неделька**

Оксана Редько получила бейдж **Выполнен план продаж за август 2020** 20.08.2020 в 13:14:45

**Выполнен план продаж за август 2020**  
Несмотря на все перипетии ты поймал волну и гордо посерфил на доске успеха!  
Наш респект и 50 соленых пряников!

Нравится Поблагодарить

Бага атр Фича 20.08.2020 в 13:14:52  
поблагодарила **Оксану Редько** за норму по усилиям  
За полученную награду!

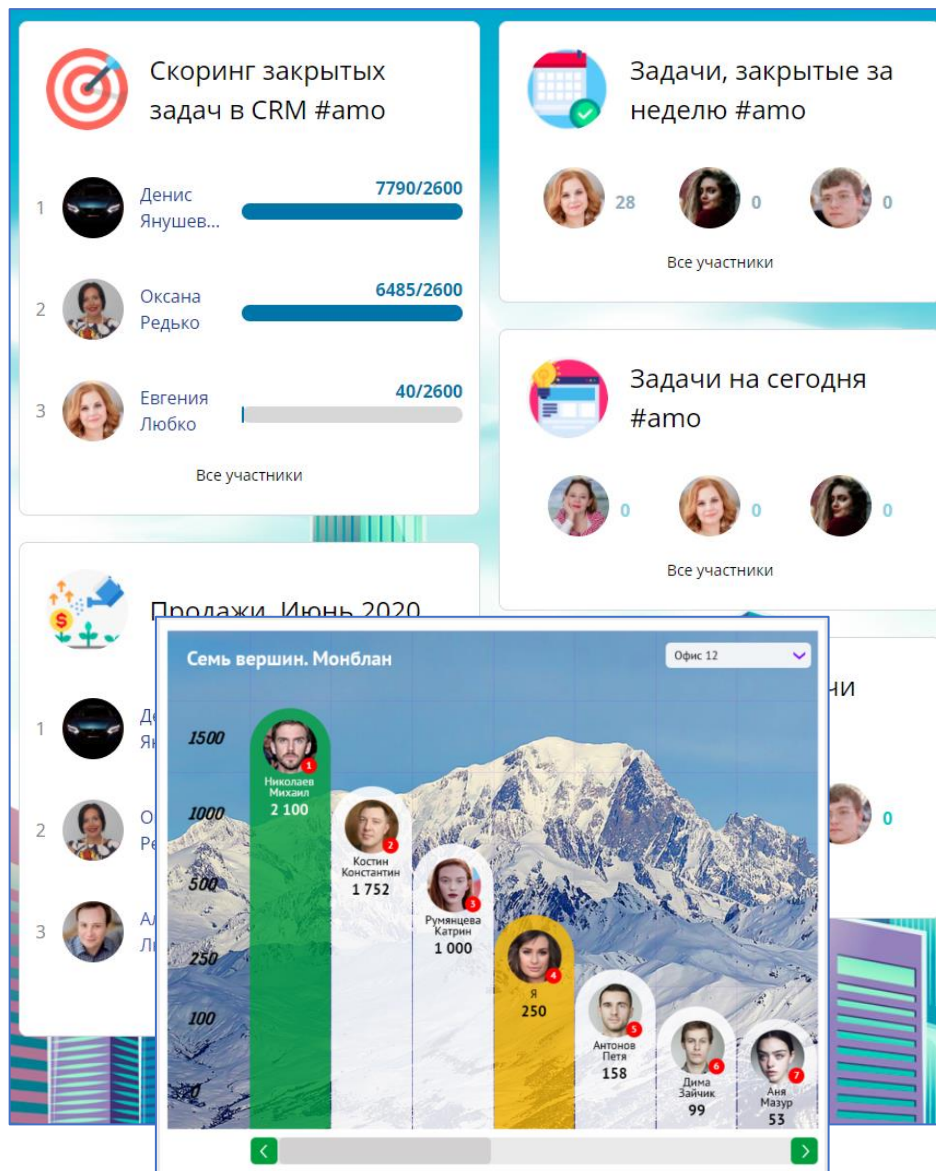
Ответить Нравится

Оставить комментарий

Оксана Редько получила бейдж **Выполнен план продаж за июль 2020** 20.08.2020 в 13:14:44

- Бейджи бывают ручные и автоматические
- Для ручных бейджей можно настроить, кто именно может их выдавать через интерфейс
- Для автоматических доступен широкий спектр правил:
  - За целевое число заработанной валюта (вообще или в разрезе конкретной ценности)
  - За число опубликованных новостей
  - За число выигранных конкурсов
  - За число поданных идей или идей, достигших целевого этапа
  - За заполнение профиля
  - За выполнение KPI (если есть рейтинг по KPI)
  - Вообще если есть какой-либо рейтинг, то за достижение его значения можно выдать бейдж. Например за 100% в рейтинге выполнения плана)
- Бейджи также можно попросту импортировать из Excel
- Бейджи могут группироваться на профиле по категориям
- К бейджу может автоматически начисляться бонусная валюта (в кошелек «Могу потратить»)

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: РЕЙТИНГИ



- Рейтинги могут формироваться автоматически, учитывая активность пользователей в системе:
  - Подсчитывать число опубликованных новостей
  - Заработанной валюты
  - Опубликованных благодарностей
  - Предложенных идей
  - И т.п. (несколько десятков вариантов. И к значениям любого рейтинга можно привязывать автоматическую выдачу бейджа)
- Могут импортироваться из Excel
- Или формироваться по внешним событиям (например, когда CRM клиента обращается к «Пряникам» по API и команду добавит баллы в рейтинг за каждую новую продажу).
- Рейтинги могут быть персональными (между людьми) или групповыми (между отделами, городами, дивизионами и пр.)
- Рейтинги могут использовать фильтры («посмотреть себя в разрезе всей компании или в разрезе своего города»)
- Рейтинги могут быть с накопительным значением (суммируют значения всех участников, подталкивая к достижению общей цели)
- К рейтингам может быть применена кастомная визуализация (в виде гор, гонок, космического путешествия и пр.) – с помощью специалистов «Пряников»

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: КВЕСТЫ

The screenshot displays a web interface for a quest-based gamification system. At the top, there is a search bar labeled "Поиск квестов" and a "Фильтр квестов:" panel with options: "Все квесты", "Ожидание" (selected), "Подтвержденные", and "Удаленные".

The main list of quests includes:

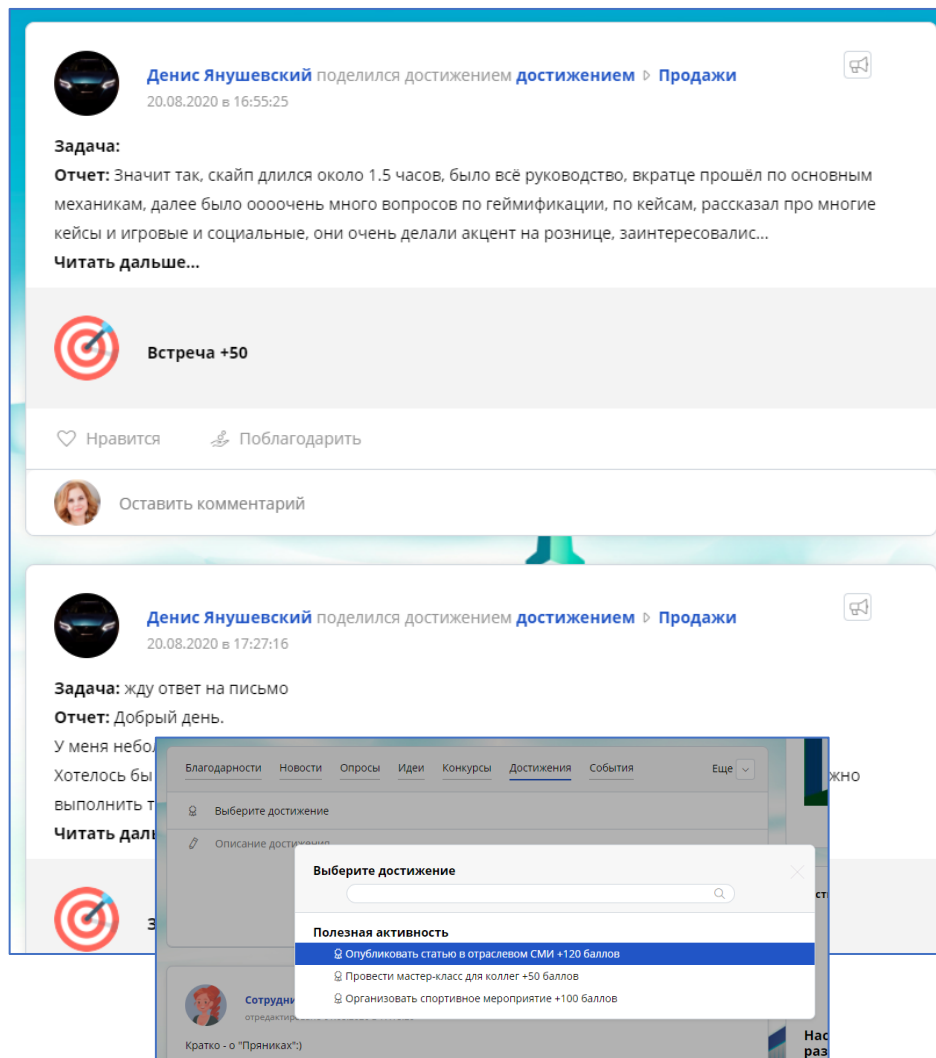
Пользователь	Название Квеста	Дата создания	Комментарий	Действие
Оксана Редько	Квест: Нормы по усилиям Шаг: Звонок, письмо +5 Баллы: 5 Статус: На модерации	20.04.2020 в 17:57:08		Перейти к новости, Подтвердить, Удалить
Гульмира Пушкарёва	Квест: Продавец продвинутого уровня Шаг: Пройти курс "Кейсы Must Have" +10 Баллы: 10	24.05.2019 в 16:18:07	В курсе нет зачета или теста. Чем завершается курс и откуда идут данные в отчет по результату??	Подтвердить, Удалить, Перейти к новости

The detailed view of a quest titled "Мои квесты" (1/3) shows:

- Разработать и продать тренинг для клиентов**
- Progress bar: 0%
- Tasks:
  - Разработать программу тренинга +50
  - Продать билет на тренинг +50
  - Провести тренинг первый раз:) +50

- Квест – многошаговая задача, выполнить которую можно либо однократно всем, либо однократно – ограниченному кругу лиц (кто первый успел), и заработать на ней бейдж, баллы в рейтинг и/или валюту.
- Шаги квестов могут как зачитываться автоматически («получи 5 единиц валюты», «опубликуй 2 идеи» и т.п.), так и отмечаться пользователями вручную с последующей модерацией («опубликовать статью в базу знаний»)
- Для квестов настраивается аудитория, которая будет их видеть и сможет выполнить, а также даты доступности и вознаграждение

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ДОСТИЖЕНИЯ



- Достижения – своего рода «прайс-лист полезных дел»: мы настраиваем список «полезностей», которые сотрудник может выполнить во благо компании (пройти обучение, опубликовать статью в отраслевом СМИ, выступить на конференции, поделиться рецензией на книгу и т.п.), и приглашаем коллег отмечать выполнение этих дел.
- Каждое опубликованное достижение должно сопровождаться «доказательствами» (фото, ссылка, файл и т.п.) и проходить через руки модератора. Если модератор достижение одобряет, то оно появляется в общей ленте новостей как отдельная запись – и самим своим видом подсказывает другим коллегам, что так делать можно и так делать круто (ведь за достижения начисляются баллы в рейтинг, валюта и бейджи)
- Помимо собственно списка и веса каждого достижения в рейтинговых баллах и валюте, можно настроить модераторов, которые смогут проверять конкретные группы достижений.
- Помимо ручного учета достижений внутри «Пряников» – их можно также получать из внешних систем (например, из CRM, базы знаний и т.п.)

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: КОНКУРСЫ

Благодарности Новости Опросы Идеи Конкурсы Достижения События Ещё

Название конкурса

Награда: 5 пряник 03/09/2020

Описание конкурса

Секретарь опубликовала конкурс **Название для переговорной**  
отредактировано 16.07.2020 в 15:40:49

Фонд 5 пряников

Дорогие коллеги, вот-вот будет готова новая переговорная, которую мы все так долго ждали :) С травкой-ковролинком, непринуждённой обстановкой и потрясающим видом на Москву!

Осталось самое главное - придумать название... 🤔

Предлагайте свои варианты в комментариях: название, которое наберёт наибольшее количество лайков, принесёт своему автору 5 пряников 🍪

Прём идей до 31.03.2022 Поддержать

Нравится Поблагодарить

Сотрудник отредактировано 25.02.2020 в 13:24:03  
Смотровая площадка?)

Сортировать по

- Дате последнего комментария
- Количеству комментариев
- Призовому фонду

Фильтр конкурсов

Этапы конкурса

- Все
- Приём идей
- Подведение итогов
- Итоги подведены
- Конкурс отменен

Теги

Теги

Автор конкурса

Введите имя коллеги

На модерации

Применить фильтр

- Конкурс – своего рода задача с призовым фондом. Любой сотрудник может опубликовать конкурс с призывом помочь ему справиться с непокорным Excel-ем, придумать, что дарить клиентам на Новый год, или где провести корпоратив. В конкурс вкладывается валюта из кошелька «могу отдать», в комментариях к нему коллеги добавляют свои полезные идеи, и самые полезные идеи автор конкурса вправе вознаградить призовым фондом валюты.
- Другие участники могут добавить свою валюту в фонд конкурса, но в отличие от Биржи идей, это не инвестиция, а спонсорский взнос – спонсор ничего не получит по завершении конкурса просто так. Получить валюту можно только за полезные предложения.
- Конкурсы можно также фильтровать по этапам, авторам, темам и пр.

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ: МАГАЗИН

Поиск товаров

Можно потратить **643**

Отображать категории:  вкусы (6)  умения (1)  эмоции (2)

**ЛитРес:**  
**ПОДАРОЧНАЯ КАРТА**  
Более 250 000 электронных и аудиокниг

Сертификат на Литрес на 1000 р.  
Книжки, аудиокнижки. Много. А еще у них отличные приложения - читалки и слушалки. Litres.ru. Рекомендовано Женей.

50 пряников

Заказать

Сертификат на 1000 р. на Finefruits  
Вкусные орешки и сухофрукты.  
<https://finefruits.ru>. Рекомендовано Ритой.

50 пряников

Заказать

Чай-кофе от "Кофейной кантаты" на 1000 рублей  
Разнообразно. Вкусно. Космическая клиентоориентированность. Проверено Женей. <https://www.cantata.ru/>

65 пряников

Заказать

Орешки от Kuri-oreh.ru на 1000 рублей  
Разные, вкусные и полезные. Высокое качество, доставка по всей России. Проверено и рекомендовано Женей и Катей. А еще у них есть сухофрукты! <http://kuri-oreh.ru>

65 пряников

Заказать

Ассорти из 12 брауни от Browniemama.ru  
Невероятно вкусные домашние брауни с разными вкусами. Проверено и рекомендовано Оксаной и Катей.  
<https://browniemama.ru>

80 пряников

Заказать

Муссовые пирожные от fraualta\_patisserie, набор из 6 вкусов  
Проступно вкусные. Точка. Проверено и рекомендовано Женей и Катей.  
[https://www.instagram.com/fraualta\\_patisserie/](https://www.instagram.com/fraualta_patisserie/)

80 пряников

Заказать

- Всю заработанную валюту можно потратить во внутреннем магазине. И она не сгорает (в отличие от валюты эмитированной)
- Витрина магазина управляется через административную консоль, для каждого товара настраиваются название, описание, картинки (можно несколько), цена в рублях и виртуальной валюте, доступное количество.
- Товары на витрине можно покупать не только для себя, но и дарить коллегам – в этом случае администратору в заказе придет пометка, что этот заказ – в подарок. А получатель узнает о нем – только в момент получения подарка.
- Есть виртуальные товары – при их покупке на профиль получателя (обычно такие товары дарят) прилетает специальный бейдж-подарок (по аналогии со стикерами «Вконтакте») – например, виртуальный букет цветов на 8 марта. Простой и бесплатный способ «честного отъема денег у населения»:).
- Товары могут разбиваться по категориям
- Товары могут быть доступны определенным группам сотрудников (например, разграничиваться по грейдам)
- За каждым товаром может быть закреплен свой модератор, обрабатывающий заказы

# ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ: ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- ПО – программное обеспечение
- ПК – персональный компьютер
- Сервер – компьютер для развертывания программного обеспечения
- Redis – сервер баз данных для обеспечения работы кеша в «ПО Пряники»
- Скрипт – набор программных инструкций для выполнения действий в ОС. Используется для загрузки и установки прикладного программного обеспечения
- PostgreSQL – сервер баз данных
- NginX – Web-сервер для обслуживания запросов клиентов по протоколам http и https

Программный пакет «Пряники» служит для создания закрытых корпоративных социальных сетей с игровыми механиками с доступом пользователей через Web-браузер.

Программный пакет «Пряники» состоит из двух основных частей:

- Веб-приложения «Пряники»
- Сервиса «Пряники» (Сервис обработки очередей)

Веб-приложение реализовано на технологии asp.net Core, может функционировать как на серверах Windows так и Linux. На платформе Linux для работы приложения необходимы сервер NGINX, кеш-сервис Redis и сервис баз данных PostgreSQL или Postgre Pro.

Сервис обработки очередей также использует сервис Redis и PostgreSQL или Postgre Pro в качестве базы данных.



# ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТНОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ ЦЕЛЕВОГО СЕРВЕРА ДЛЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ 1000 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, 1 ИЗ 2

- Процессор 1.8 Ghz с четырьмя ядрами
- 16Gb оперативной памяти
- 80 Гб свободного места на диске (для журналирования, кеш-сервера, системных об-новлений, а также пользовательских файлов)
- Требования учитывают возможность развертывания в виртуализированной среде выполнения.
- Также для проверки работоспособности портала опционально необходим клиентский компью-тер с графическим интерфейсом и современным браузером, находящийся в той же сети, что и целевой сервер. По окончании установки с данного персонального компьютер возможно вы-полнить вход на развернутый портал, через Web-браузер.

## Требования к установленной ОС

Для установки требуется РЕД ОС версии 7.2 или AlterOS 7.5, с набором пакетов «Сервер» или «Сервер с графическим интерфейсом» при этом отметив для установки набор пакетов «Веб-сервер».

На машине должны быть установлены менеджеры пакетов rpm и yum, а также утилита curl (устанавливаются по умолчанию)

# ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТНОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ ЦЕЛЕВОГО СЕРВЕРА ДЛЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ 1000 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, 2 ИЗ 2

- прикладное ПО «Пряники» требует для работы СУБД PostgreSQL не ниже версии 11, при этом официальные репозитории РЕД ОС 7.2 и Alter OS содержат PostgreSQL 10.6., поэтому, во избежание проблем в дальнейшем, не рекомендуется устанавливать PostgreSQL из данных репозиторий(а также выбирать набор пакетов «Сервер PostgreSQL») при работе с прикладным ПО «Пряники», установка более новых версий описана далее в этой инструкции. Корректная работа прикладного ПО «Пряники» с версиями PostgreSQL ниже 11 не гарантируется.
- В нижеследующей инструкции подразумевается, что пользователь, от имени которого происходит работа в командной строке, не является суперадминистратором(root), но
- имеет возможность использовать команду sudo для выполнения (входит в группу wheel при настройках системы по умолчанию).
- На целевом сервере должен быть обеспечен доступ в интернет, т.к. в процессе установки системой будут скачиваться и устанавливаться дистрибутивы ПО и прикладные пакеты.
- Межсетевой экран должен позволять принимать запросы от сторонних компьютеров на порт 80 по протоколу tcp. Установщик самостоятельно добавит разрешение на данный порт, при использовании стандартного фильтра пакетов. В случае использования стороннего фильтра, необходимо обеспечить доступ согласно инструкции используемого межсетевого экрана.
- Доступ потребуется в случае проверки установки ПО с помощью обращения по ссылке из браузера на стороннем компьютере, расположенном в той же сети, что и машина.
- После завершения установки возможно выполнить настройку для переключения доступа к порталу по защищенному протоколу TLS (порт 443 tcp).
- После установки операционной системы рекомендуется выполнить процедуру обновления пакетов установленных программ, командой: `sudo yum update`

# КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ УСТАНОВКИ И НАСТРОЙКИ СИСТЕМЫ

- • Настройка сервера, для установки NGINX, Redis, .NET 5
- • Установка сервера баз данных
- • Установка пакета приложения «Пряники»
- • Проверка или корректировка строк соединения с базой данных
- • Настройка почтовой службы в конфигурационных файлах и через web – интерфейс.

# РАЗВЕРТЫВАНИЕ СИСТЕМЫ

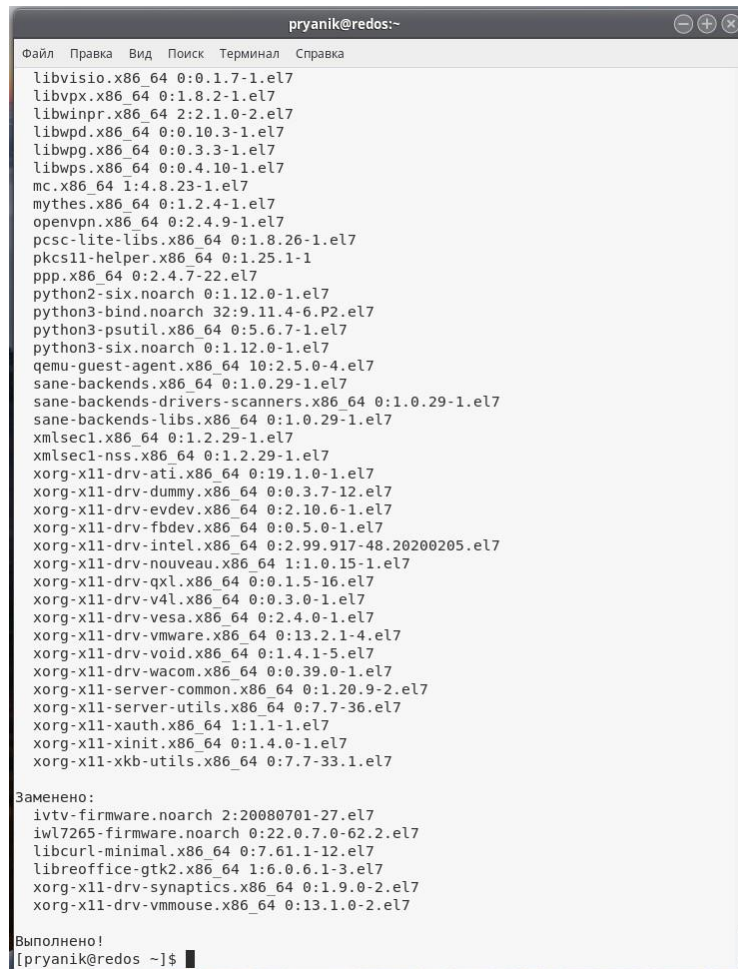
- Развёртывание системы возможно выполнить как в ручном так и в автоматическом режиме.
- При развёртывании будут выполнены следующие шаги:
  - - проверка наличия требуемой ОС
  - - проверка наличия минимального набора доступных команд
  - - обновление пакетов установленных программ
  - - проверка наличия и установка (при необходимости) следующих прикладных пакетов:
    - o nginx
    - o redis
    - o postgresql 12
    - o .net core 5.0 runtime
  - - создание рабочих каталогов для развёртывания ПО
  - - скачивание и развёртывание дистрибутивов компонентов ПО
  - - настройка сервисов, обеспечивающих функционирование ПО
  - - запуск прикладных сервисов
  - - проверка работоспособности сервисов (создан пользователь для доступа к БД, инициализирована структура базы данных, созданы строки соединения)
- Для развёртывания системы необходимо обеспечить доступ целевого сервера в сеть Интернет к репозиториям пакетов, а также порталу [www.pryaniky.com](http://www.pryaniky.com).
- После окончания развёртывания системы, при эксплуатации программного обеспечения «Пряники» доступ в сеть Интернет не требуется.

# РАЗВЕРТЫВАНИЕ СИСТЕМЫ В АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

- Для развертывания системы необходимо выполнить следующие шаги в командной строке(результат выполнения команд проиллюстрирован скриншотами):

1. Обновить пакеты из официальных репозиториях командой:

\$ sudo yum update (Знак «\$» обозначает, что команда выполняется от имени обычного пользователя, сам знак в командную строку вводить не нужно.)



```
pryanik@redos:~
Файл Правка Вид Поиск Терминал Справка
libvisio.x86_64 0:0.1.7-1.el7
libvpx.x86_64 0:1.8.2-1.el7
libwinpr.x86_64 2:2.1.0-2.el7
libwpd.x86_64 0:0.10.3-1.el7
libwpg.x86_64 0:0.3.3-1.el7
libwps.x86_64 0:0.4.10-1.el7
mc.x86_64 1:4.8.23-1.el7
mythes.x86_64 0:1.2.4-1.el7
openvpn.x86_64 0:2.4.9-1.el7
pscs-lite-libs.x86_64 0:1.8.26-1.el7
pkcs11-helper.x86_64 0:1.25.1-1
ppp.x86_64 0:2.4.7-22.el7
python2-six.noarch 0:1.12.0-1.el7
python3-bind.noarch 32:9.11.4-6.P2.el7
python3-psutil.x86_64 0:5.6.7-1.el7
python3-six.noarch 0:1.12.0-1.el7
qemu-guest-agent.x86_64 10:2.5.0-4.el7
sane-backends.x86_64 0:1.0.29-1.el7
sane-backends-drivers-scanners.x86_64 0:1.0.29-1.el7
sane-backends-libs.x86_64 0:1.0.29-1.el7
xmlsec1.x86_64 0:1.2.29-1.el7
xmlsec1-nss.x86_64 0:1.2.29-1.el7
xorg-x11-drv-ati.x86_64 0:19.1.0-1.el7
xorg-x11-drv-dummy.x86_64 0:0.3.7-12.el7
xorg-x11-drv-evdev.x86_64 0:2.10.6-1.el7
xorg-x11-drv-fbdev.x86_64 0:0.5.0-1.el7
xorg-x11-drv-intel.x86_64 0:2.99.917-48.20200205.el7
xorg-x11-drv-nouveau.x86_64 1:1.0.15-1.el7
xorg-x11-drv-qxl.x86_64 0:0.1.5-16.el7
xorg-x11-drv-v4l.x86_64 0:0.3.0-1.el7
xorg-x11-drv-vesa.x86_64 0:2.4.0-1.el7
xorg-x11-drv-vmware.x86_64 0:13.2.1-4.el7
xorg-x11-drv-void.x86_64 0:1.4.1-5.el7
xorg-x11-drv-wacom.x86_64 0:0.39.0-1.el7
xorg-x11-server-common.x86_64 0:1.20.9-2.el7
xorg-x11-server-utils.x86_64 0:7.7-36.el7
xorg-x11-xauth.x86_64 1:1.1-1.el7
xorg-x11-xinit.x86_64 0:1.4.0-1.el7
xorg-x11-xkb-utils.x86_64 0:7.7-33.1.el7

Заменено:
ivtv-firmware.noarch 2:20080701-27.el7
iwl7265-firmware.noarch 0:22.0.7.0-62.2.el7
libcurl-minimal.x86_64 0:7.61.1-12.el7
libreoffice-gtk2.x86_64 1:6.0.6.1-3.el7
xorg-x11-drv-synaptics.x86_64 0:1.9.0-2.el7
xorg-x11-drv-vmouse.x86_64 0:13.1.0-2.el7

Выполнено!
[pryanik@redos ~]$
```

# РАЗВЕРТЫВАНИЕ СИСТЕМЫ В АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

2. Загрузить установочный пакет «ПО Пряники» командой

```
mkdir ~/pryaniky-install && cd ~/pryaniky-install && curl https://pryaniky.com/static/server/20201222/install-pryaniky.sh -o install.sh && chmod +x install.sh
```

или загрузить установочный скрипт по ссылке в каталог пользователя, например в ~/pryaniky-install

```
https://pryaniky.com/static/server/20201222/install-pryaniky.sh
```

и скопировать его в каталог пользователя:

Далее необходимо предоставить права на выполнение скрипта:

```
chmod +x install.sh
```

3. Ознакомиться со списком доступных опций установки:

```
./install.sh --help
```

```
Usage: install.sh [options...]
```

-h, --help	Show this help and exit
-d, --dry-run	"Dry run" -- show commands step by step without real execution, downloads etc.
-su, --skip-update	Skip execution of 'sudo yum update -y' command
-sr, --skip-requirements	Skip checking and installing required packages (nginx, redis, postgres, dotnet...)
-sf, --skip-frontend	Skip downloading, extracting and setting up frontend part of Pryaniky
-sb, --skip-backend	Skip downloading, extracting and setting up backend part of Pryaniky
-so, --skip-os-checking	Skip OS checking (testing purposes only)
-oc, --only-checks	Check status of all components (frontend, backend, db...)
-od, --only-download	Only download required Pryaniky components
-rd, --re-download	Even if local downloaded files already exists
-lc, --log-commands	Log all commands to install.log file

```
Report bugs to:
```

```
info@pryaniky.com
```

```
up home page:
```

```
https://pryaniky.com/
```

# РАЗВЕРТЫВАНИЕ СИСТЕМЫ В АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ

4. Запустить установку прикладного ПО Пряники:

```
./install.sh
```

5. После завершения процедуры развёртывания, возможно открыть в браузере по адресу, выведенному установочным скриптом.

В результате должно открыться окно входа на портал

# ДИАГНОСТИКА И УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ ПРИ УСТАНОВКЕ

- Установка прошла успешно, но не удается открыть портал

Выполните команду скрипта установки с диагностикой подключения к сервисам с локальной машины. В случае успешной отработки подключения, необходимо проверить настройки межсетевого экрана, а также доступность сервера с другой машины командой

ping xxx, где xxx – IP-адрес сервера.

В случае если скрипт установки не смог подключиться к установленным службам, возможно проверить корректность файлов конфигурации сервиса nginx.

Файл с настройками /etc/nginx/sites-available/pryaniky.conf.

Папка sites-available указывает nginx-у, какие веб-сайты доступны на текущем сервере для обработки. Добавим в него следующее содержимое:

```
server {  
listen 8888; # указываем порт, по которому nginx будет слушать запросы location /  
{  
proxy_pass http://localhost:5000; # порт приложения proxy_http_version 1.1; proxy_set_header Upgrade $http_upgrade;  
proxy_set_header Connection keep-alive; proxy_set_header Host $host; proxy_cache_bypass $http_upgrade;  
}  
}
```

Далее необходимо проверить наличие символической ссылки на pryaniky.conf в папку sites-enabled, и в случае ее отсутствия ее создать. В данном каталоге отражаются запущенные nginx-ом сайты.

```
sudo ln -s /etc/nginx/sites-available/pryaniky.conf /etc/nginx/sites-enabled/pryaniky.conf
```



# ДИАГНОСТИКА И УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ ПРИ УСТАНОВКЕ

- Во время установки появилось сообщение “Таймаут сессии” (Session timeout)

Для установки пакетов в скрипте установки используется команда `sudo`. В случае длительного исполнения скрипта установки система может заново запросить ввода пароля для получения административных привилегий.

Для минимизации риска возникновения данной ошибки целесообразно перед началом установки произвести обновление установленных пакетов в ОС. Это уменьшит общее время установки:

```
sudo yum update
```

# ДИАГНОСТИКА И УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ ПРИ УСТАНОВКЕ

При открытии портала или запуске сервиса выдается ошибка доступа к базам данных

Для проверки и изменения настроек строк соединения с базой данных, сервером Redis, необходимо задать настройка в файлах конфигурации web/appsettings.json и backend/appsettings.json

Изменения потребуется только в случае изменения конфигурации Базы Данных или использования отдельно установленного сервера БД.

Типовой файл конфигурации выглядит следующим образом:

```
{
  "ConnectionStrings": {
    "HangfireConnection": "Server=localhost;Port=5432;Database=Pryaniky;User Id=xxx;Password=xxx;",
    "DefaultConnection": "Server=localhost;Port=5432;Database=Pryaniky;User Id=xxx;Password=xxx;"
  },
  "Host": {
    "Port": 5000
  },
  "AppSettings": {
    "Secret": "*****",
    "LogSensorsDataToFiles": true,
  },
  "Logging": {
    "LogLevel": {
      "Default": "Information",
      "Microsoft": "Warning",
      "Microsoft.Hosting.Lifetime": "Information"
    }
  },
  "AllowedHosts": ""
}
```

Для изменения настроек соединения с базой данных, необходимо задать соответствующие строки соединения в секции ConnectionStrings, строках HangfireConnection и DefaultConnection.

# ДИАГНОСТИКА И УСТРАНЕНИЕ ПРОБЛЕМ ПРИ УСТАНОВКЕ

В случае не возможности устранения проблем при установке программного обеспечения «ПО Пряники» Вы можете обратиться в службу поддержки по одному из следующих каналов:

- Электронная почта: [support@pryaniky.com](mailto:support@pryaniky.com)
- Телефон: +7(495)6693756

# НАСТРОЙКА ДОСТУПА К ПОРТАЛУ ПО ЗАЩИЩЕННОМУ ПРОТОКОЛУ TLS , ОПЦИОНАЛЬНО

После развертывания портала доступ осуществляется по протоколу HTTP. Если Вам известно планируемое имя портала и Вы хотите настроить защищенное соединение, то целесообразно выполнить дальнейшие шаги.

Для настройки защищенного соединения необходимо установить(скопировать) сертификат X.509 и соответствующий закрытый ключ на сервер, а также внести корректировку в конфигурационный файл NginX

Сертификата должен быть выдан на имя домена, по которому планируется осуществлять доступ к portalу.

В инструкции мы предполагаем что пути в которые загружены файл сертификата и секретного ключа: /etc/ssl

Для использования сертификата в рамках развернутого «ПО Парники» необходимо в файл /etc/nginx/sites-available/pryaniky.conf добавить следующие инструкции в блок server:

```
listen 443;
```

```
ssl on;
```

```
ssl_certificate /etc/ssl/bundle.crt;
```

```
ssl_certificate_key /etc/ssl/pryaniky.key;
```

В случае возникновения проблем с установкой защищенного соединения, необходимо обратиться к инструкции сервера NginX: [http://nginx.org/en/docs/http/configuring\\_https\\_servers.html](http://nginx.org/en/docs/http/configuring_https_servers.html)

# ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ ЭКСПЛУАТАЦИИ ПО

Актуальную базу ответов на часто задаваемые вопросы вы в любой момент можете найти на сайте <https://pryaniky.com/ru-helps/>

Присоединяйтесь к пространству  
эффективности «Пряников»!

Ваш персональный консультант:

Евгения Любко,  
пряничных дел мастер,  
директор по развитию

email: [es@pryaniky.com](mailto:es@pryaniky.com)  
моб.: +7 (926) 582-65-05  
skype: satyjane



Узнайте больше о «Пряниках» и геймификации  
на наших мероприятиях и в публикациях:

## Книга «Легкая геймификация в управлении персоналом»

Первая русскоязычная книга по геймификации в HR! 50+ кейсов отечественных и зарубежных компаний, 7 готовых сценариев геймификации для решения различных HR-задач.

Купить книгу – <http://teatime.pryaniky.com/>

## Онлайн-курсы по геймификации

Первый онлайн курс по геймификации в HR на русском языке!

Базовый и продвинутый формат.

Записаться на курс –

[http://teatime.pryaniky.com/2020\\_pryaniky\\_course](http://teatime.pryaniky.com/2020_pryaniky_course)

## База знаний

Мы берем интервью у наших клиентов, переводим зарубежные исследования на русский язык и делимся собственным опытом в сфере HR-геймификации на нашем сайте – в формате статей, вебинаров, презентаций и прочих материалов.

Воспользоваться знаниями – <http://blog.pryaniky.com/>