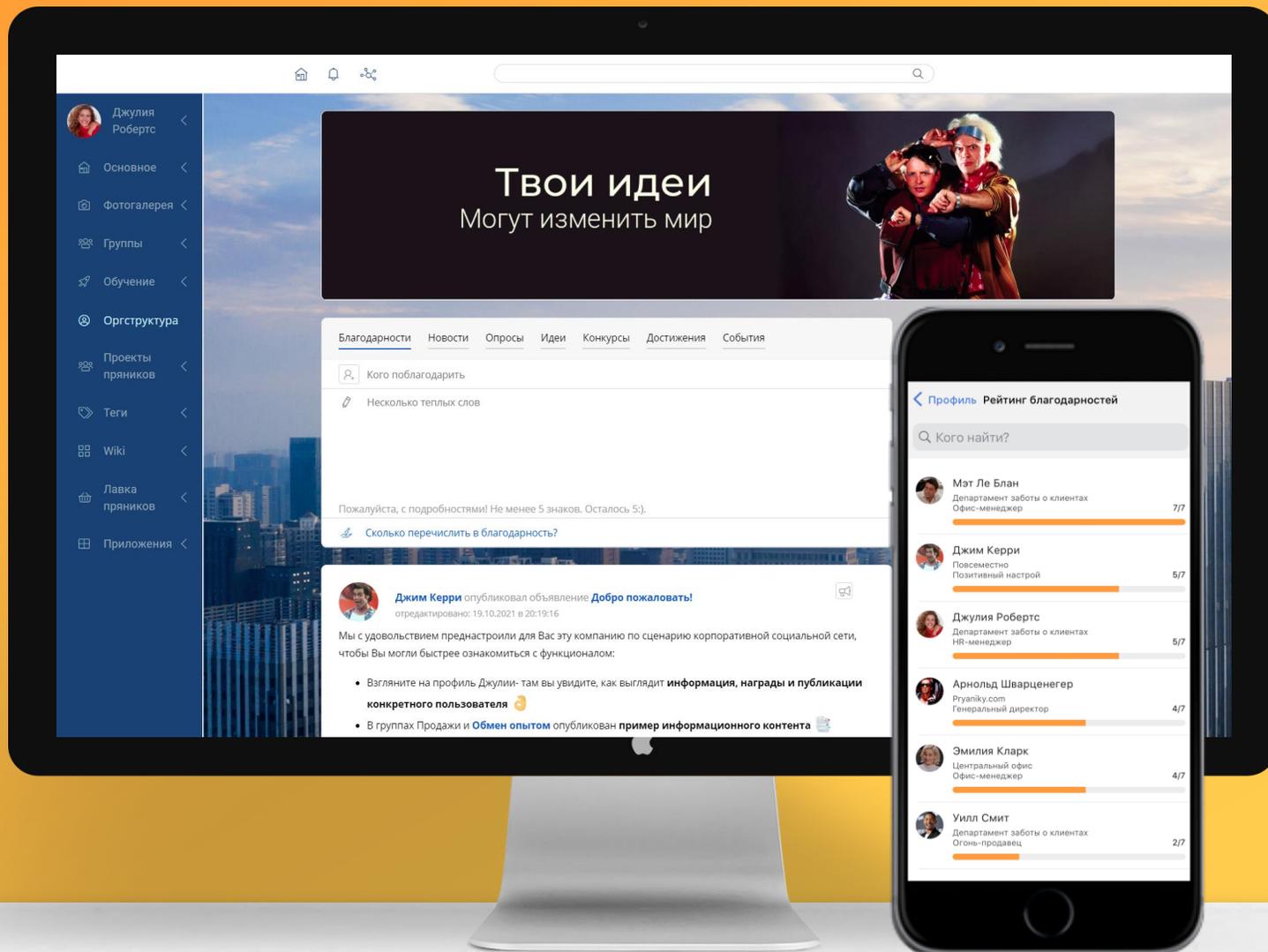


ПРЯНИКИ

геймифицированная платформа
для роста бизнеса

Спецификация функционала





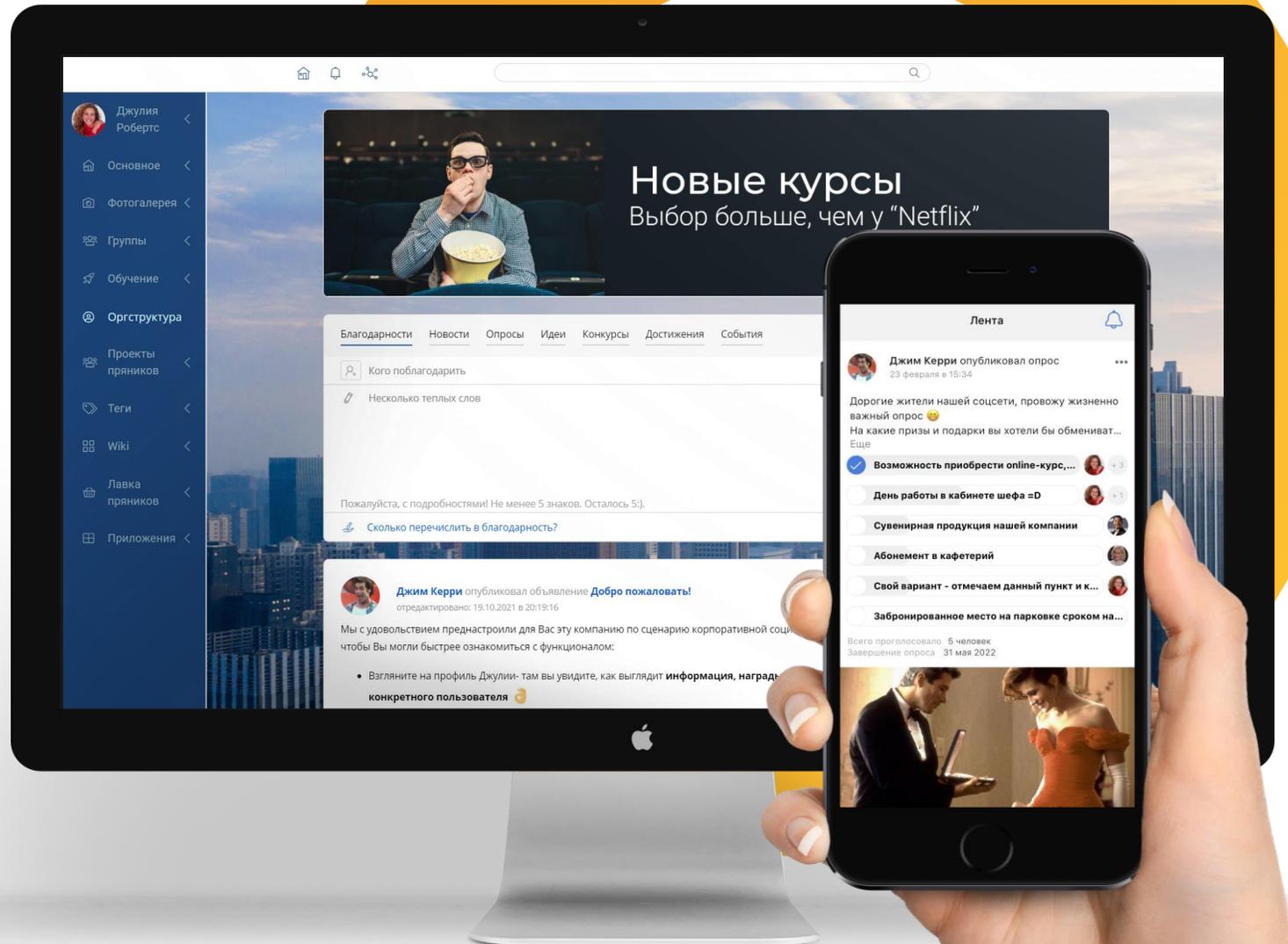
Корпоративная социальная сеть

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

Корпоративная социальная сеть

Лента сообщений

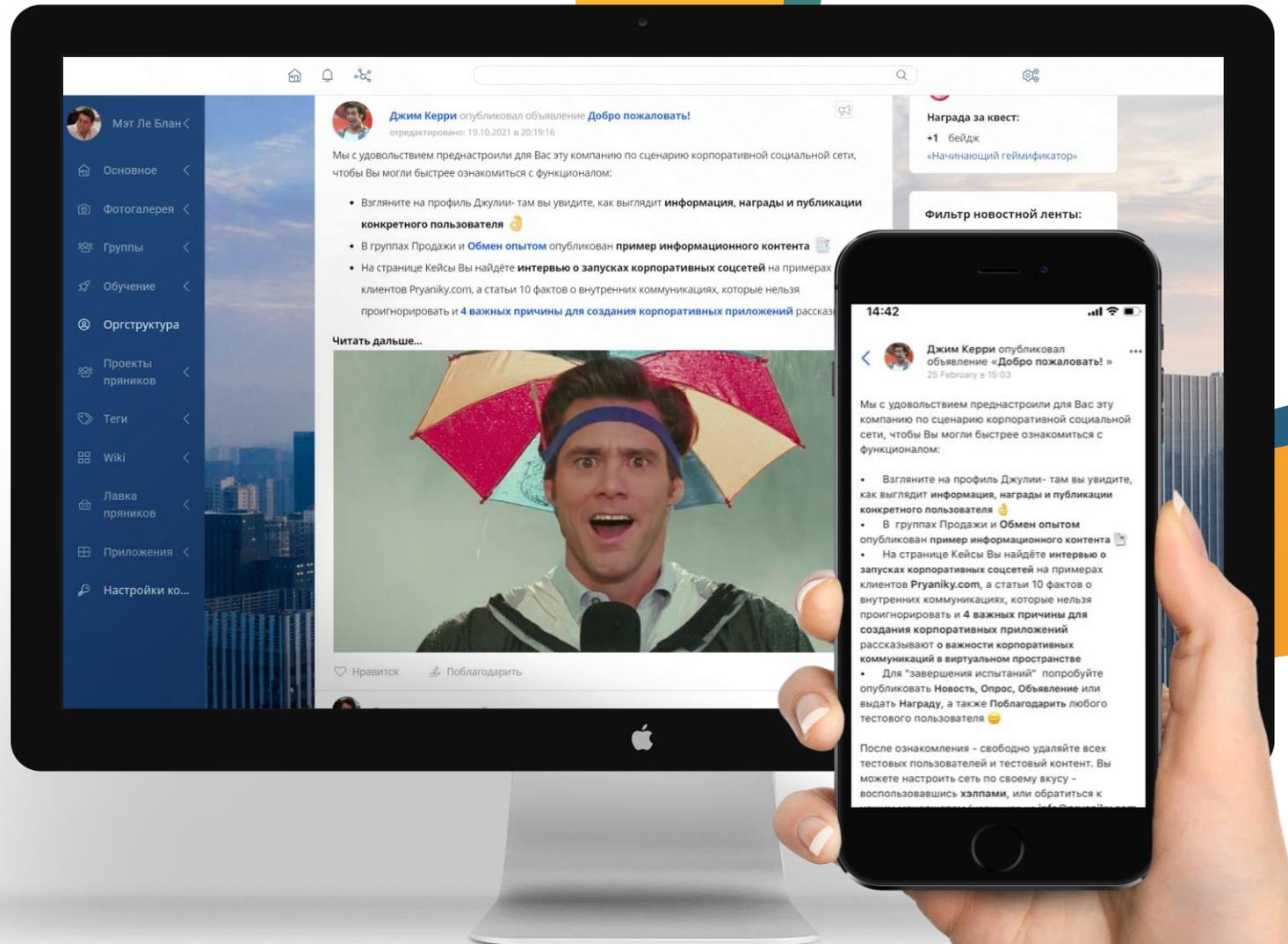
- Лента социальной сети формируется из записей,
 - Опубликованных в группах, где состоит пользователь
 - Опубликованных вне групп
- При этом пользователь может использовать фильтры, чтобы быстро посмотреть только новости или только свои награды
- Есть возможность добавления записей в «Избранное»
- Все 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)
- Есть планировщик записей – чтобы публикации отправлялись в заданное время
- 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, смайлики 😊, 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.

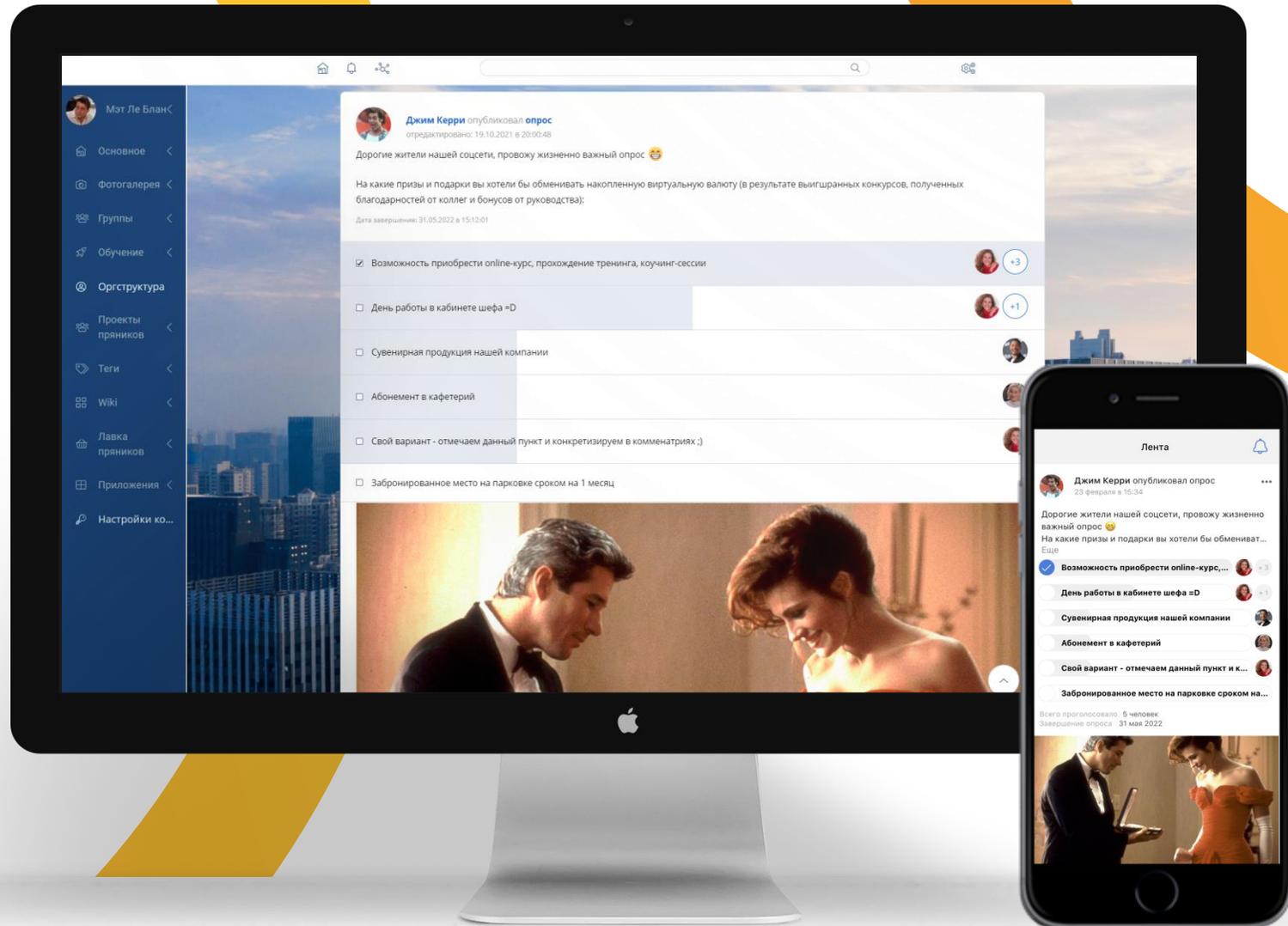


Корпоративная социальная сеть

Опросы

Опросы могут создавать в сети все желающие, выбирая дополнительные опции:

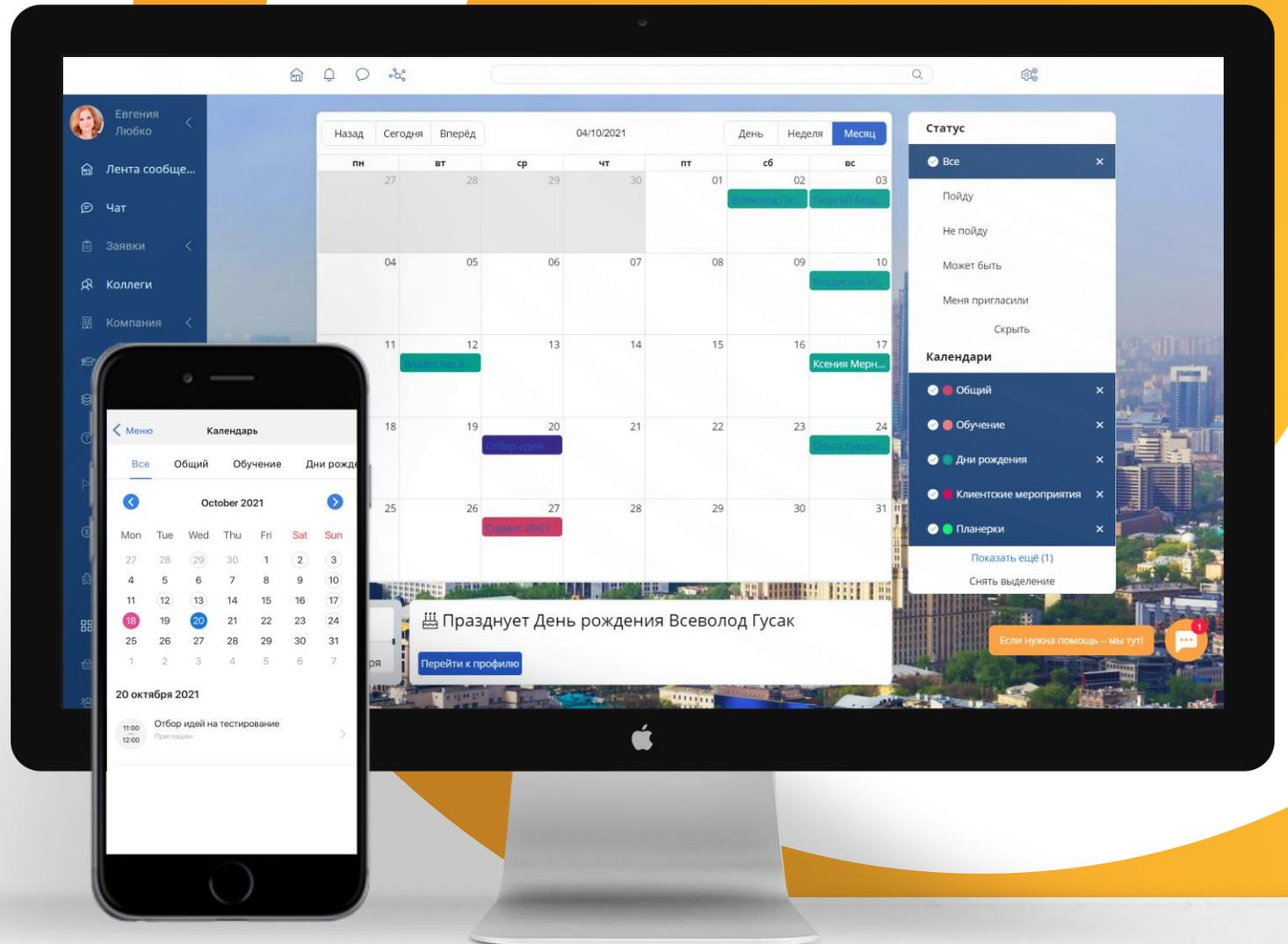
- Можно ли дать один вариант ответа или несколько
- Можно ли добавлять свой вариант
- Скрывать ли результаты для конкретного пользователя, пока он сам еще не оставил свой ответ (для избегания социально-желательных результатов)
- Делать ли вопрос анонимным или показывать, кто какой ответ дал.
- До какой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



Корпоративная социальная сеть

Календарные события

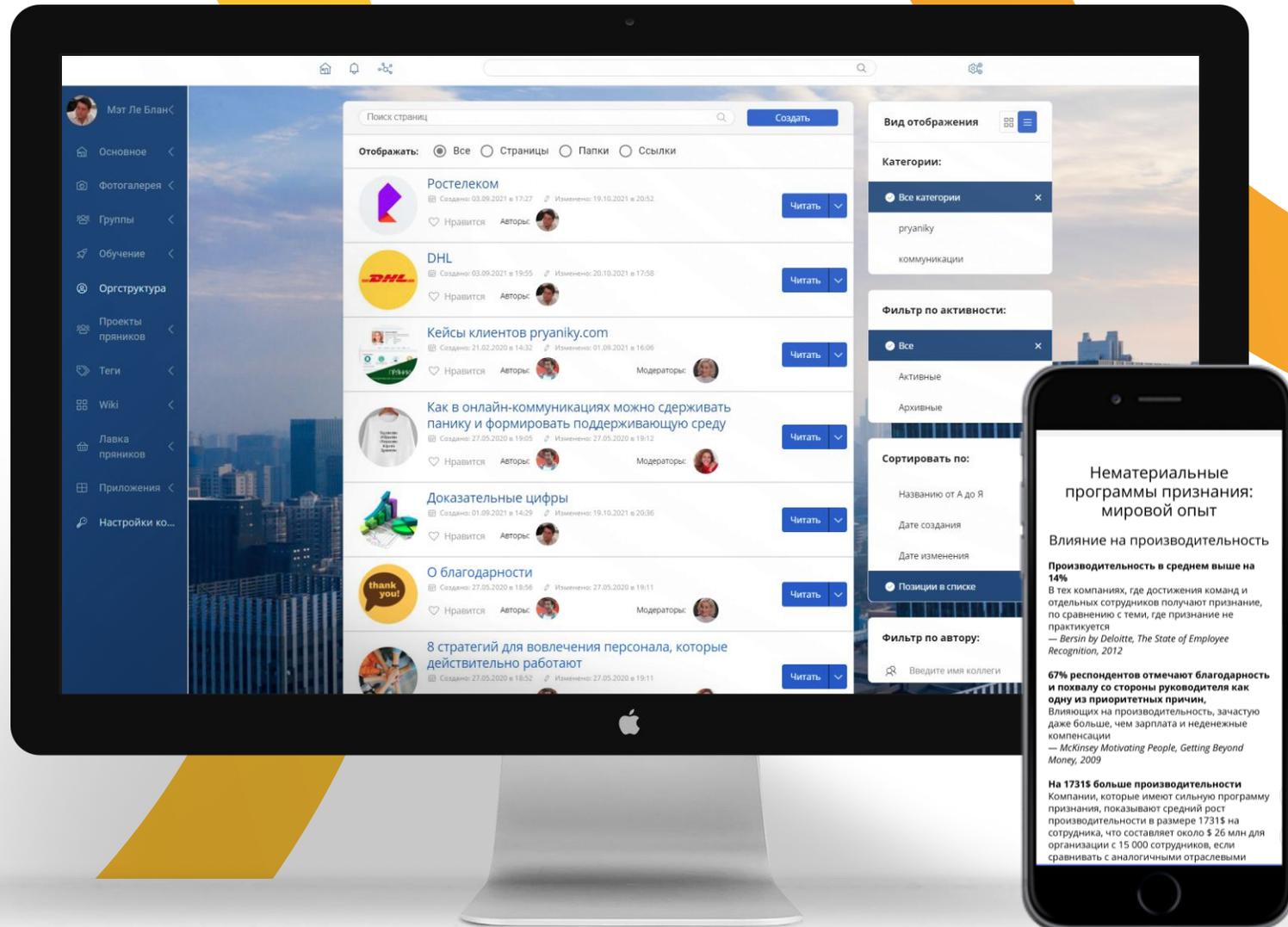
- События можно публиковать из ленты или из календаря и просматривать их – в ленте или в календарной сетке
- В календарной сетке события можно фильтровать по типам, статусу участия и группам, в которых они опубликованы
- В опубликованном событии пользователи могут отмечать свой статус участия (пойду, 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

Библиотека лонгридов

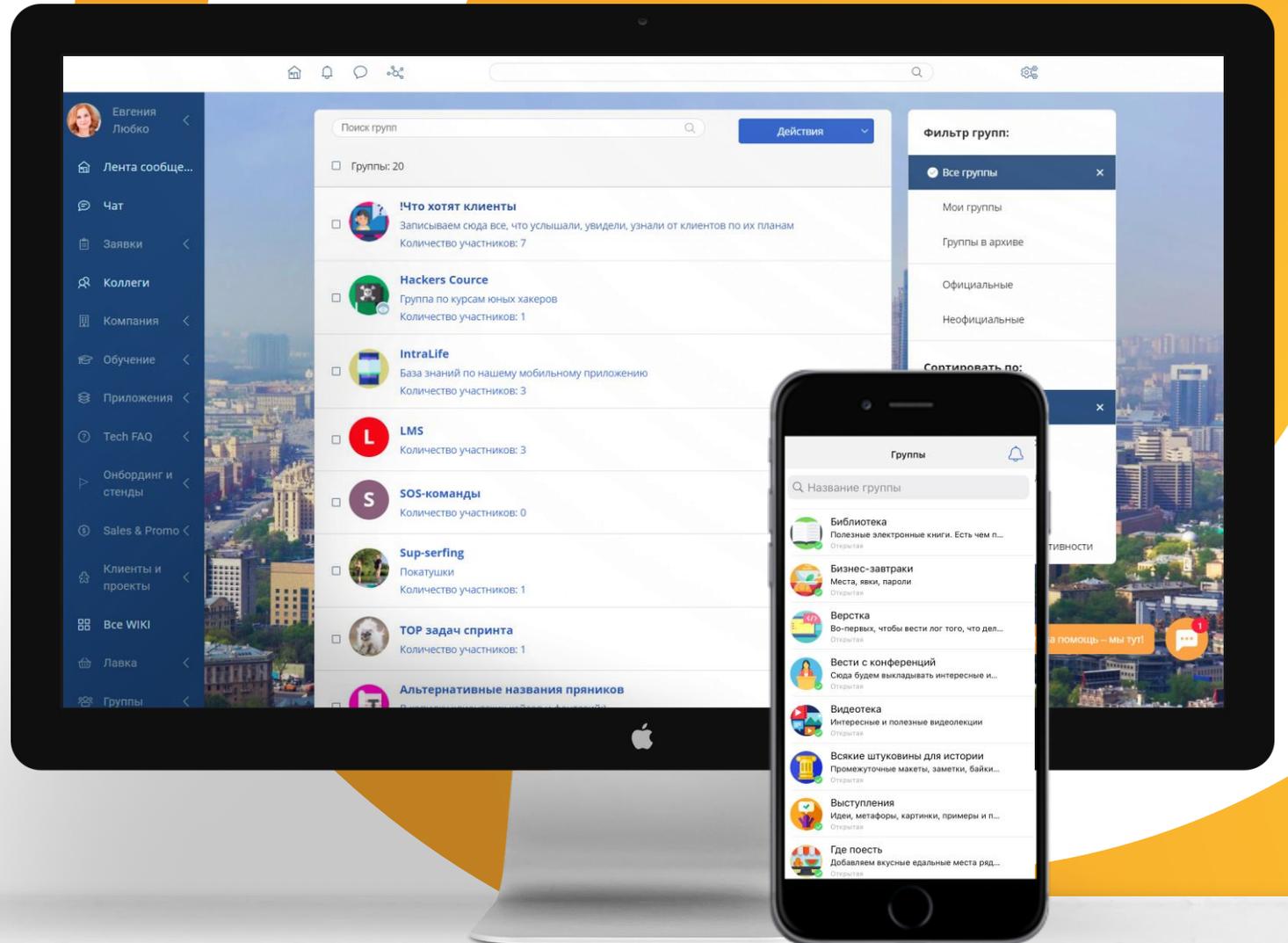
- В отдельный раздел вынесен каталог WIKI-страниц – страниц, на которых собирается как статичная информация (текст, картинки, видео, файлы), так и страниц, составленных из динамических виджетов (т.е. это страницы, на которые можно вытащить любые виджеты «Пряников» – несколько рейтингов, баннер и витрину 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
- Страницы могут группироваться в папки, а также в библиотеке можно разместить ссылки на внешние ресурсы.



Корпоративная социальная сеть

Группы

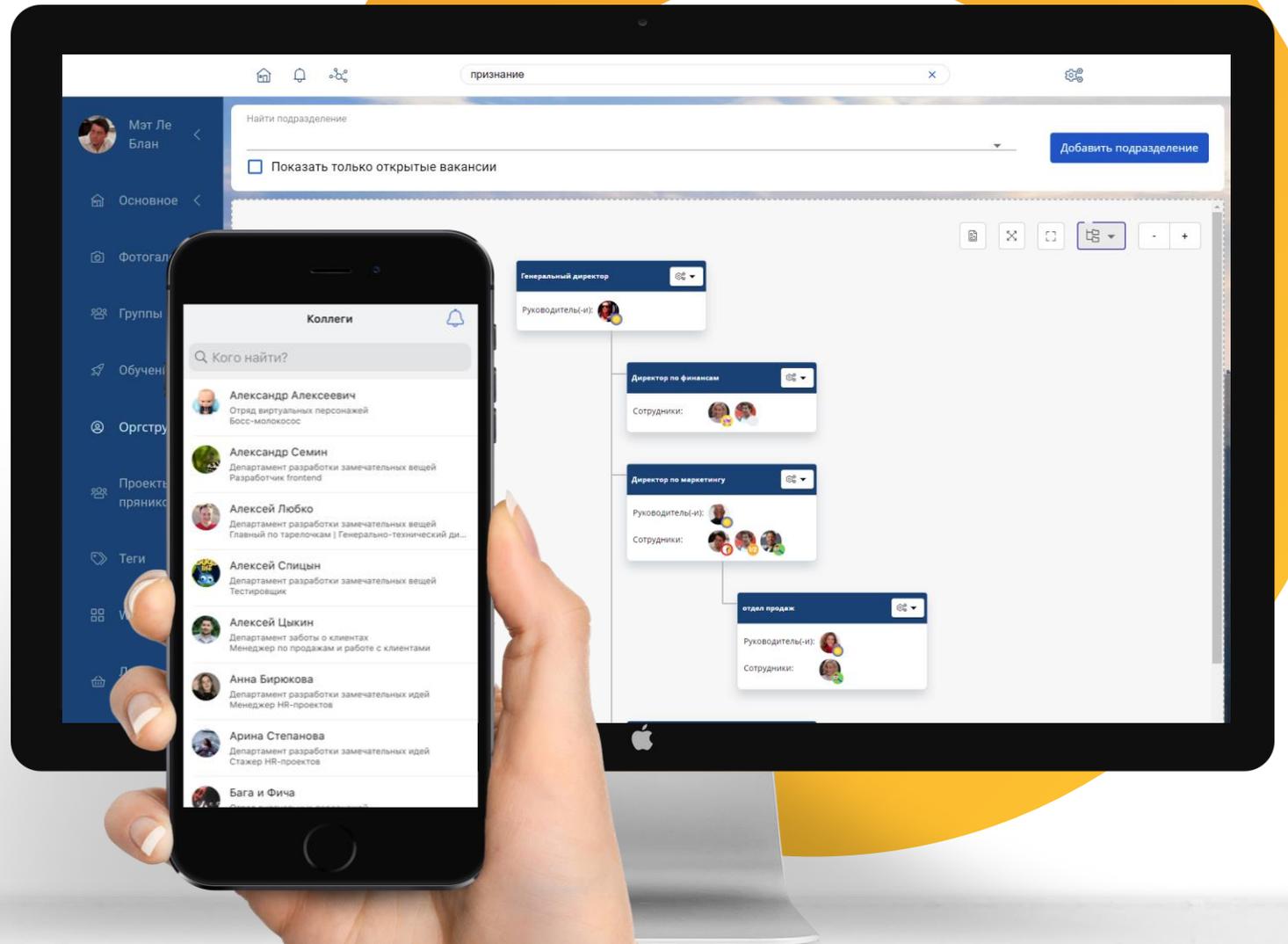
- Помимо размещения в общей ленте, публикации могут также размещаться в тематических группах
- Группы бывают с открытые – «вступай, кто хочешь», и закрытые – «доступ только по приглашениям», а также «невидимые» – их в списке групп видят только те, кто в невидимой группе состоит, и «официальные» - в которые 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 оргструктура

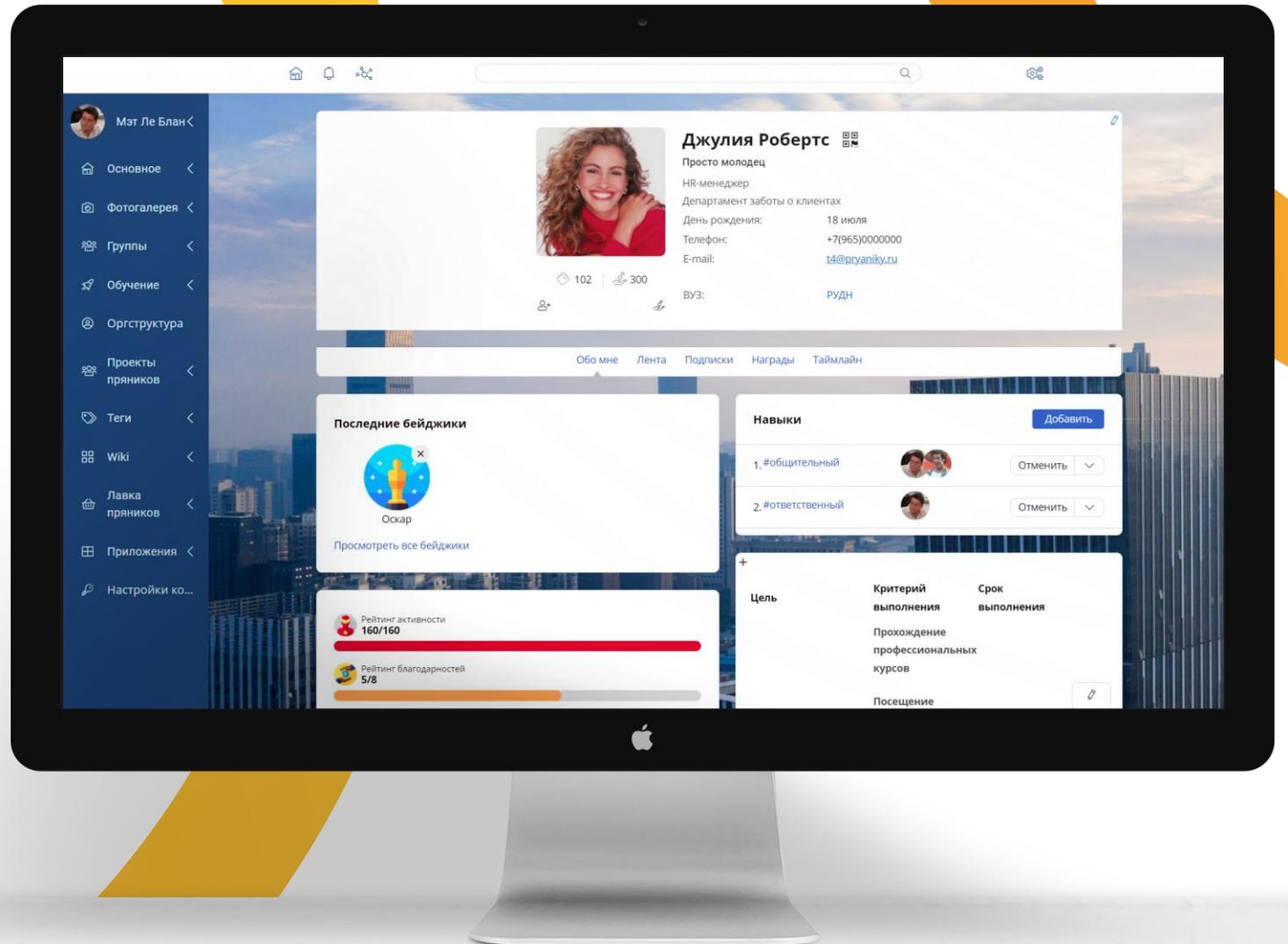
- «Официальные» данные на профиле пользователя могут заноситься вручную или синхронизироваться из источника данных клиента (Active Directory или любой файл .xls, .csv, .xml)
- Набор полей, которые пользователь может заполнить о себе, настраивается – помимо стандартных можно добавить любые дополнительные
- 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 «Пряники»
- На списке коллег любой сотрудник может найти коллегу по ФИО, email, должности, департаменту. Возможна тонкая настройка поиска по другим полям
- Оргструктура может быть выстроена вручную, путем импорта или автоматически – на основе данных полей профилей.



Корпоративная социальная сеть

Навыки

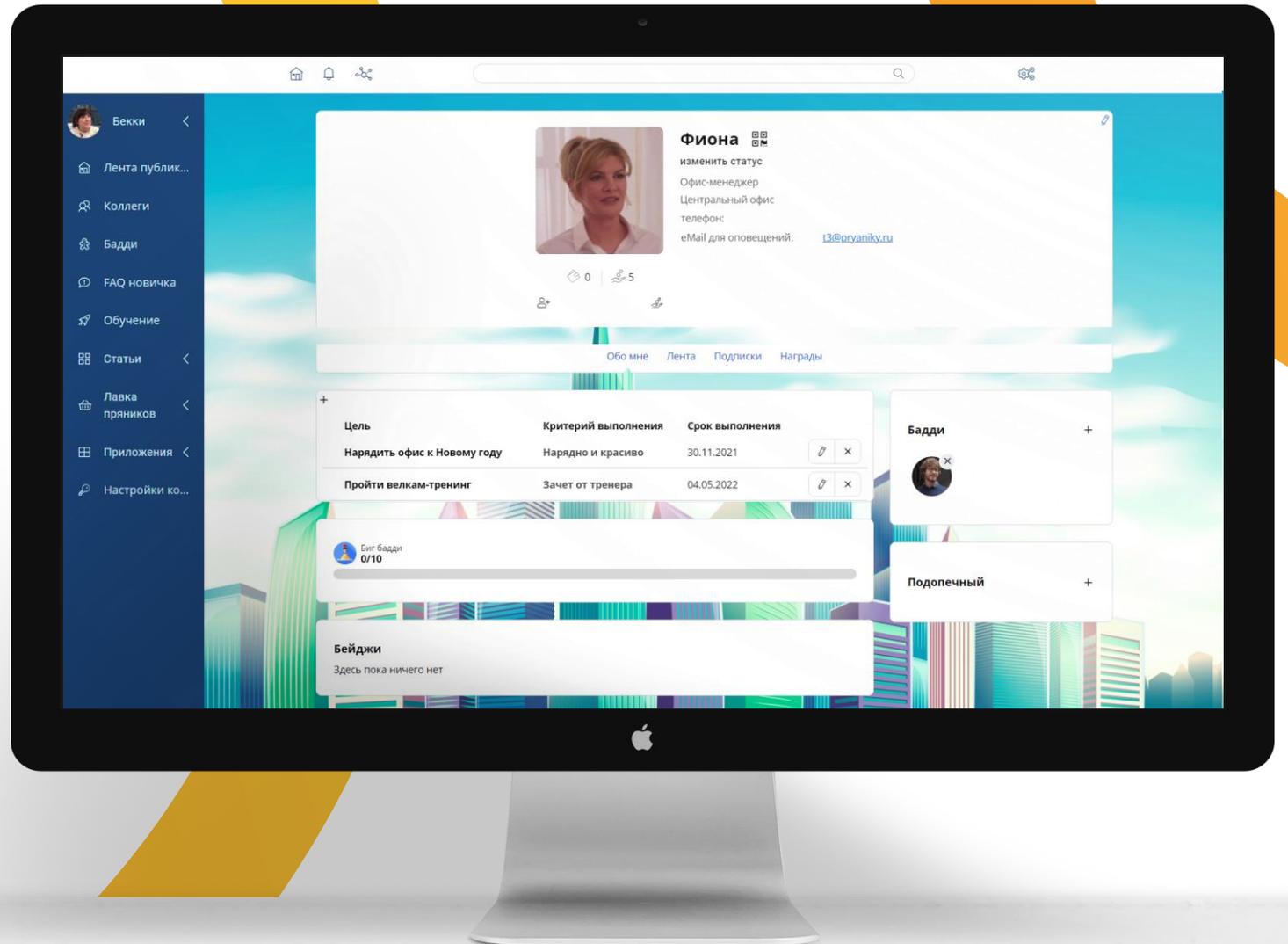
- По аналогии с популярной функцией LinkedIn, сотрудники могут добавить на профили себе и коллегам навыки, в которых, на их взгляд, те сильны.
- Уже добавленные на профиль навыки можно «подтвердить», проголосовав за них.
- По каждому навыку можно посмотреть его «носителей» с указанием того, сколько людей подтвердили тот или иной навык.



Корпоративная социальная сеть

Индивидуальные планы развития

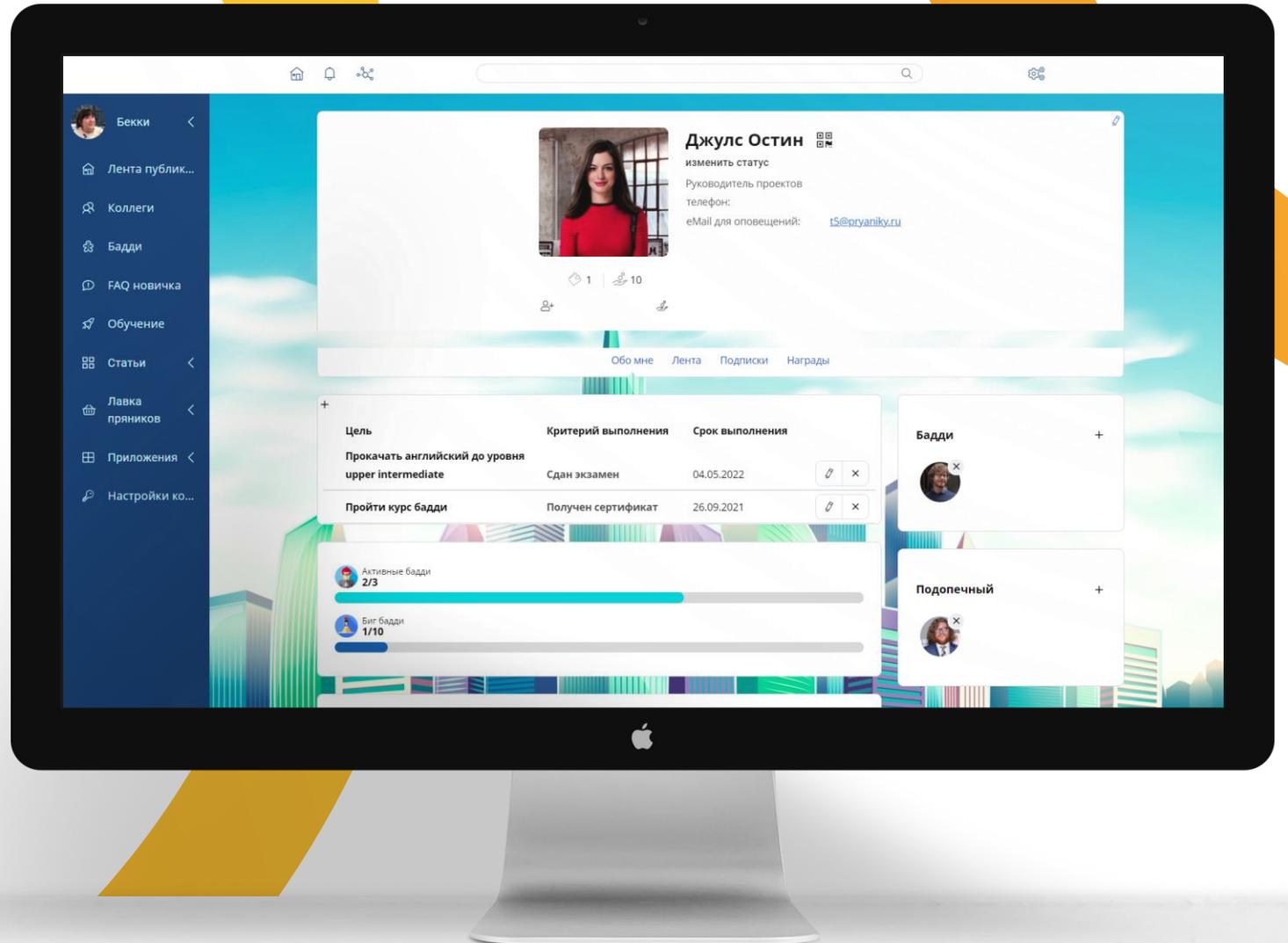
- На профиле пользователя могут быть добавлены его индивидуальные планы развития, которые он составил со своим руководителем или наставником
- Права на редактирование планов могут принадлежать администратору, руководителю, наставнику и/или самому сотруднику – носителю планов



Корпоративная социальная сеть

Иерархии

- Помимо традиционной оргструктуры, вы можете также выстраивать альтернативные иерархии сотрудников:
 - Наставники-подопечные
 - Рекомендатели-рекомендованные
 - Новички-бадди
 - И пр.
- Такие иерархические связи могут быть визуализированы на профилях сотрудников – кто чей наставник, а кто кого рекомендовал в компанию, а также использоваться для автоматической выдачи бейджей.



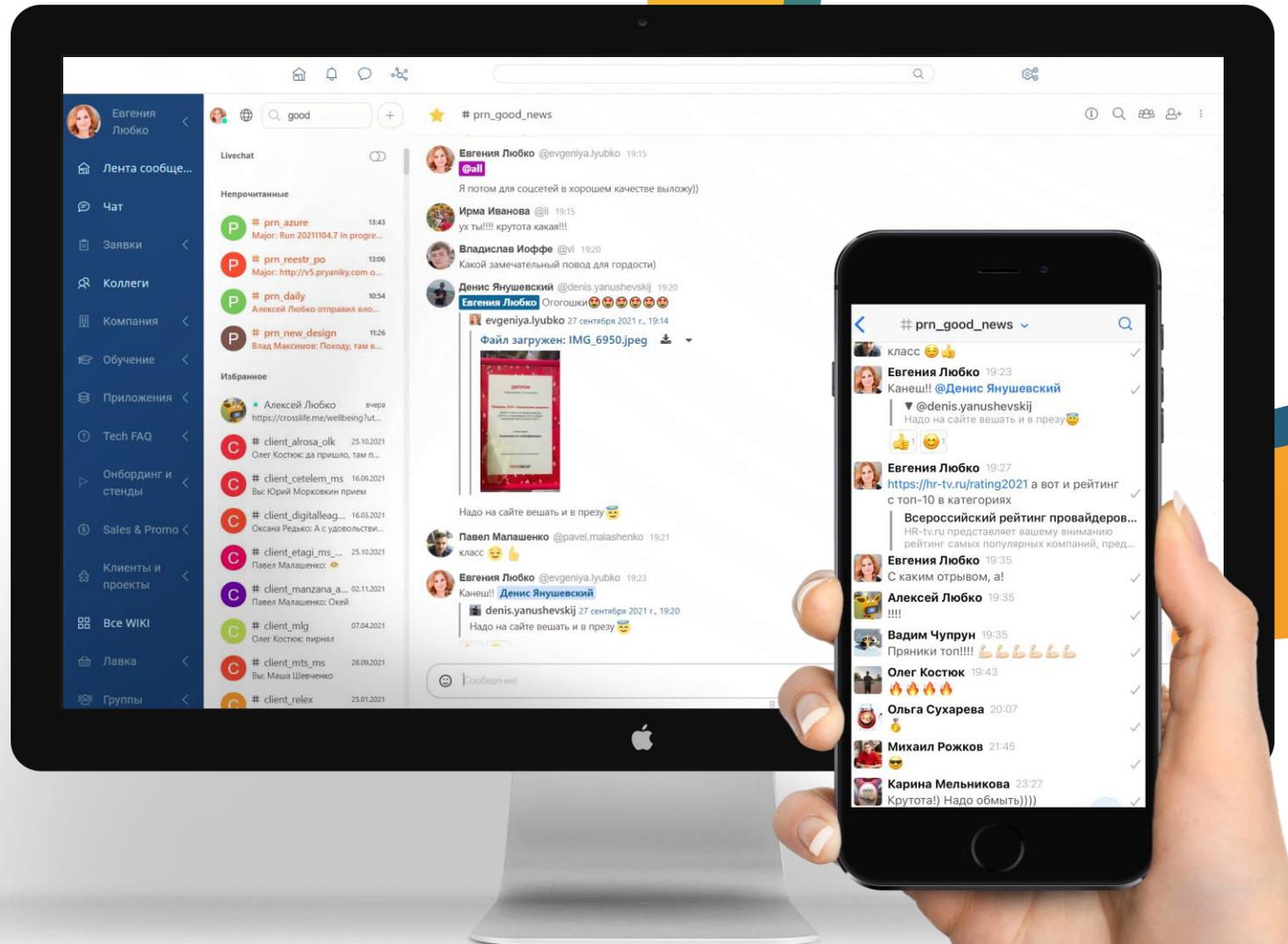
Корпоративная социальная сеть

Мессенджер

Корпоративный мессенджер – отдельное приложение, и это неспроста: во-первых, пуш-уведомления из мессенджера, как правило, приоритетнее и срочнее, чем пуши из корпоративной сети, и на уровне двух приложений их можно явно разделить; а во-вторых, разделение этих двух многофункциональных приложений делает каждое из них более легким и быстрым.

В модуль входят:

- Мессенджер синхронизирует пользователей из основного приложения
- Для группового общения создаются отдельные открытые или закрытые каналы, для личных переписок есть приватные чаты
- Прикрепление файлов любого типа, предпросмотр документов, фото, видео и пр. – прилагается
- А также – закрепление важных сообщений в топе канала, «древовидные» дискуссии, добавление публикаций в «избранное», смайлики и многое другое

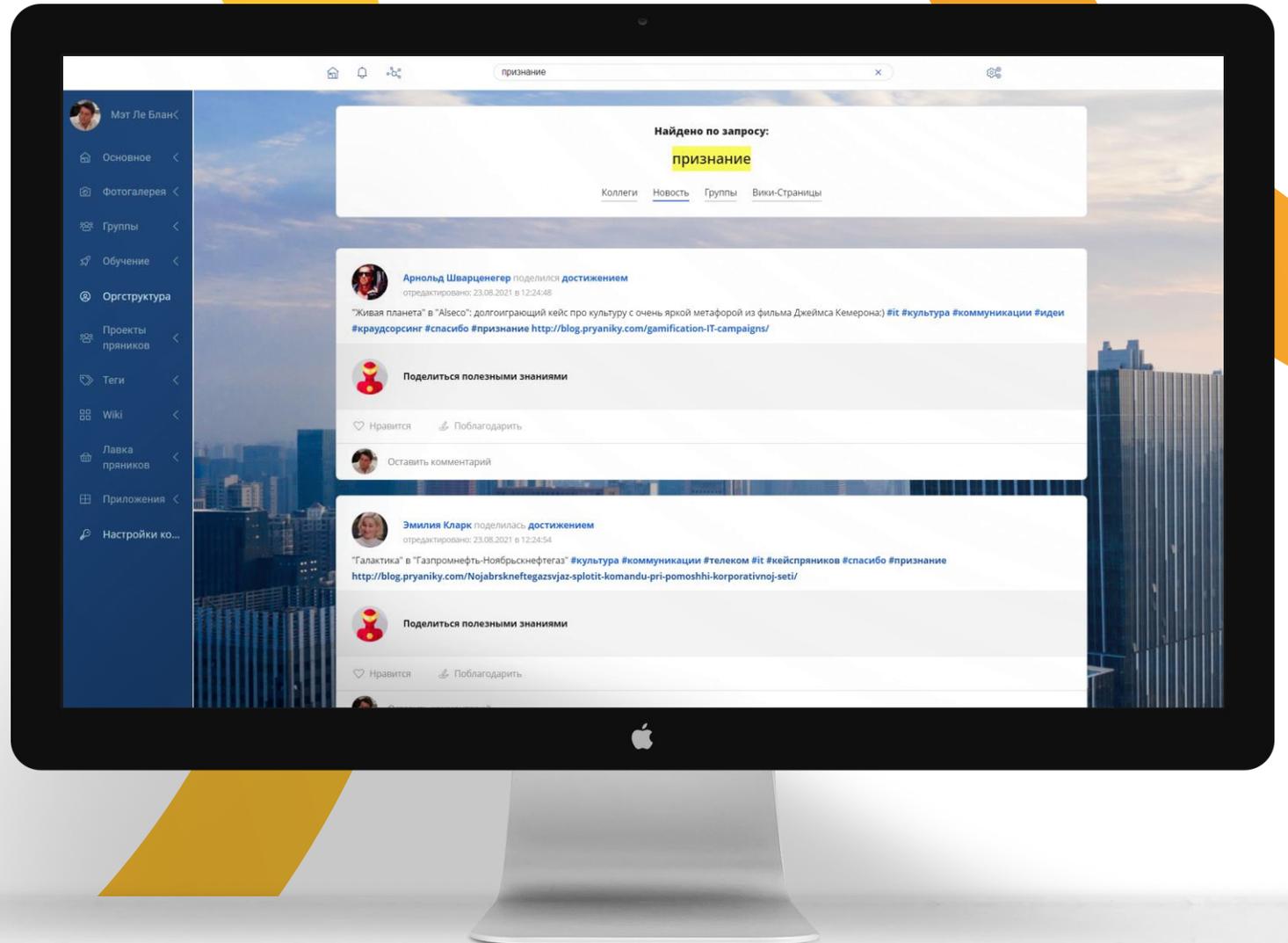


Корпоративная социальная сеть

Поиск

Сквозной поиск ведется по всей сети:

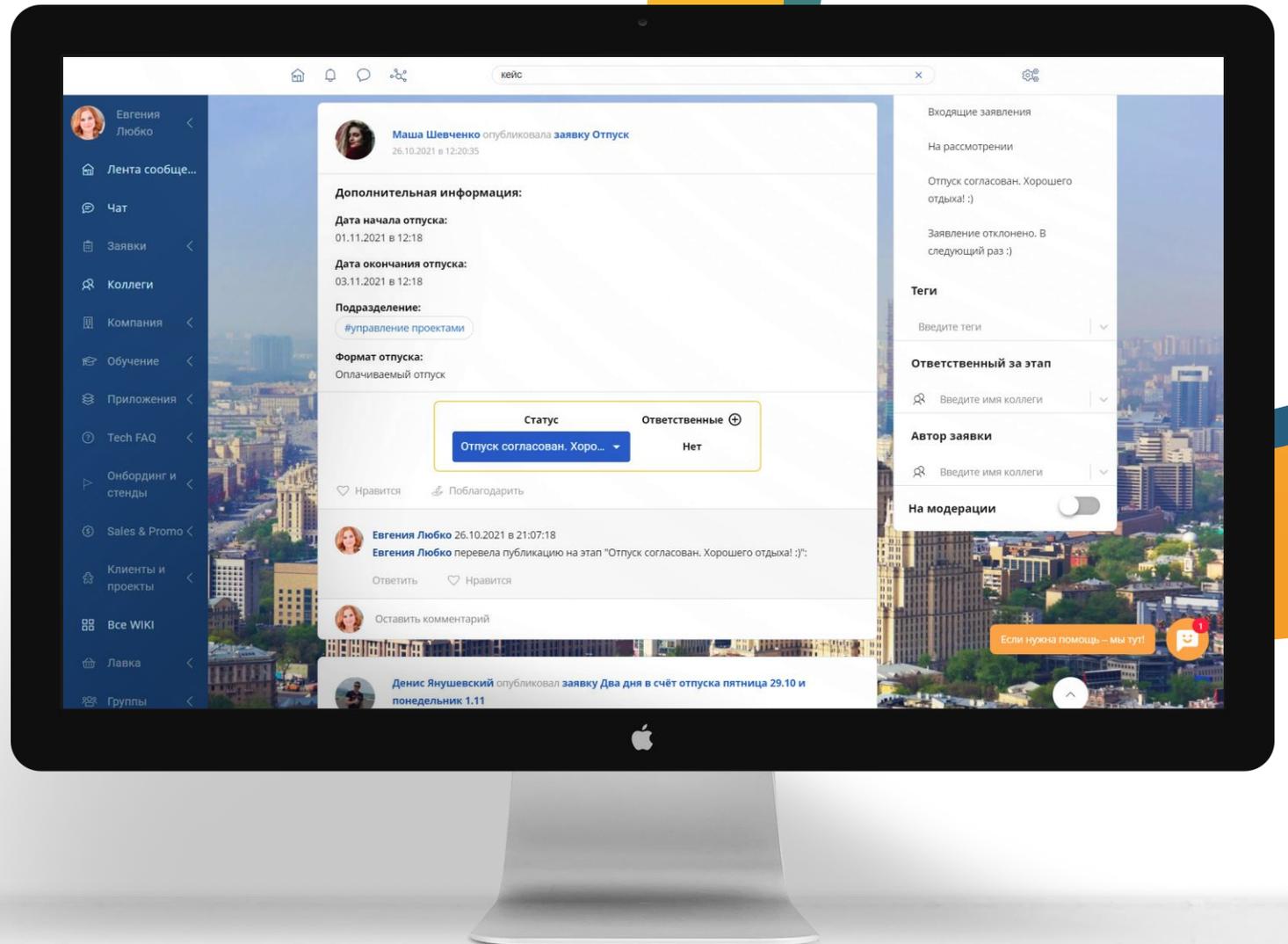
- Полнотекстовый – по публикациями
- По #хэштегам
- По лонгридам (WIKI-страницам)
- По коллегам
- По группам



Корпоративная социальная сеть

Конструктор заявок

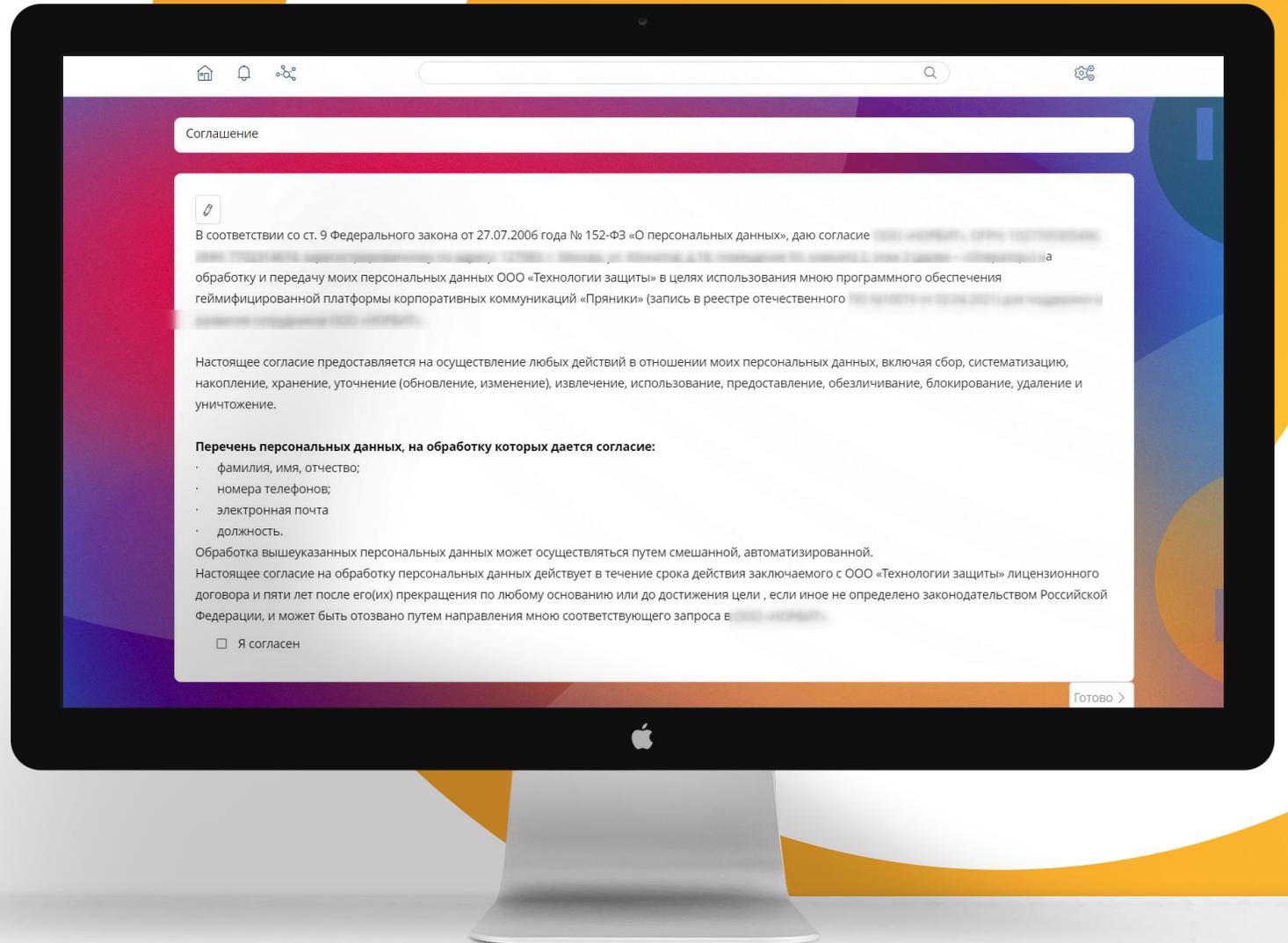
- Модуль управления заявками – это уже не просто элемент соцсети, это полноценный компонент корпоративного портала.
 - Конструктор позволяет создавать формы и воркфлоу заявок:
 - На отпуск
 - На курьера
 - На канцелярку
 - На пропуск для машины
 - И т.д.
- Для каждого типа заявки настраивается воронка жизненного цикла, правила определения ответственных, уведомления и пр.
- А также заявки могут быть визуально представлены в виде ленты, списка или дашборда карточек.



Корпоративная социальная сеть

Страница приветствия

- При первом входе вы можете обязать сотрудников принять правила взаимодействия в сети, подтолкнуть к заполнению профиля или запросить дополнительную информацию.
- Текст приветственной страницы настраивается в административной консоли.
- Может быть настроено правило, согласно которому сотрудник не может пройти дальше, пока не примет условия, заявленные на приветственной странице.





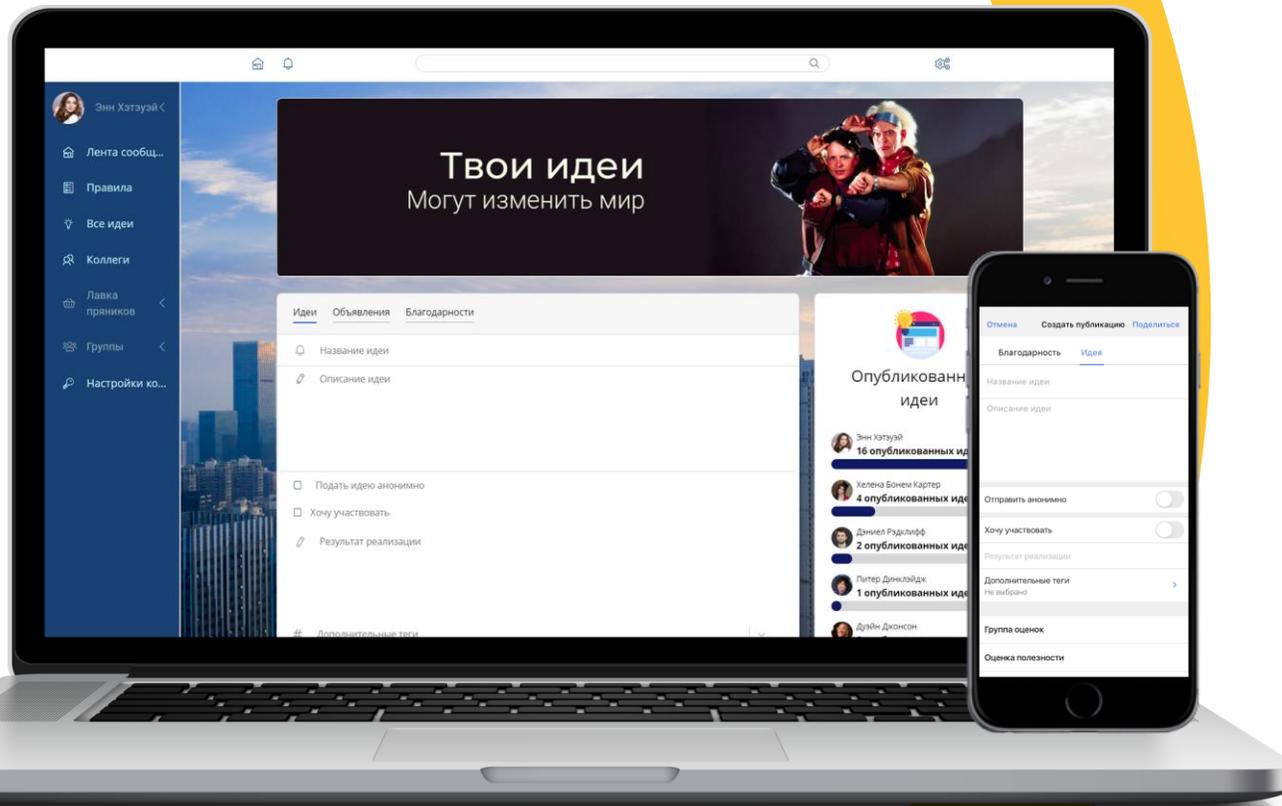
Биржа идей

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.

Биржа идей

Конструктор формы

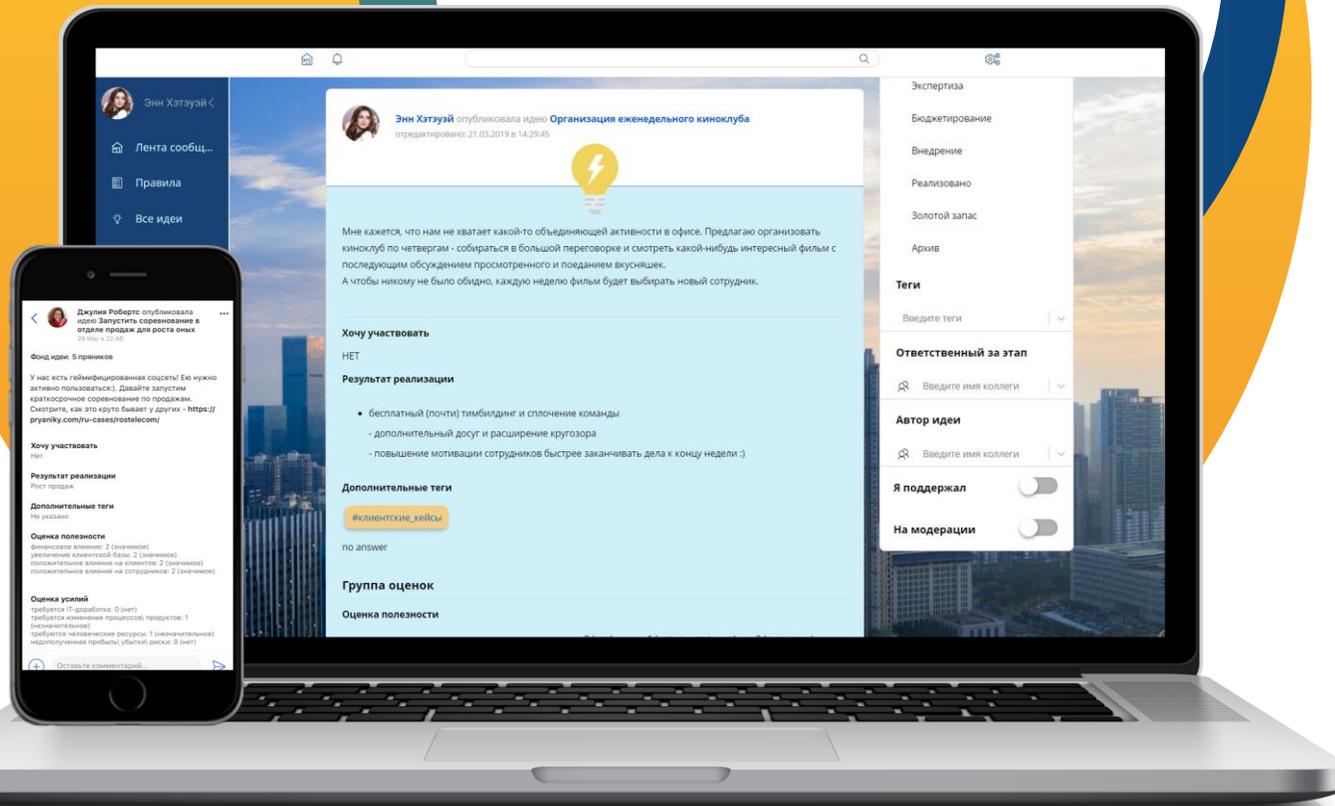
- Все публикации в «Пряниках» имеют фиксированную структуру. Кроме идей.
- Идеи всегда настраиваются под бизнес-процесс конкретной компании и поля самой формы идеи могут включать в себя:
 - Текстовые поля (строки и блоки)
 - Числовые поля
 - Даты
 - Матрицу
 - Селекторы значений
 - Флаги
- Набор полей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

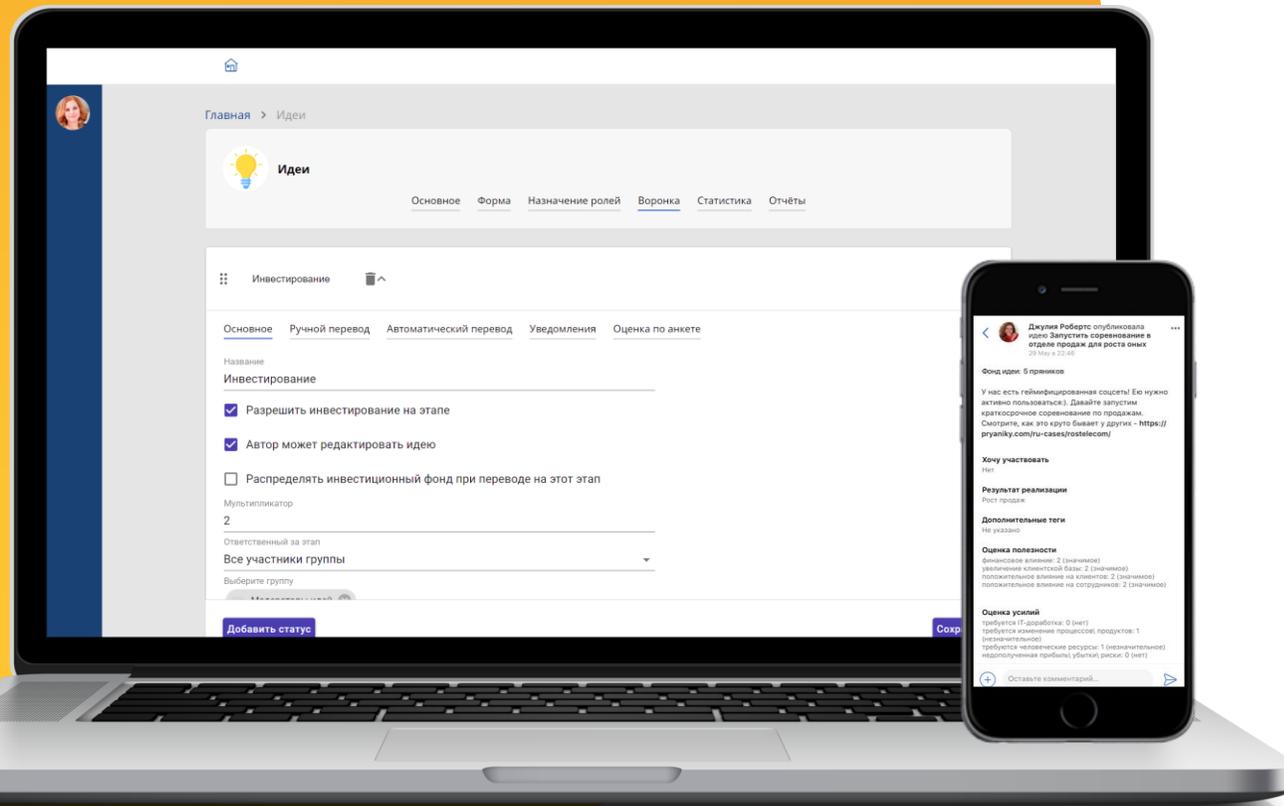


Биржа идей

Жизненный цикл

Каждая идея проходит по воронке жизненного цикла. Набор этапов воронки настраивается для каждой компании, но, помимо набора этапов, настраиваются и их свойства:

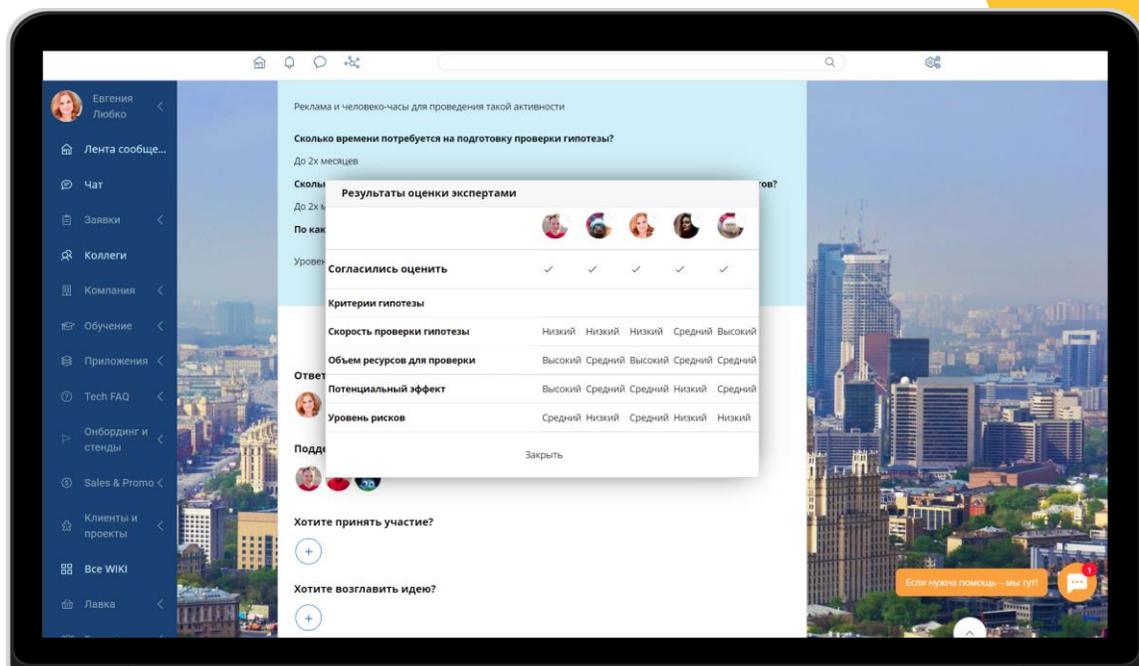
- Как определять ответственного за этап (вручную или автоматически по определенным признакам)
- Кто сможет вручную переводить идею с этапа X на этап Y
- По каким правилам идея перейдет с этапа K на этап M автоматически (например, по сроку, уровню инвестиций или экспертной оценке)
- На каком этапе и кто 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

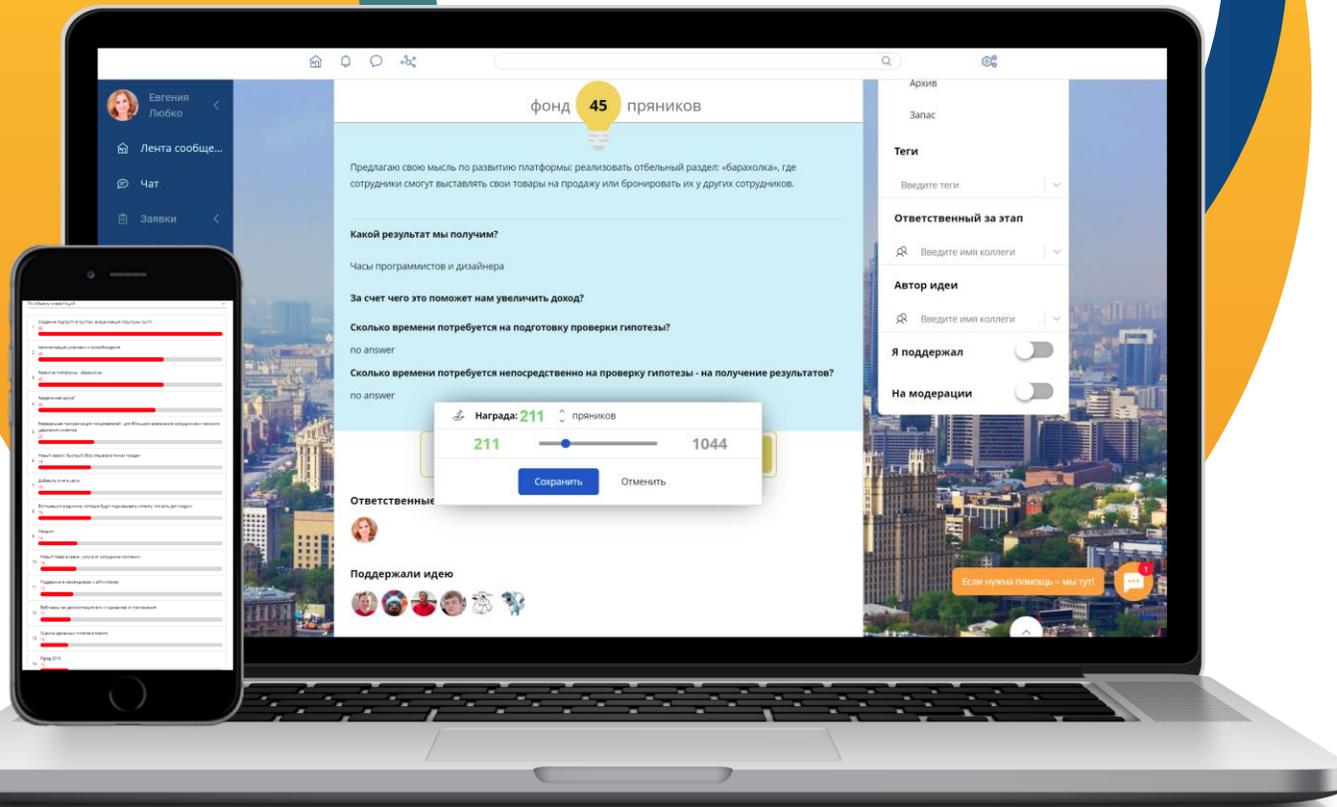
- На определенных этапах идея может проходить экспертную оценку по заданной форме, причем внутри формы может быть настроен скоринг, в зависимости от результатов которого идея переходит на тот или иной этап (например, набрала больше 80 баллов из 100 – в реализацию, 40-79 – на подумать, меньше 39 – в архив)
- 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

- 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» заинтересантами 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



Биржа идей

Вознаграждение участников

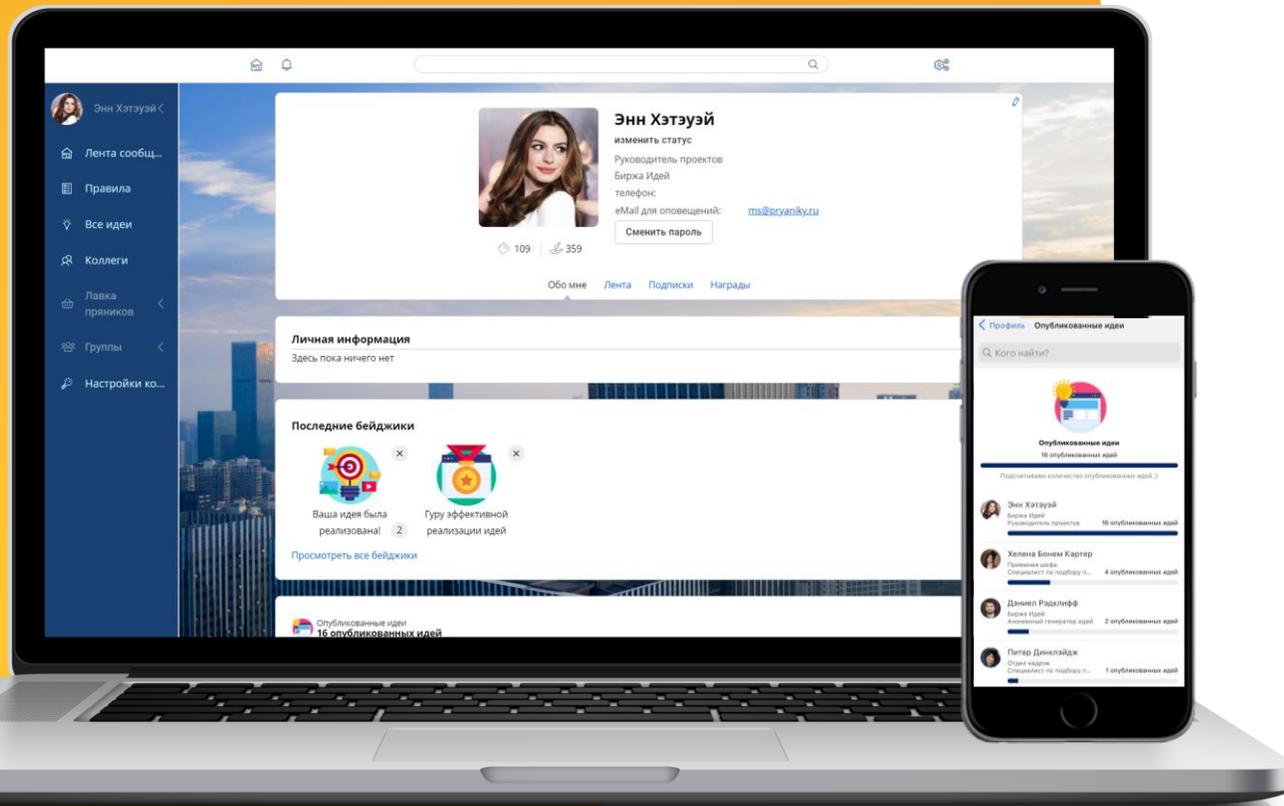
Активное участие в процессе работы с идеями может быть вознаграждено:

- Виртуальной валютой
- Бейджами
- Лидерством в рейтингах

Виртуальная валюта – традиционно – может быть потрачена во внутреннем магазине привилегий.

Как правило, вознаграждение затрагивает:

- Авторы
- Реализаторов
- Экспертов, принимающих решение о судьбе идеи





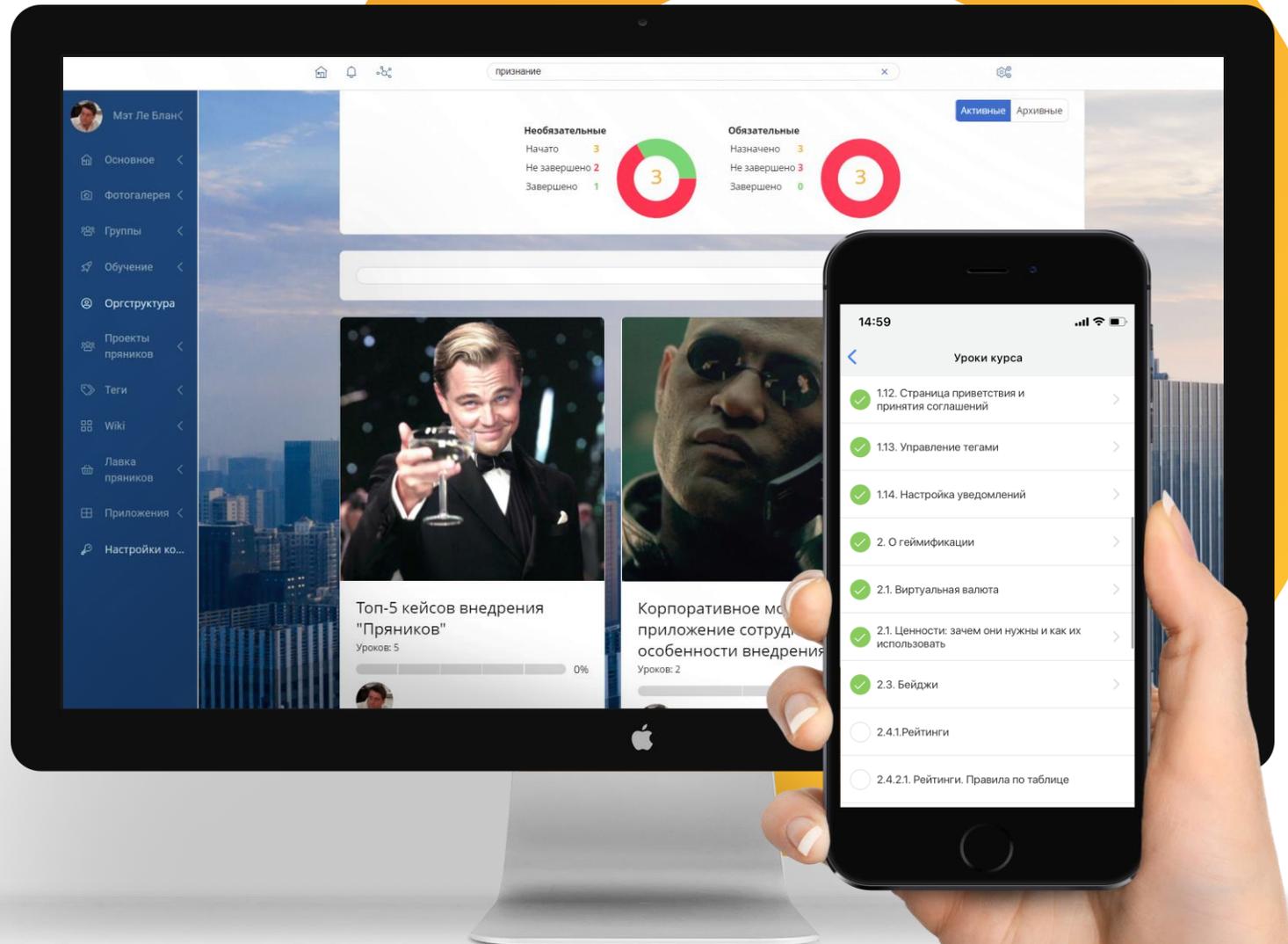
Корпоративный Университет

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.

Корпоративный университет

Каталог курсов

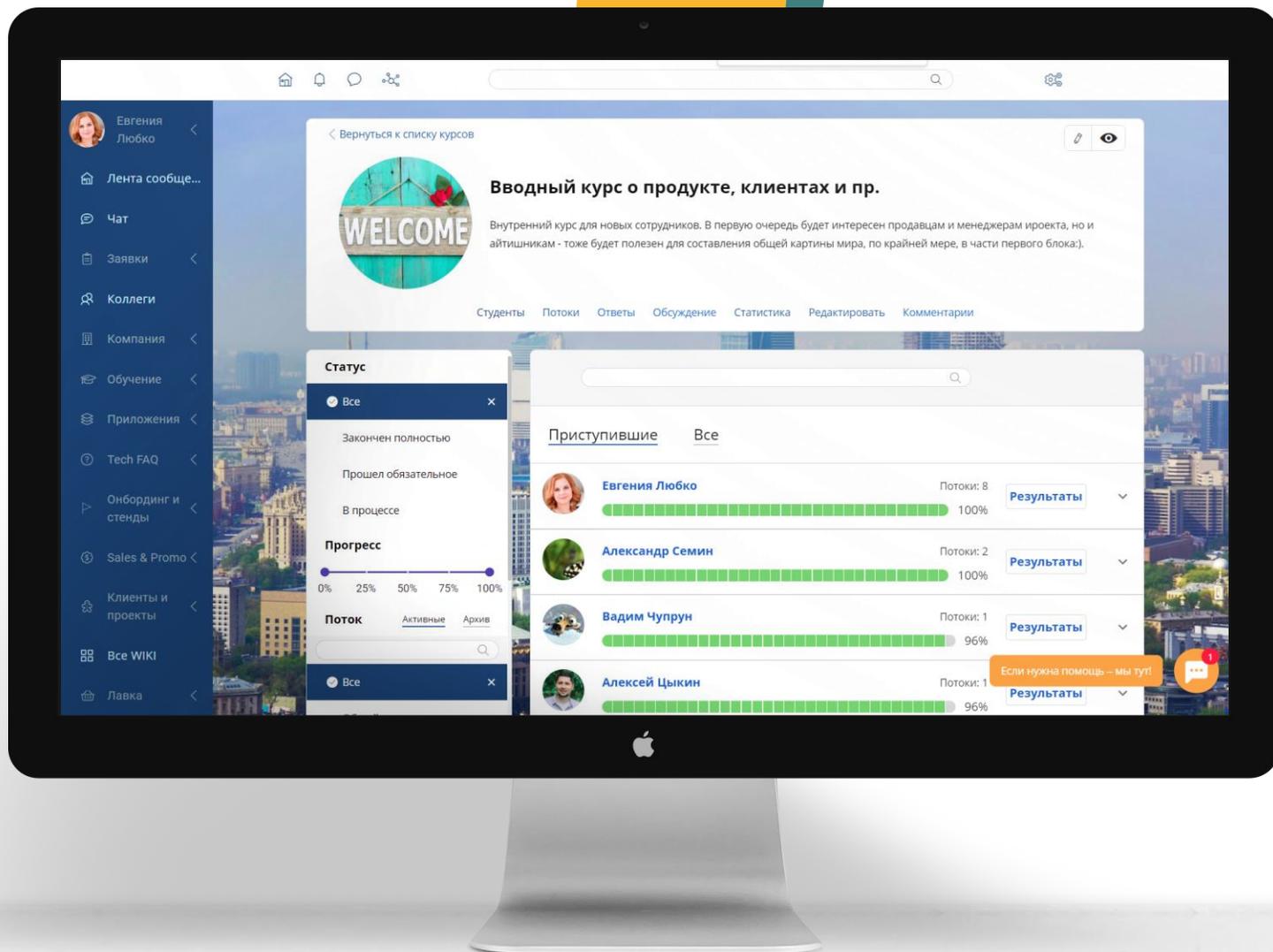
- Студент видит в каталоге все курсы, в которые есть доступные ему потоки
- Может фильтровать курсы по категориями, преподавателям, а также отслеживать свои обязательные курсы (помимо фильтров в каталоге, они также высвечиваются ему на главной странице портала – в виде отдельного виджета-напоминки)
-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



Корпоративный университет

Кабинет преподавателя

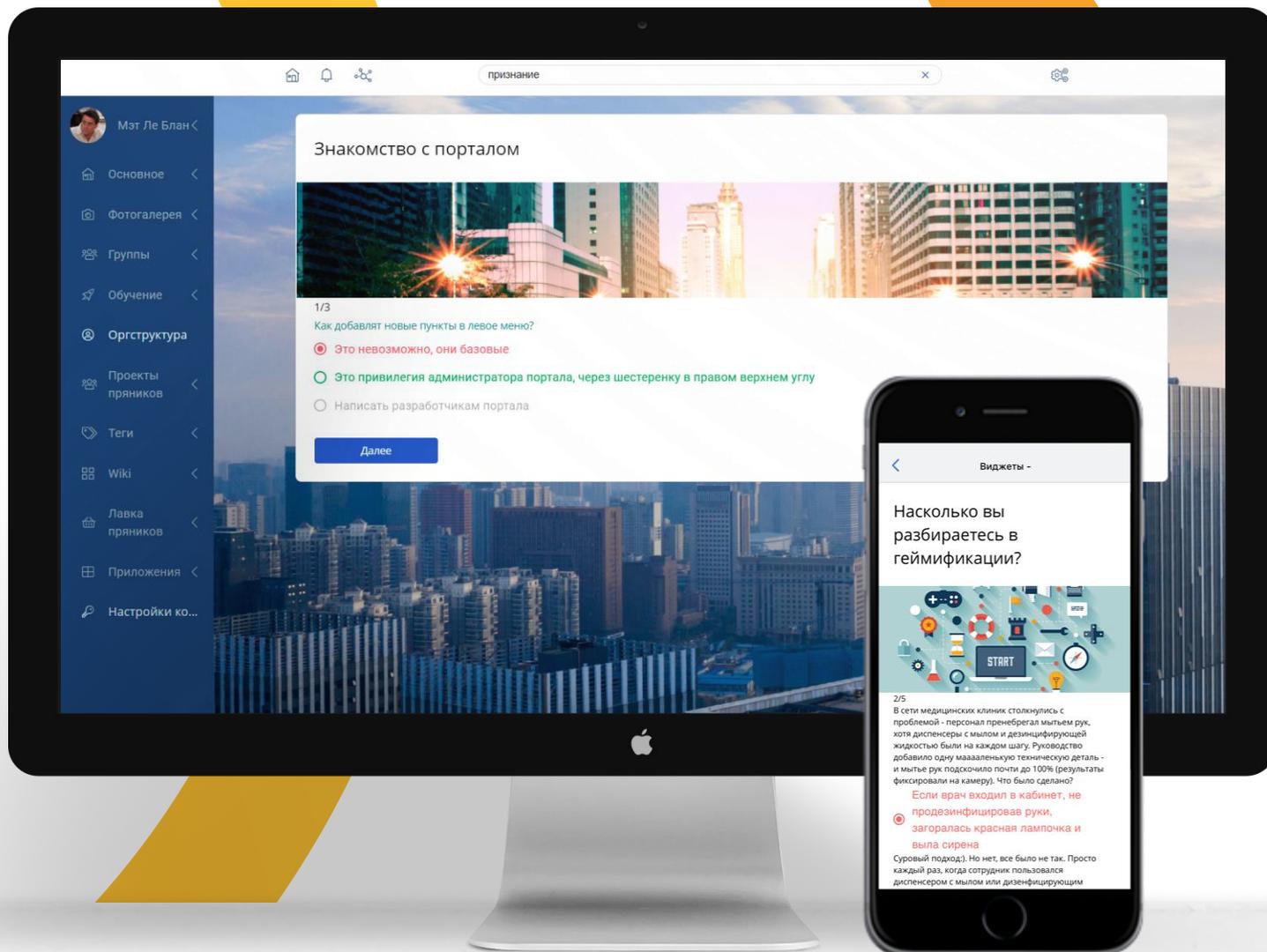
- Сотрудники, наделенные правами создавать курсы (преподаватели), могут создавать их в веб-интерфейсе при помощи конструктора
- В уроки можно добавлять тексто-графический контент, видео, scorm
- Проверочные тесты состояются из вопросов с открытыми или закрытым вопросами, к которым могут быть применены 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
- Преподаватели и администратор может просматривать подробную статистику по каждому курсу, студенту и планам обучения в целом.



Корпоративный университет

Викторины

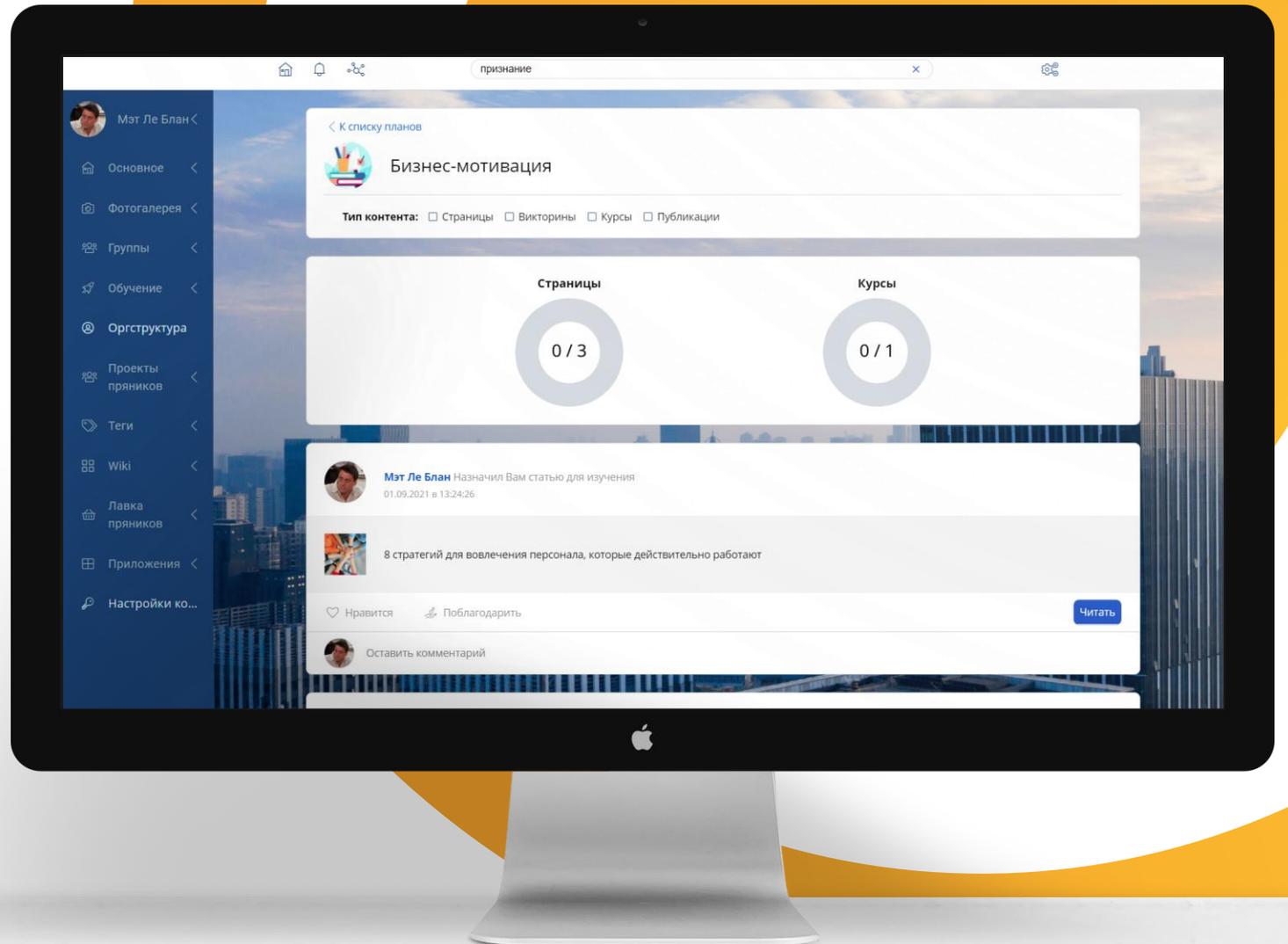
- Викторина – игровой обучающий микроформат. Не столько для проверки знаний, сколько для того, чтобы натолкнуть пользователей на поиски ответов на сложные вопросы. Викторина – блок вопросов, совокупные ответы на которые дают участнику результирующий бейдж, которым он может поделиться в ленте корпоративной 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



Корпоративный университет

Учебные траектории

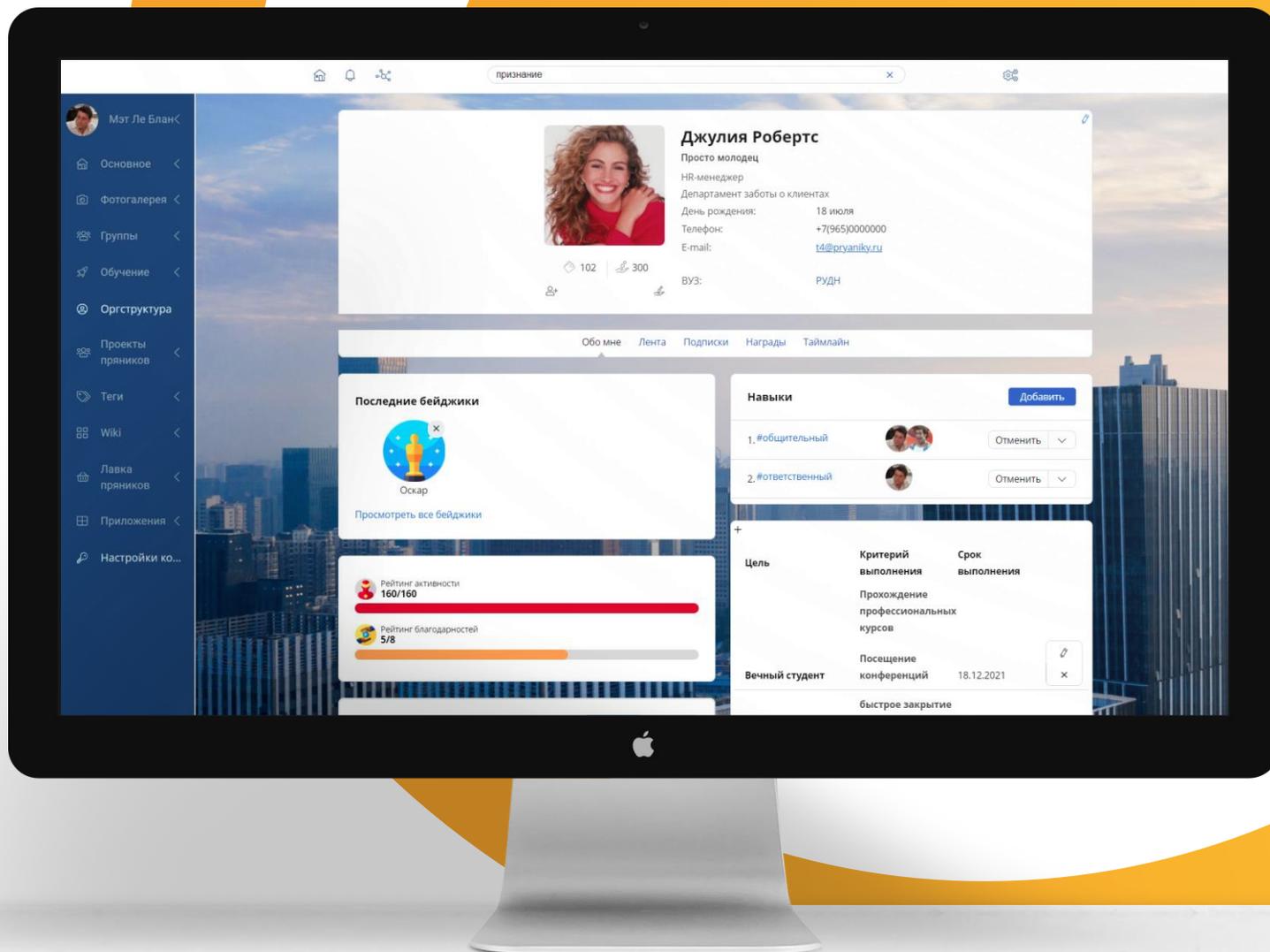
- Учебная траектория - это набор разнокалиберных материалов - курсов, страниц, новостей, викторин - которые мы хотим, чтобы сотрудник изучил. Не всегда уместно перекладывать полезные материалы в структурированный курс - материал может состоять из одной странички или даже одной важной новости - причем необязательно опубликованной администратором и преподавателем. Поэтому мы сделали траектории, чтобы дать возможность явным образом назначить такие материалы к изучению.
- Учебная траектория состоит из набора учебных планов - подборок материалов по разным темам: общие материалы для новичков, материалы для разных профессиональных групп, материалы по новым правилам и процедурам организации и т.п.
- Учебная траектория каждого сотрудника складывается из набора учебных планов, которые ему назначены, по всем траекториям формируется статистика прохождения.
- Учебные материалы, попавшие в траекторию, также особым образом помечаются в ленте событий – пользователь видит, что та или иная публикация явным образом назначена ему к изучению.



Корпоративный университет

Планы развития

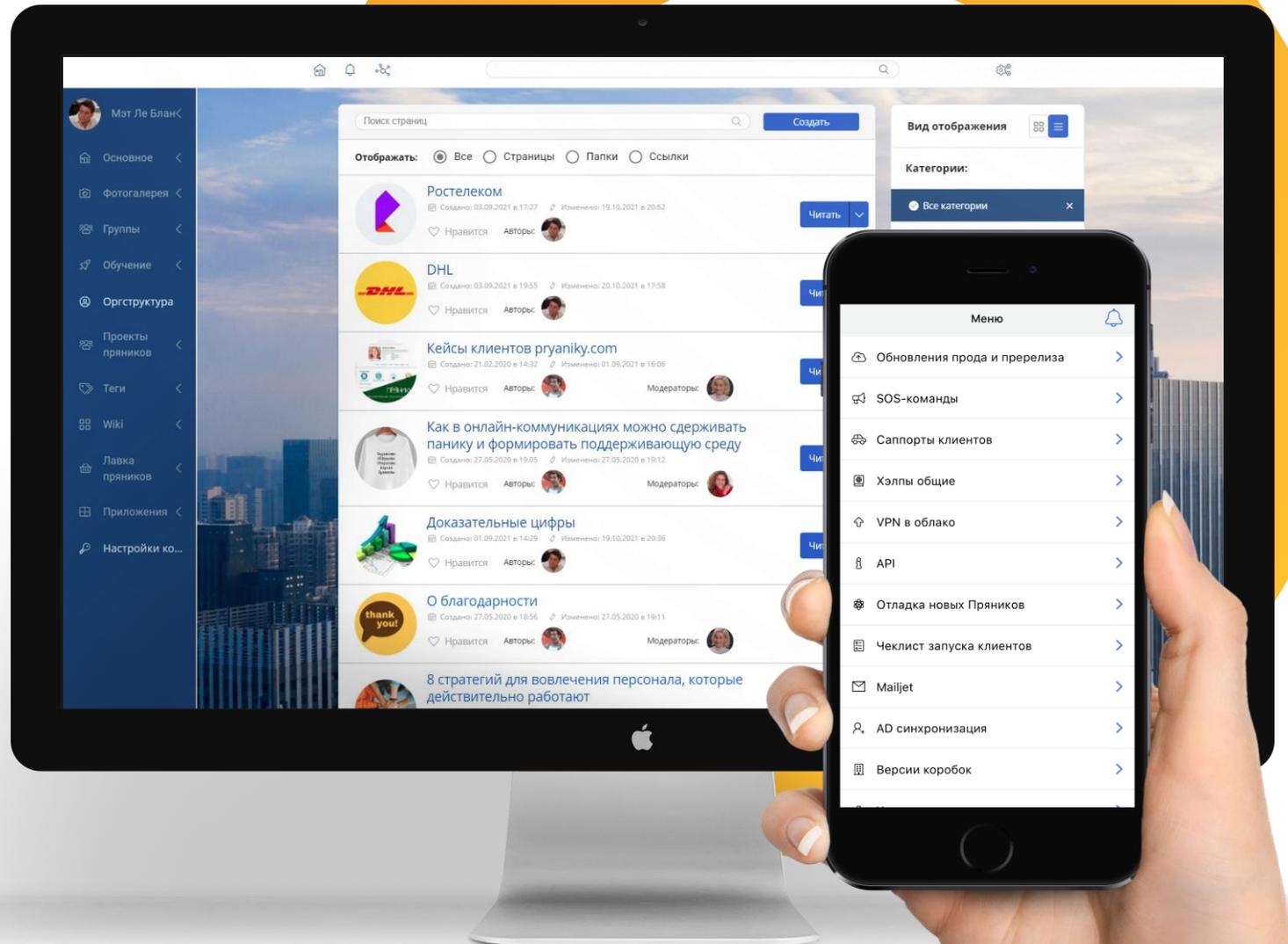
- На профили пользователей могут быть выведены специальные виджеты – с перечнем развития задач сотрудников. Здесь речь, скорее, не о числовых KPI а-ля «выполнить план продаж на 100%», а об индивидуальных планах развития, которые могут составляться как на время испытательного срока, так и на квартал, полгода, год любого периода работы
- Для виджета настраивается, кто может его редактировать и кто может отмечать задачи как выполненные. Например, сотрудник может самостоятельно редактировать состав своих развития задач, а подтверждать их выполнение может только его непосредственный руководитель. Или наоборот.



Корпоративный университет

База знаний

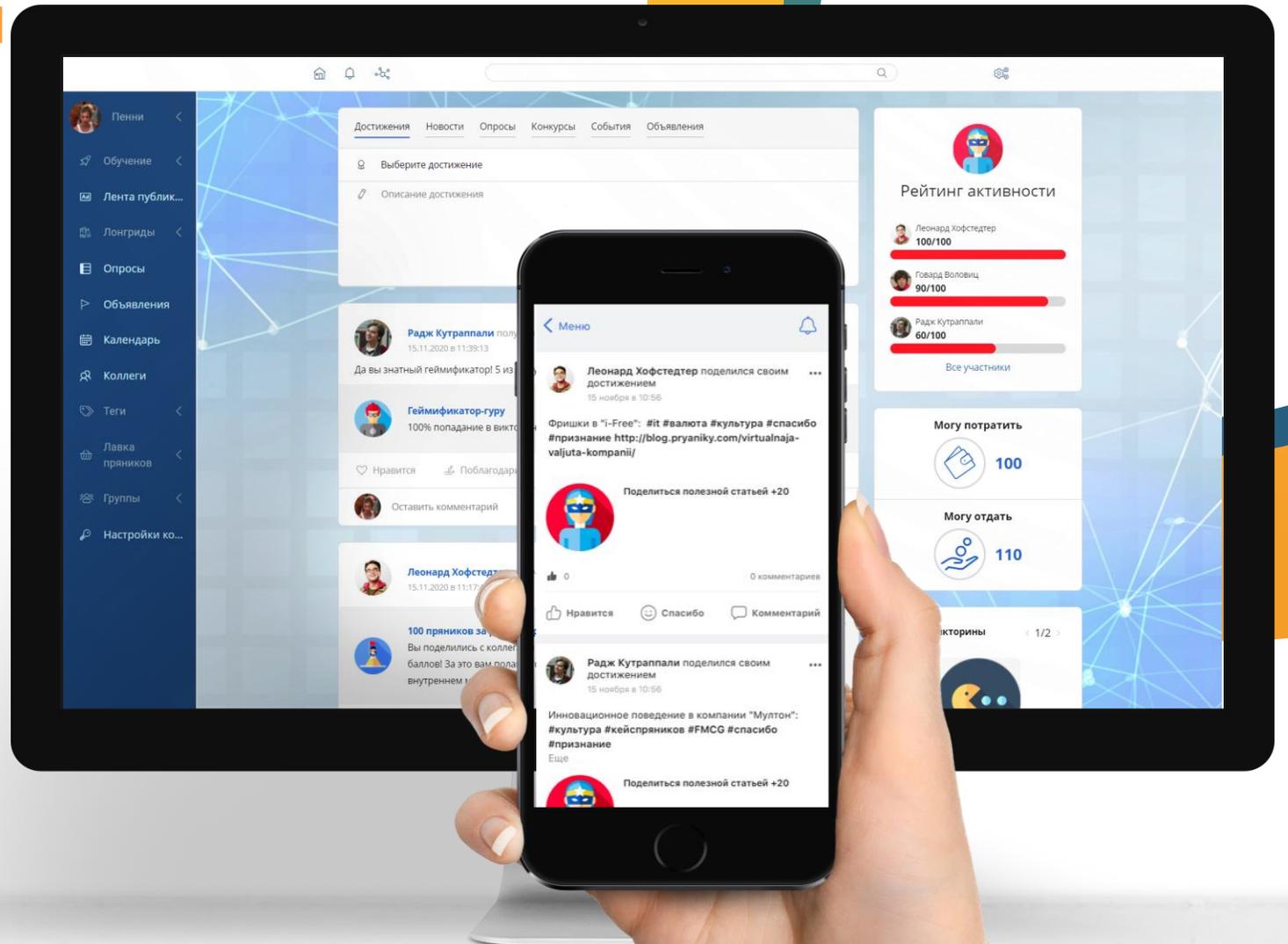
- Базу знаний может формировать как администратор – с использованием WIKI-страниц, папок и ссылок, так и сами сотрудники – с использованием инструментов корпоративной социальной сети.
- Чтобы стимулировать активность сотрудников в обмене знаниями, применяется легкая геймификация – достижения, бейджи, рейтинги, начисление виртуальной валюты.



Корпоративный университет

Геймификация для обучения и обмена знаниями

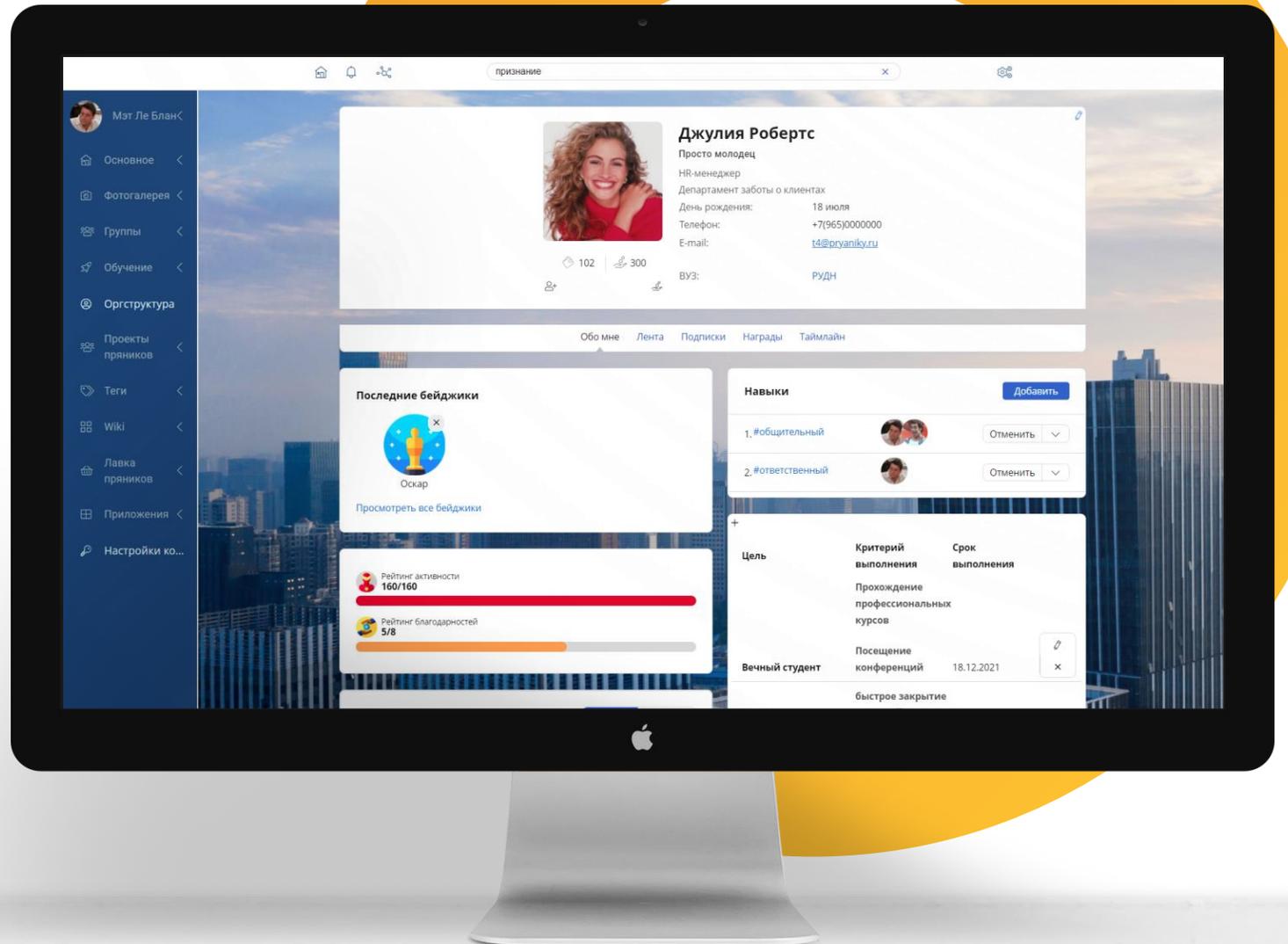
- Все страницы сети построены из готовых виджетов, управление которыми может осуществлять администратор
- Помимо закрытых для редактирования виджетов (список коллег, лента сообщений и пр.), администратор может также управлять редактируемыми виджетами для расстановки информационных акцентов:
 - Текстово-графические 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 или широкий «портальный» layout с произвольным набором блоков.
- Левое меню может вручную настраивать администратор, добавляя туда не только разделы «Пряников», но и ссылки на любые другие ресурсы.



Корпоративный университет

Навыки

- Модуль «а-ля LinkedIn» - для того чтобы совместными усилиями выявить носителей ключевых навыков
- Пользователи могут добавлять себе и коллегам навыки, которыми, по их мнению, они и коллеги обладают
- Добавленный на профиль навык может подтверждаться другими коллегами – таким образом, мы видим, чьи навыки получают наибольшее социальное признание и, значит, имеют БОЛЬШИЙ вес
- По каждому навыку можно найти всех его обладателей и выбрать из них тех, у кого навык имеет больше всего подтверждений от коллег
- Также навыки можно ставить на премодерацию





Управление процессами

Модуль позволяет автоматизировать различные бизнес-процессы с использованием конструктора форм и воркфлоу: заказ справок, пропусков, курьеров, заявки на отпуск, обращения в техподдержку, вакансии и даже голосование за лучших сотрудников.

Управление процессами

Конструктор формы

Конструктор форм позволяет создавать шаблоны для разного рода объектов – заявок на отпуск, канцелярку, пропуска, обращения в техподдержку, вакансии и пр. – с использованием набора полей разных типов:

- Текстовая строка
- Число
- Флаг
- Дата/время
- Единичный или множественный выбор из списка
- Матрица
- Выбор тегов
- Выбор пользователей
- Фото
- Файлы

Поля могут быть сгруппированы по смыслу, иметь атрибуты обязательности или опциональности. Также для объектов настраиваются правила видимости – например, заявки на отпуск видны только авторам и ответственным, а заявки на номинирование коллег на премию «Лучший сотрудник» - всем.

Скриншот веб-интерфейса, демонстрирующий конструктор форм. На экране отображается форма для подачи заявки на отпуск. Форма содержит следующие поля:

- Дата начала отпуска:
- Дата окончания отпуска:
- # Подразделение:
- Оплачиваемый отпуск:
 - Отпуск за свой счёт

Ниже формы отображается пример заполненной заявки:

- Дата начала отпуска: сегодня, в 9:37
- Дата окончания отпуска: завтра, в 9:37
- Подразделение: #продажи

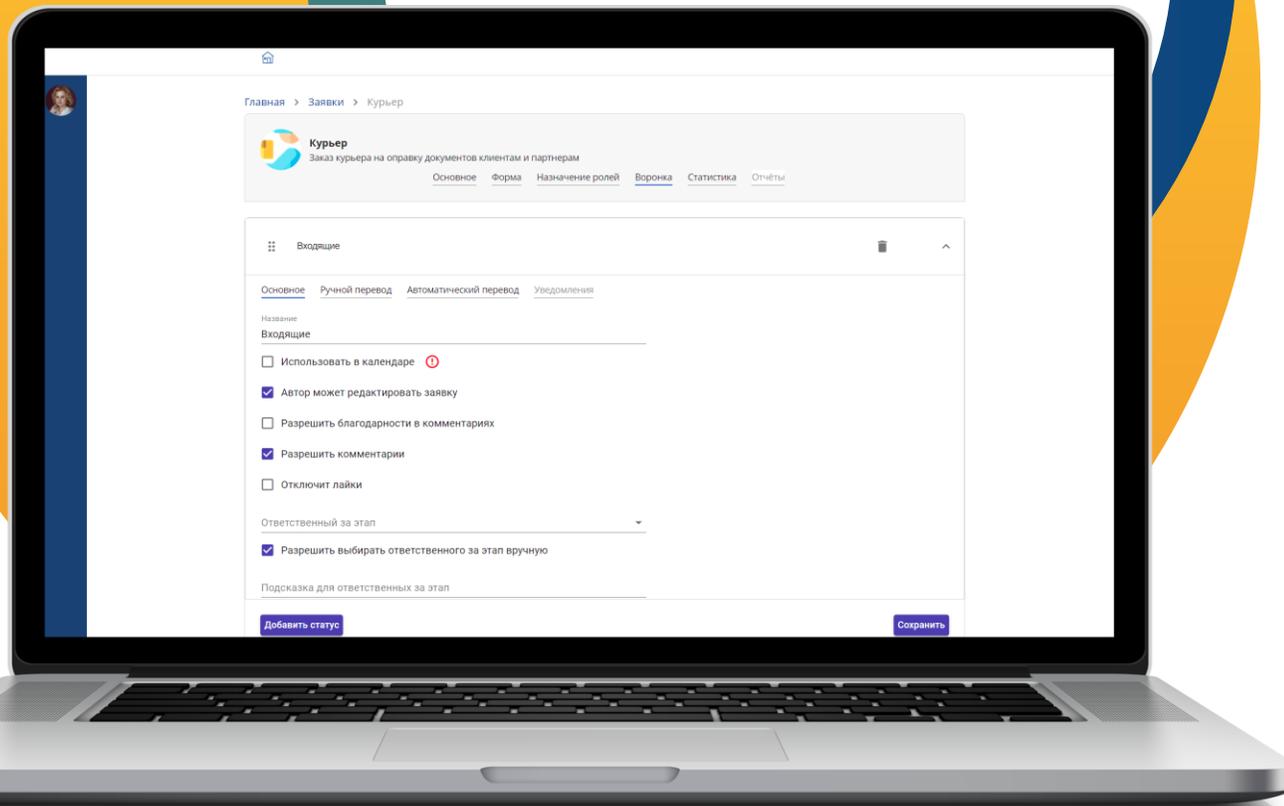
Управление процессами

Конструктор этапов

Для каждого процесса может быть настроена своя форма и свой воркфлоу – набор этапов, которые проходит объект (например, согласование заявки на отпуск руководителем, а затем – HR-специалистом).

Для каждого этапа могут быть настроены

- правила назначения ответственных
- уведомления
- дедлайны
- возможность оставлять лайки и благодарности
- Отображение объекта в календаре (актуально для заявок на отпуск)



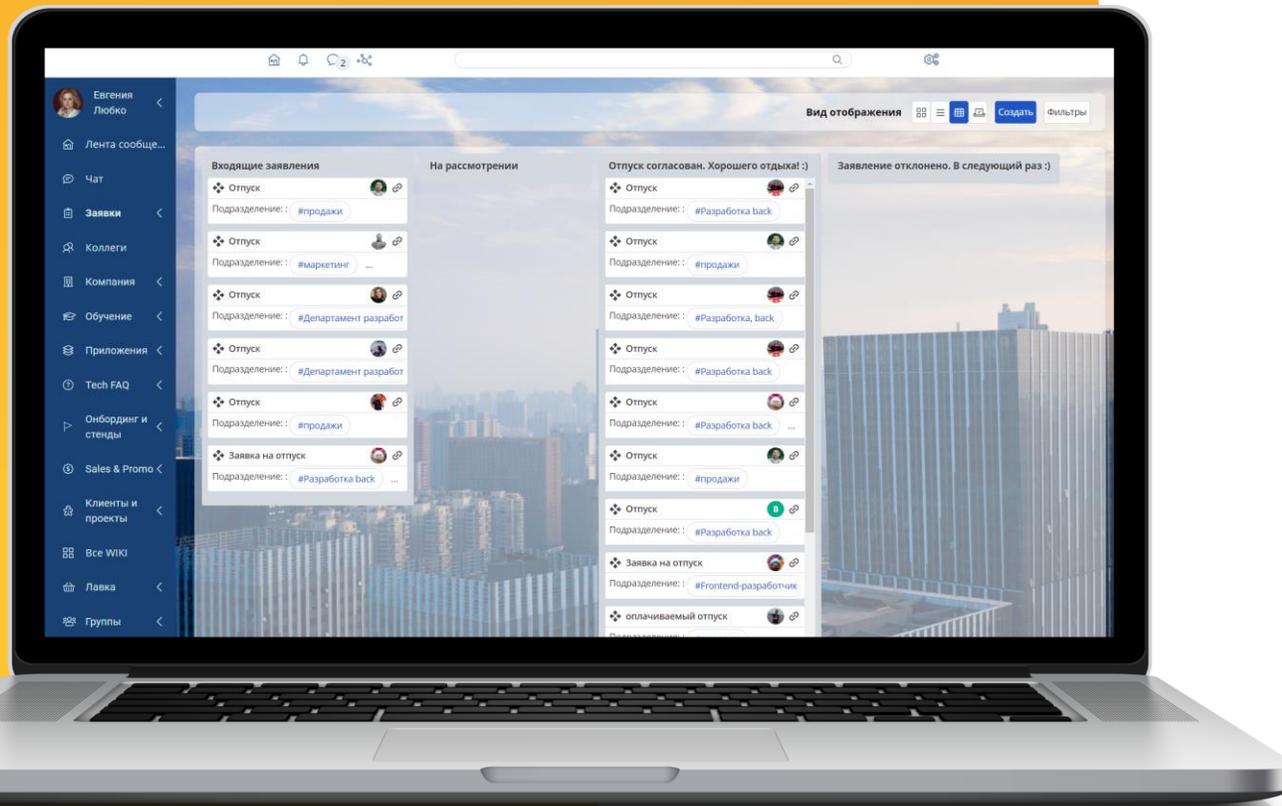
Управление процессами

Лента, список, канбан

Для каждого бизнес-процесса автоматически создается отдельный раздел, в котором могут быть добавлены баннеры, подсказки и другие виджеты из общего каталога виджетов портала.

Но главное – для каждого такого раздела можно выбрать различные варианты отображения:

- Лента с подробными карточками
- Сокращенный список
- Или даже канбан-доска





Конструктор геймификации

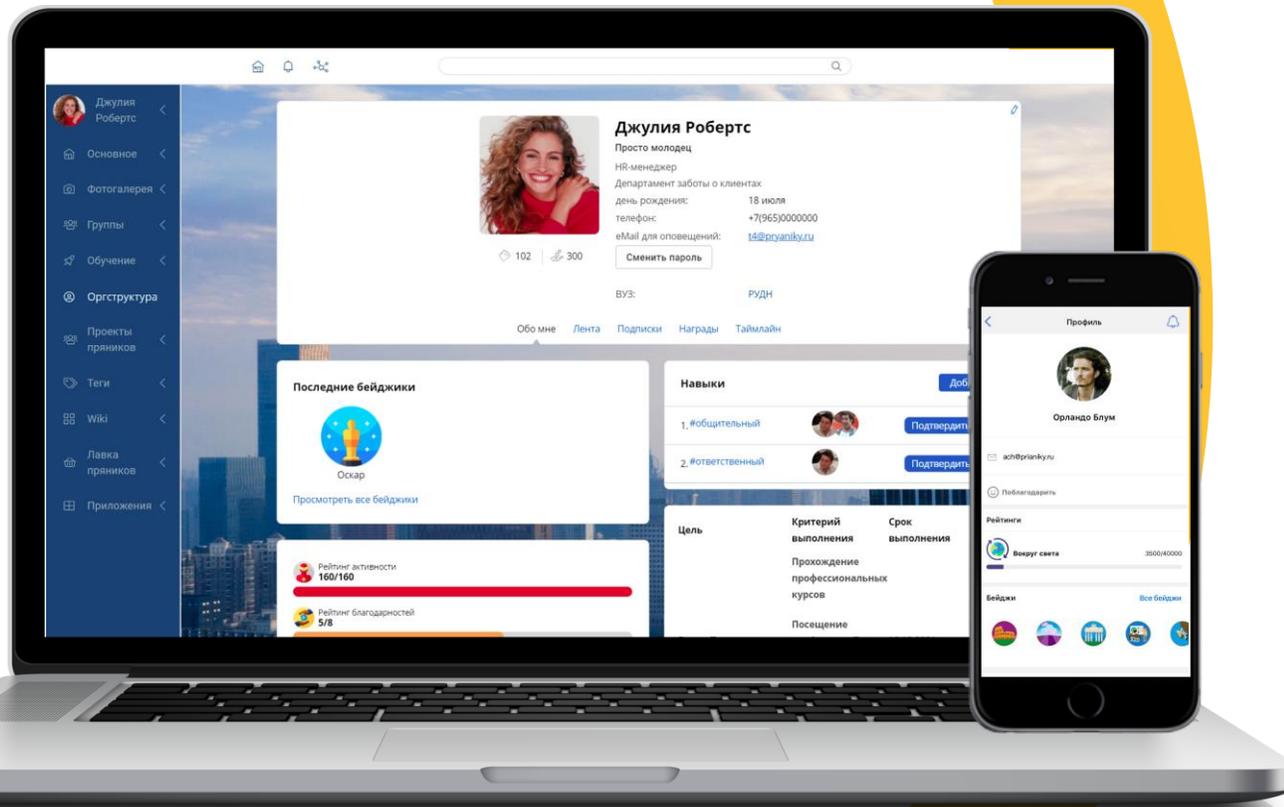
С помощью конструктора геймифицированных механик – игровой валюты, бейджей, рейтингов, конкурсов, квестов, магазина призов – компании могут составлять различные сценарии для повышения продуктивности, командообразования, укрепления корпоративной культуры и пр.

Геймификация

Виртуальная валюта

У пользователей «Пряников» два кошелька.

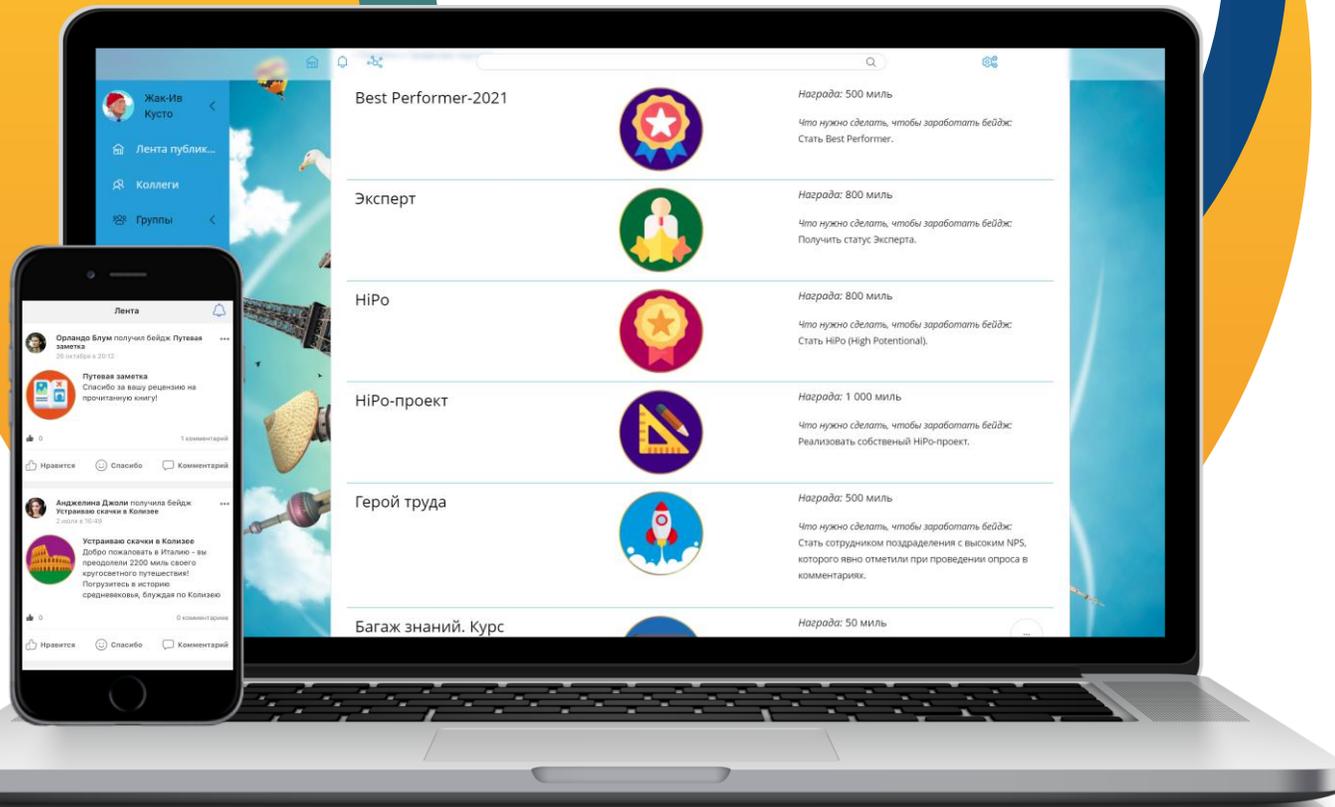
- В кошелек «Могу отдать» игровая валюта «эмитируется по заданным правилам (например, раз в неделю всем 10 единиц, которые сгорят через 7 дней, если не будут использованы). Эту валюту пользователь может вложить в коллег или объекты, но не потратить на себя:
 - Может поблагодарить коллег
 - Может объявить 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 подкупить себе на брендированный рюкзак



Геймификация

Бейджи

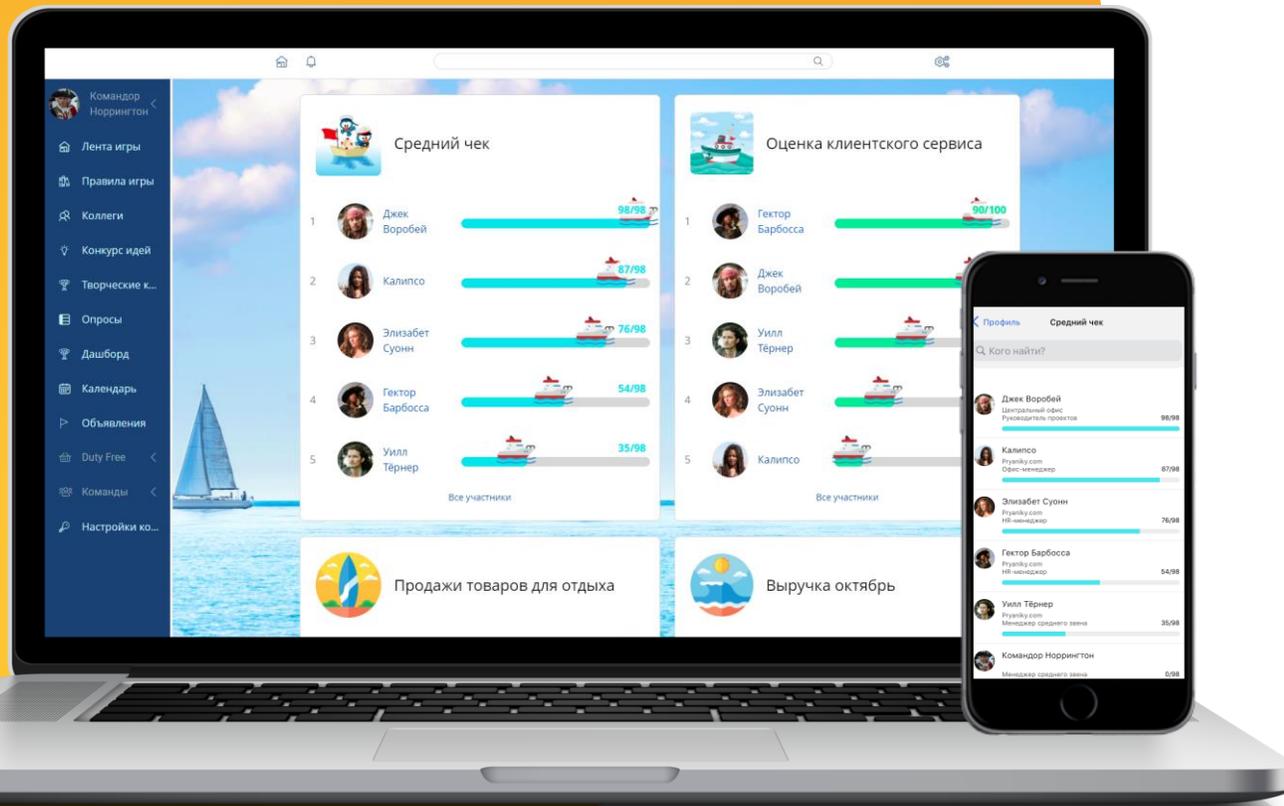
- Бейджи бывают ручные и автоматические
- Для ручных бейджей можно настроить, кто именно может их выдавать через интерфейс
- Для автоматических доступен широкий спектр правил:
 - За целевое число заработанной валюта (вообще или в разрезе конкретной ценности)
 - За число опубликованных новостей
 - За число выигранных конкурсов
 - За число поданных идей или идей, достигших целевого этапа
 - За заполнение профиля
 - За пройденный курс
 - За викторину
 - За стаж
 - 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

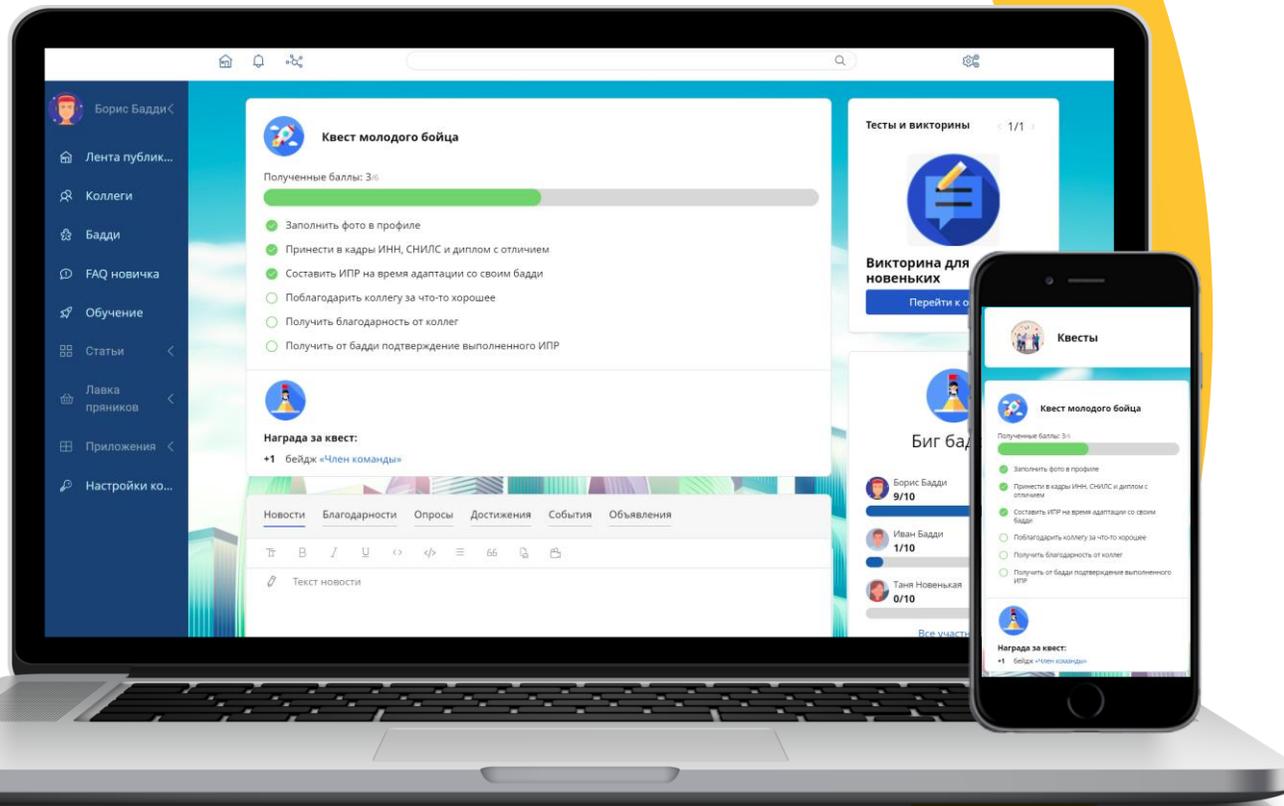
- Рейтинги могут формироваться автоматически, учитывая активность пользователей в системе:
 - Подсчитывать число опубликованных новостей
 - Заработанной валюты
 - Опубликованных благодарностей
 - Предложенных идей
 - И т.п. (20+ вариантов. И к значениям любого рейтинга можно привязывать автоматическую выдачу бейджа)
 - Могут импортироваться из Excel
 - Или формироваться по внешним событиям (например, когда CRM клиента обращается к «Пряникам» по API и командует добавить 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

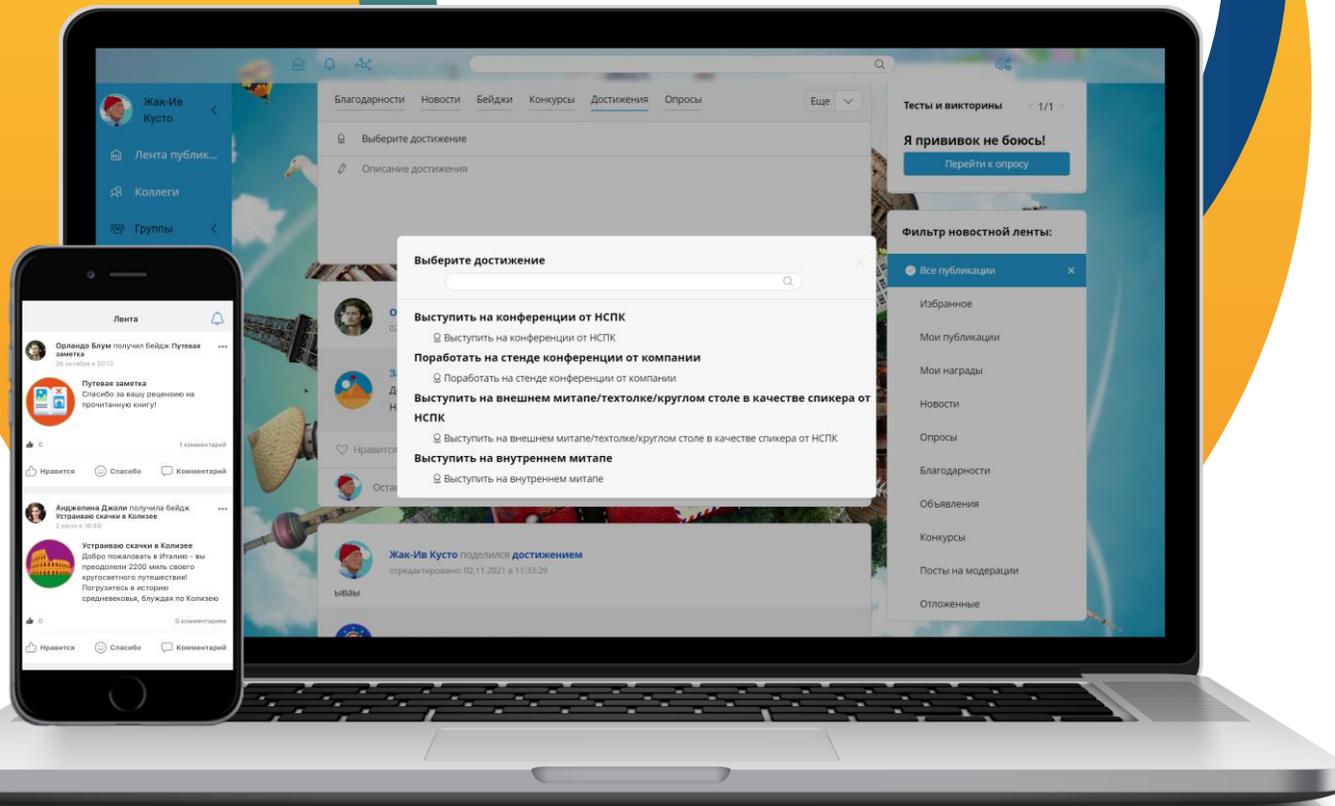
Квесты

- 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 вручную с последующей модерацией («опубликовать статью в базу знаний»), так и автоматически подсчитывать действия пользователей:
 - Получение валюты
 - Отправку благодарностей
 - Публикацию новостей
 - Публикацию идей
 - Прохождение викторин
 - Прохождение курсов
 - Заполнение профиля
 - И т.п.
- Для квестов настраивается аудитория, которая будет их видеть и сможет выполнить, а также даты доступности и вознаграждение



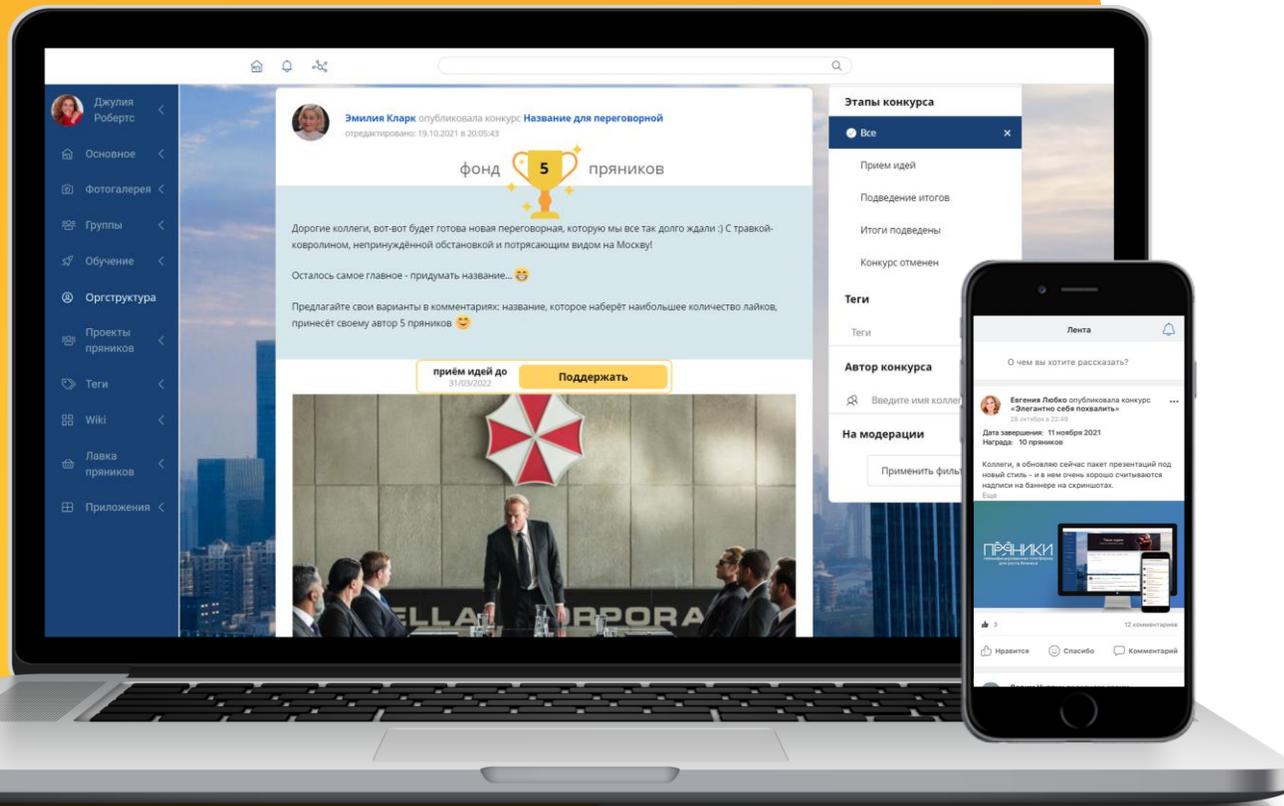
Геймификация Достижения

- 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 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

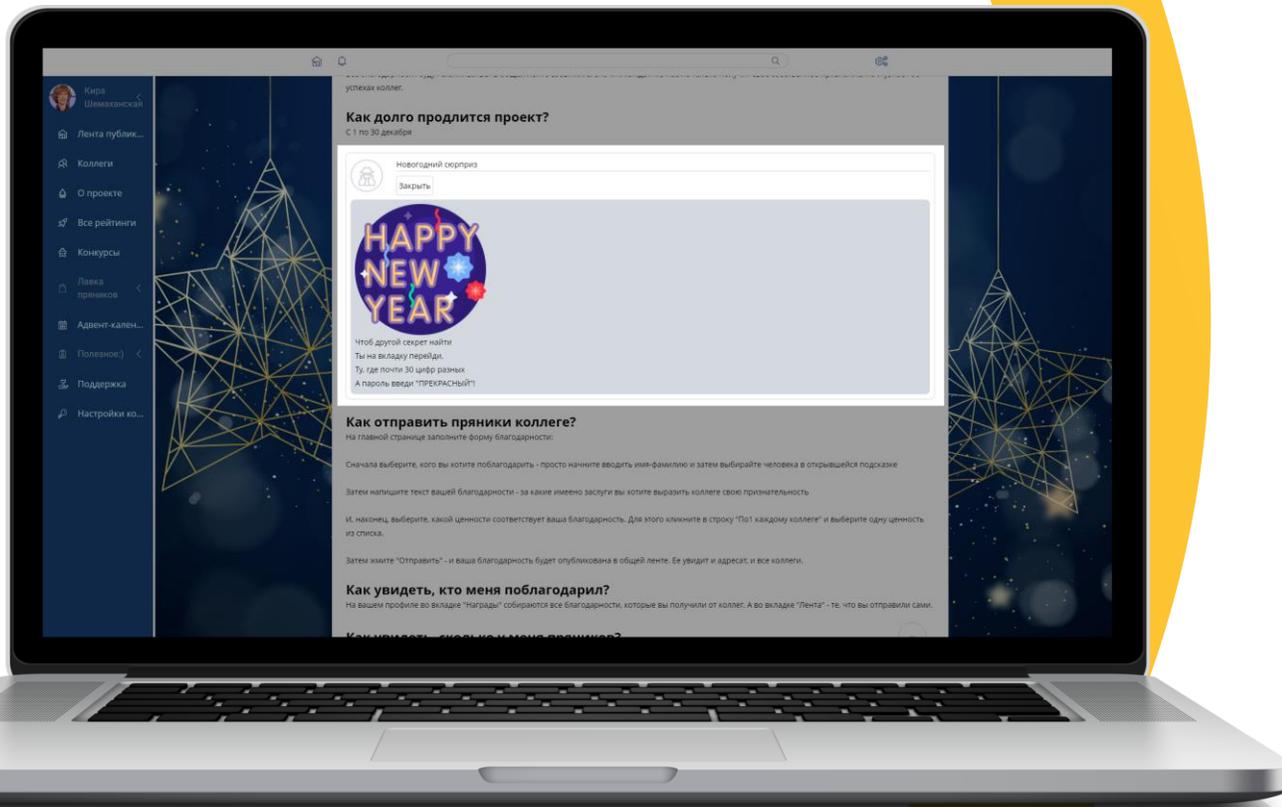
- Конкурс – своего рода задача с призовым фондом. Любой сотрудник может опубликовать конкурс с призывом помочь ему справиться с непокорным Excel-ем, придумать, что дарить клиентам на Новый год, или где провести корпоратив. В конкурс вкладывается валюта из кошелька «могу отдать», в комментариях к нему 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

Секреты

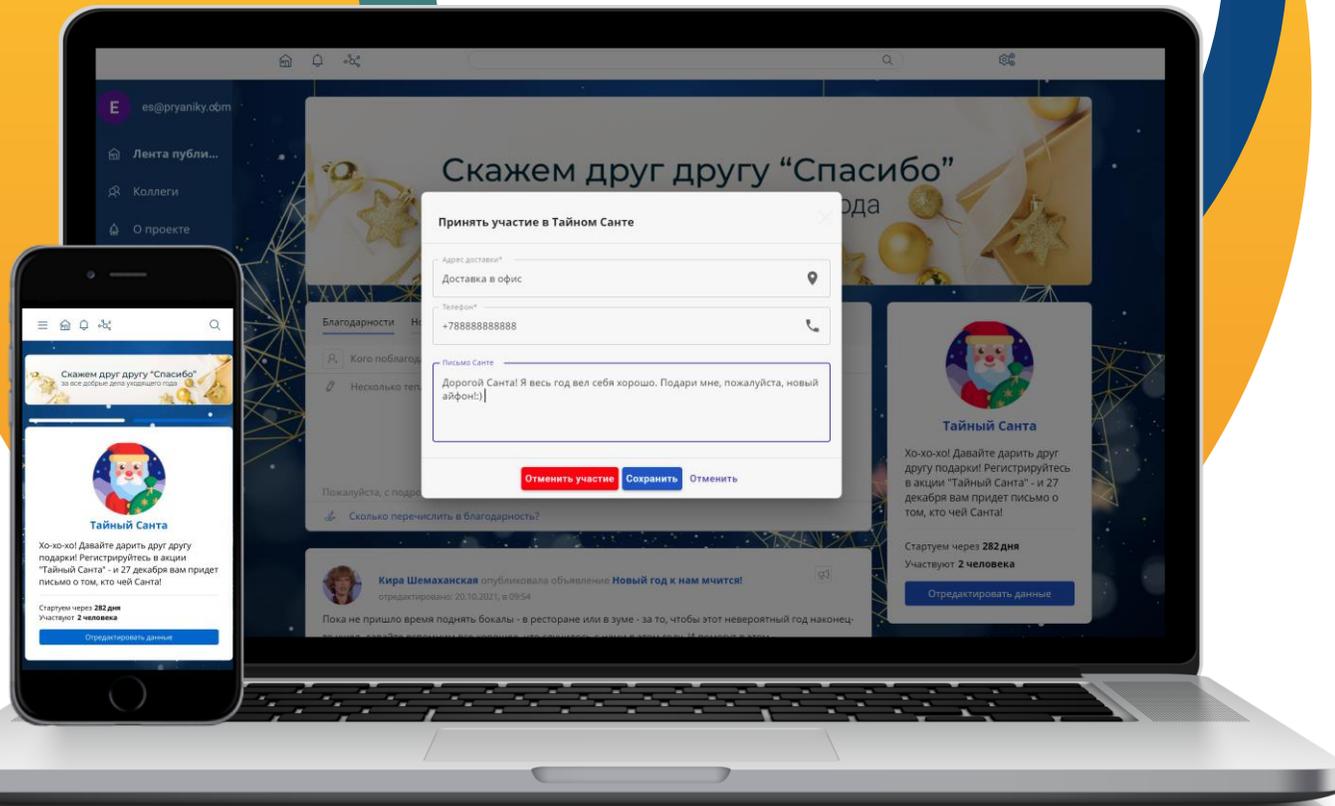
Секрет – это одновременно способ разместить на странице информацию, открыть которую можно только указав пароль (например, секрет может сам содержать набор паролей, который должен быть доступен только администратору), а также игровой элемент – «секреты» можно расставить по разным страницам портала и объявить награду за сбор всех «секретов». Чтобы их найти, пользователям придется внимательно ознакомиться с содержанием портала, а в качестве награды за один или несколько собранных «секретов» может выступать бейдж и виртуальная валюта



Геймификация Тайный Санта

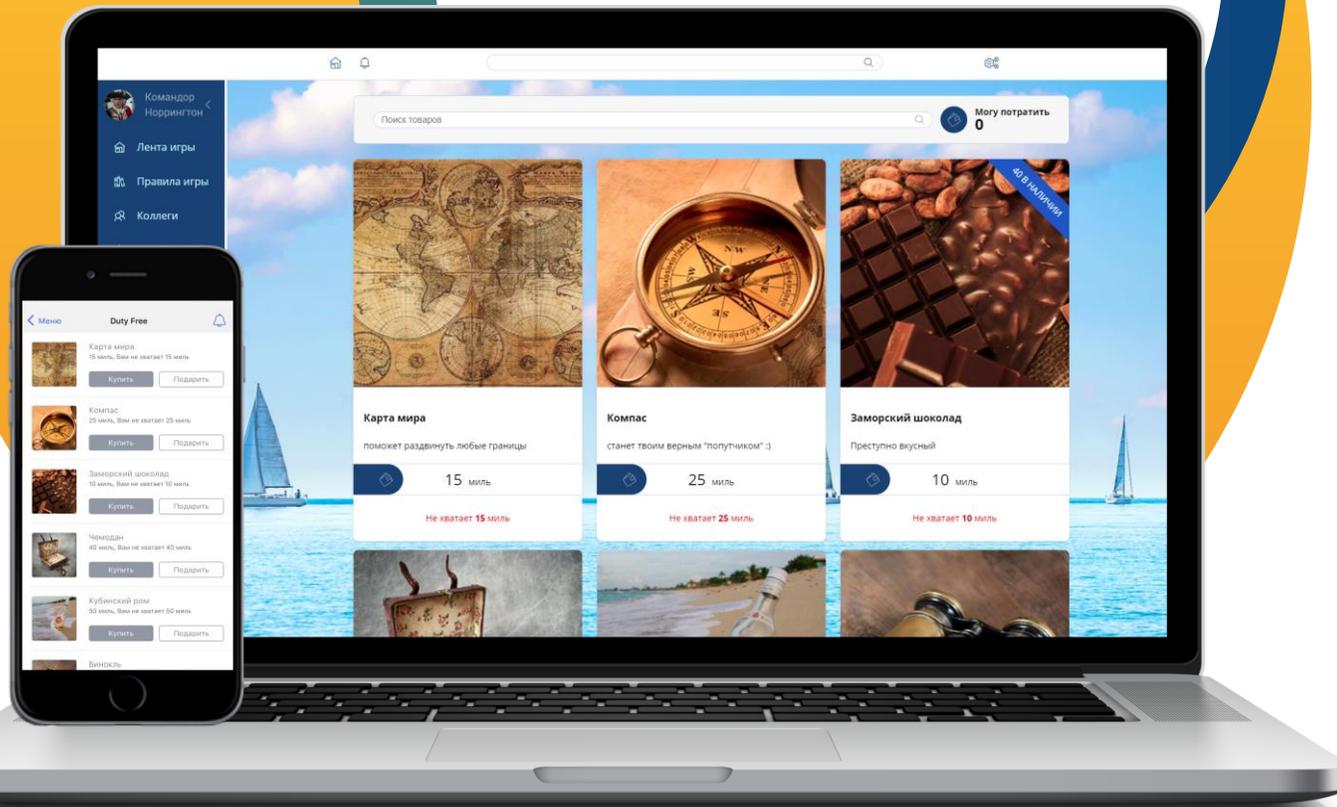
Санта в Пряниках – всесезонный. Можете выпустить его на День рождения компании или по иному торжественному поводу – и назвать, как захотите.

- Сотрудники заявляют на участие в «Тайном Санте», пишут «Письмо Санте» – что бы они хотели получить в подарок, и адрес, куда подарок нужно доставить
- В назначенный час (настраивается в административной консоли) все заявившиеся участники случайным образом распределяются «Сантами» друг другу и каждому «Санте» приходит уведомление о том, кому он будет дарить подарок и какой подарок получатель желает получить:).
- После отправки подарка участник может кликнуть на виджете «Подарок отправлен» и виджет скроется.



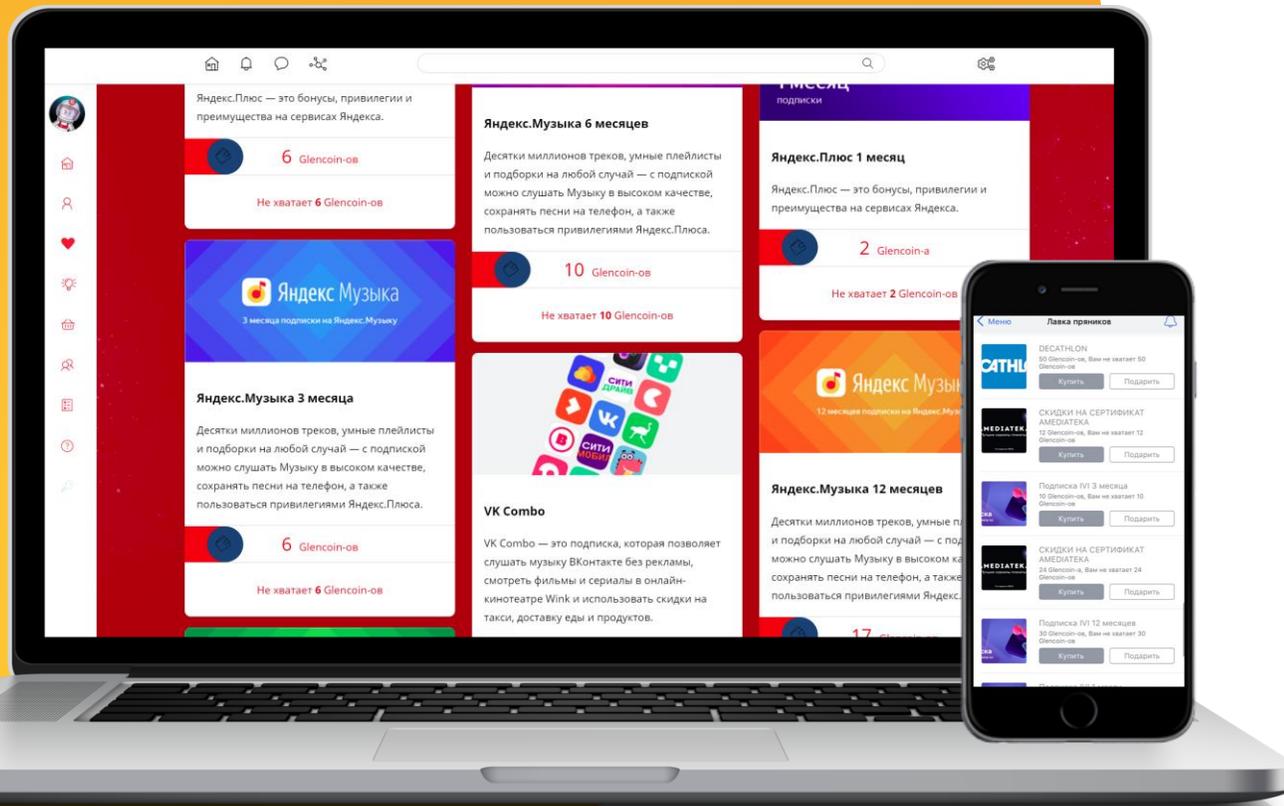
Геймификация Магазин привилегий

- 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



Геймификация Сертификаты Giftery и другие внешние витрины

- Помимо ручного управления товарами, возможна также автоматическая интеграция внешних витрин (при наличии API у этих витрин).
- Так, например, в арсенале платформы уже существует готовая интеграция с витриной подарочных сертификатов Giftery. В случае ее подключения, вы заключаете с Giftery прямой договор, вносите депозит, и когда сотрудник делает заказ на сертификат (в интерфейсе «Пряников»), с вашего депозита в Giftery списывается рублевый эквивалент сертификата, а сотруднику, оформившему заказ, автоматически отправляется электронный сертификат на почту и в личный кабинет в «Пряниках».
- Сценарий чрезвычайно удобен для администратора – он не требует вообще никакой логистики. Но мы рекомендуем сочетать его с другими товарами – корпоративным мерчем, сертификатами на проспать, опоздать и другими «суперсилами»
- В случае развертывания «Пряников» на ваших серверах, необходимо будет обеспечить возможность обмена данными с внешним сервисом Giftery по API





Общая панель управления

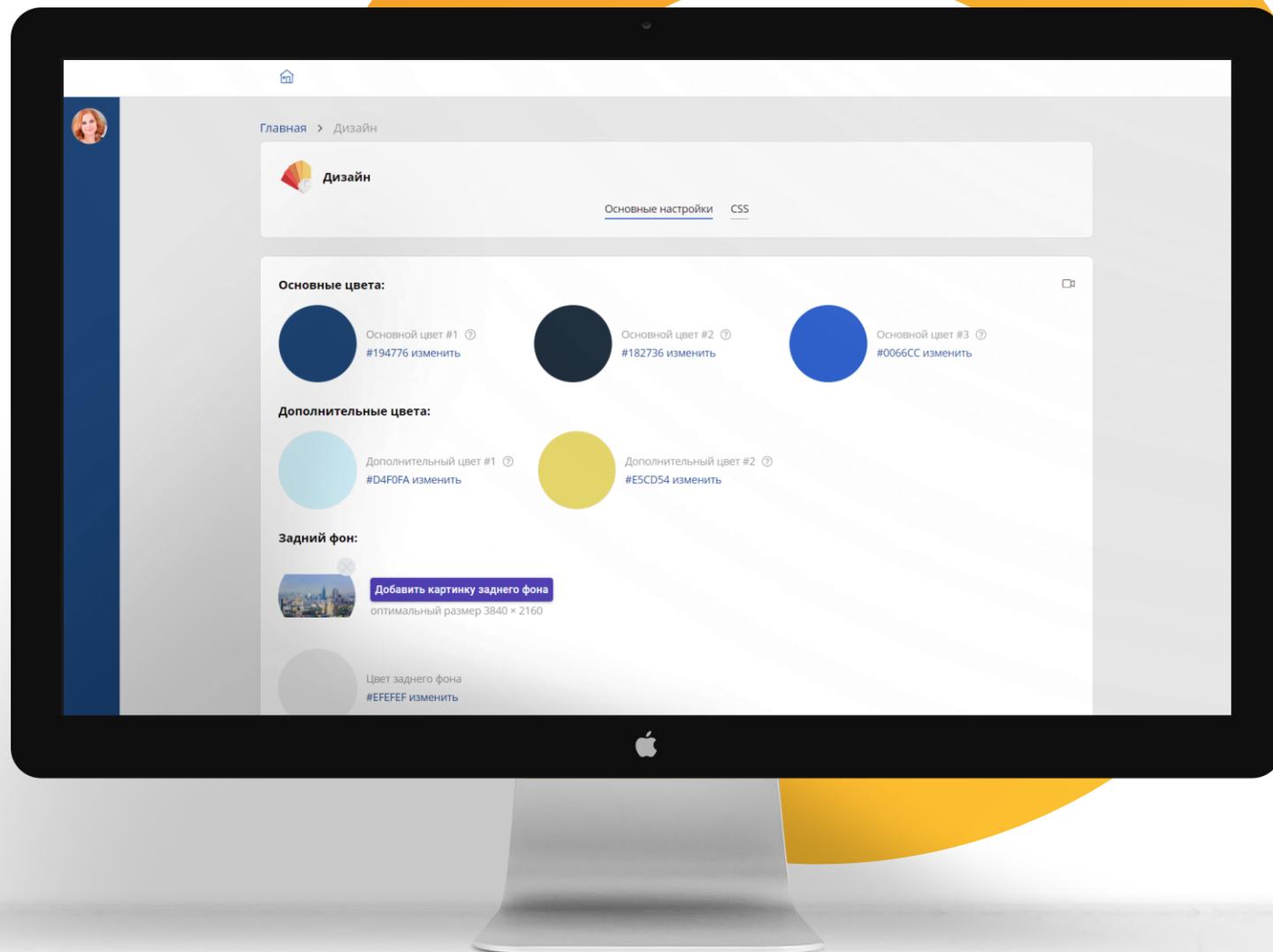
Общая панель управления

Управление дизайном

Дизайн вашего проекта настраивается в административной консоли. Вы можете изменять:

- Цветовую гамму
- Фон
- Иконки и цвета всех игровых компонентов – бейджей, рейтингов, викторин и т.п.

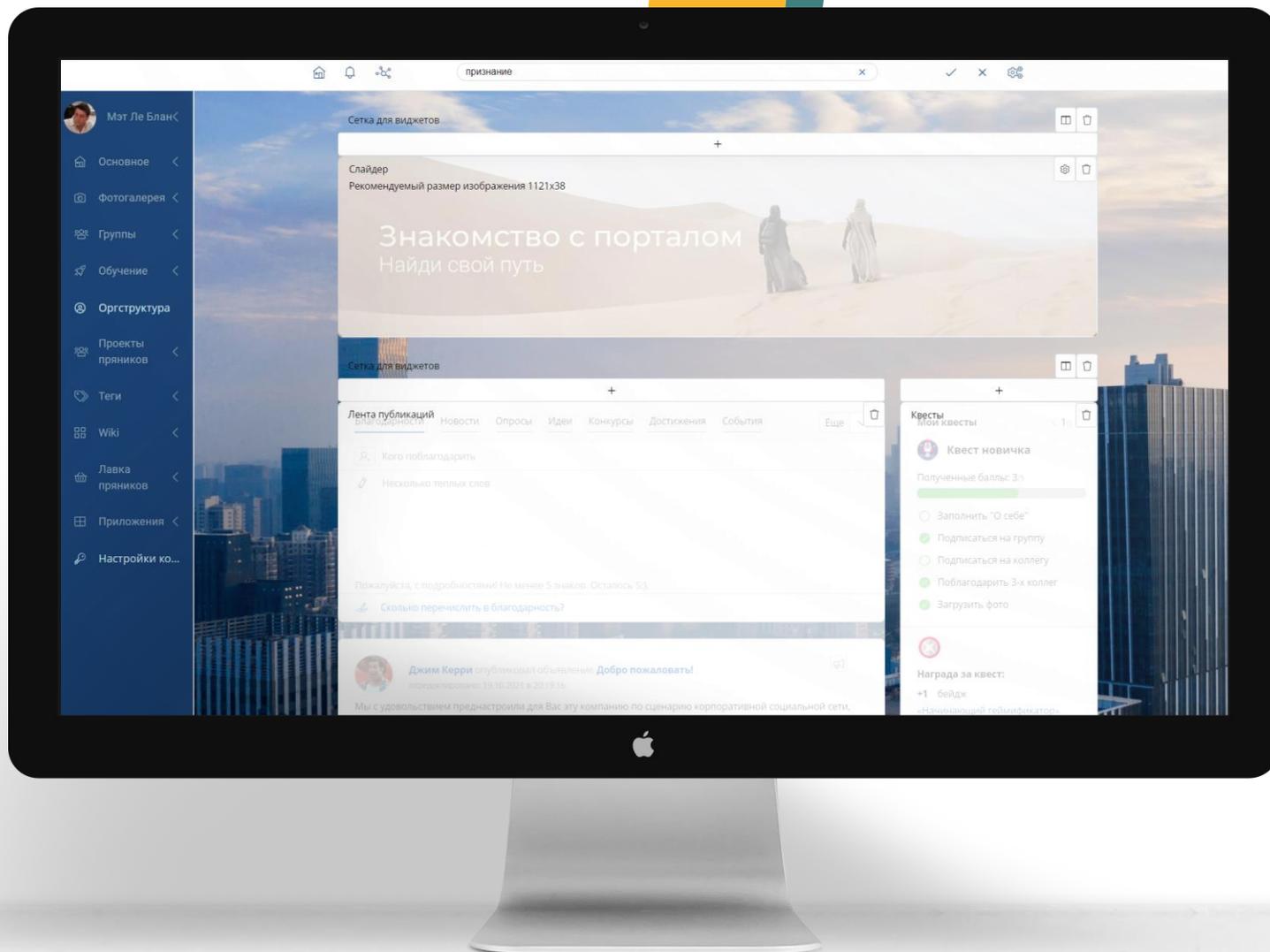
Помимо административного управления, изменения в дизайн можно также вносить через кастомизацию CSS.



Общая панель управления

Управление структурой и навигацией

- 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:
 - 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 или широкий «портальный» layout с произвольным набором блоков.
- Левое меню может вручную настраивать администратор, добавляя туда не только разделы «Пряники», но и ссылки на любые другие ресурсы.



Общая панель управления

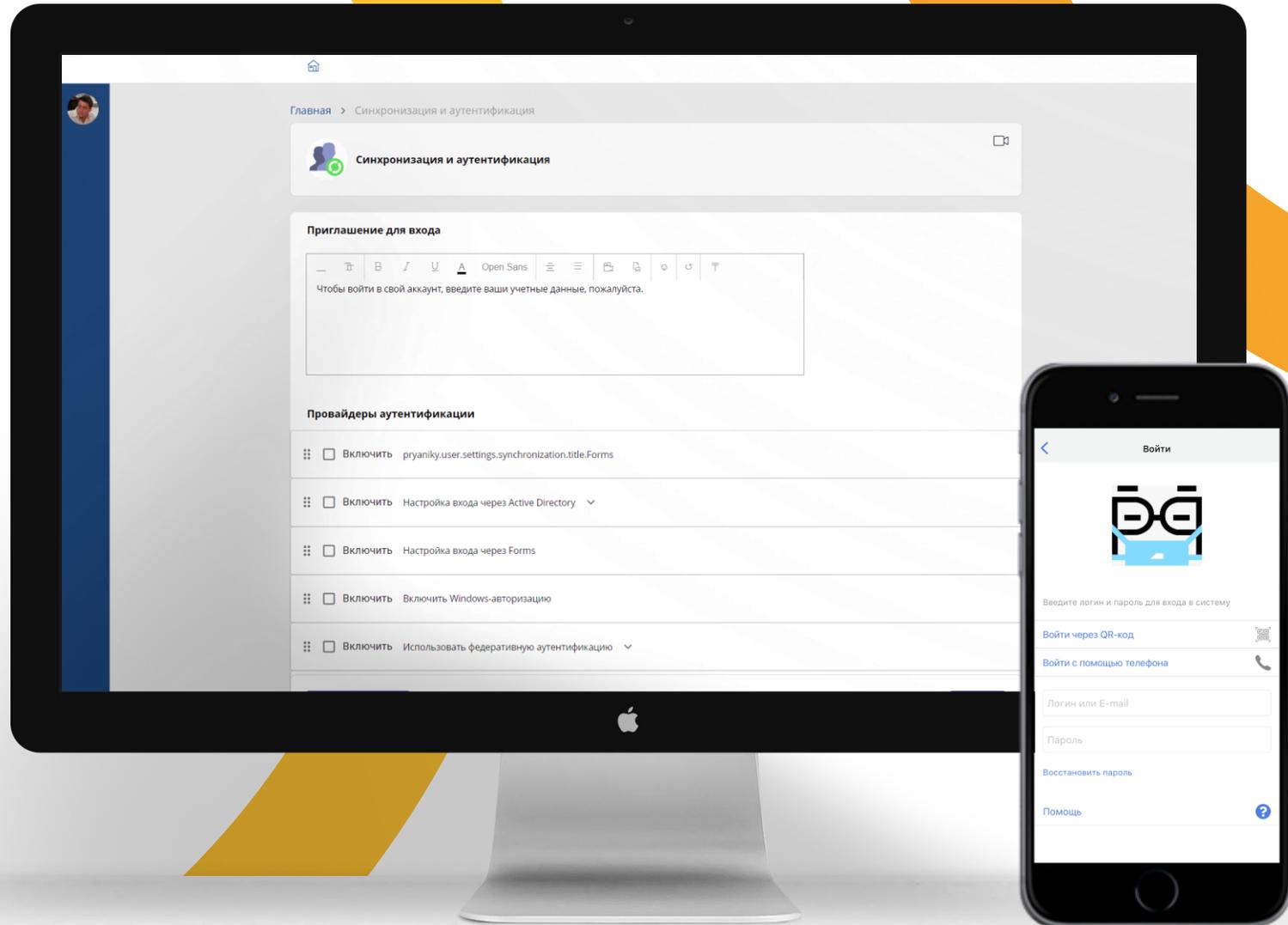
Синхронизация профилей и аутентификация

Добавление сотрудников на портал может происходить следующим образом:

- Добавление вручную в административной консоли
- Импорт из Excel в административной консоли
- Синхронизация из Active Directory
- Синхронизация из 1С
- Синхронизация из иных источников – обсуждается в индивидуальном порядке

Для аутентификации могут использоваться:

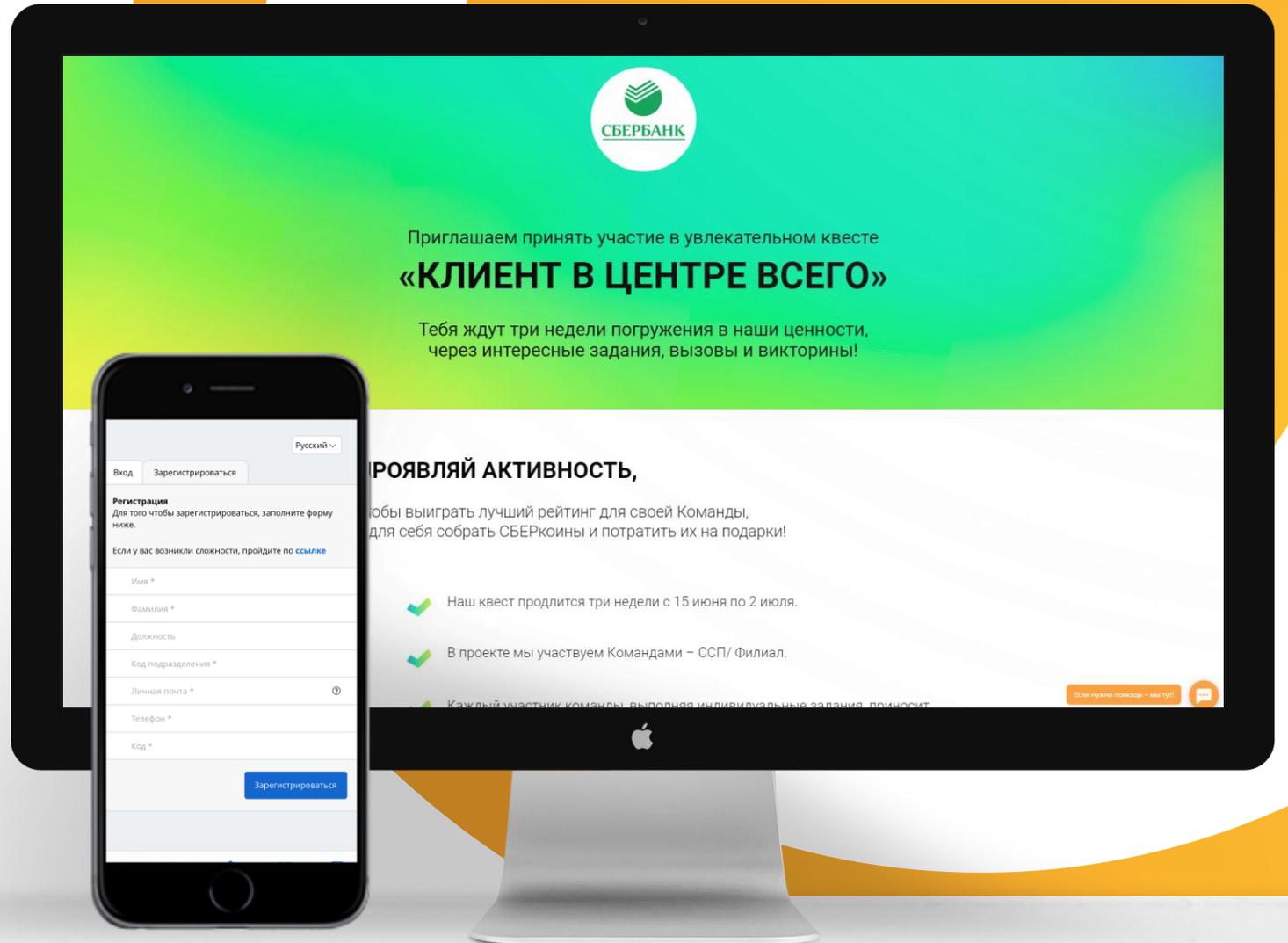
- традиционный вход по логину-паролю (причем логином может быть email, мобильный номер, доменная учетная запись, табельный номер или любой другой уникальный идентификатор);
- по одноразовым SMS, если в профилях сотрудников известны мобильные телефоны;
- поддерживаем LDAP-каталоги;
- и ADFS.



Общая панель управления

Саморегистрация

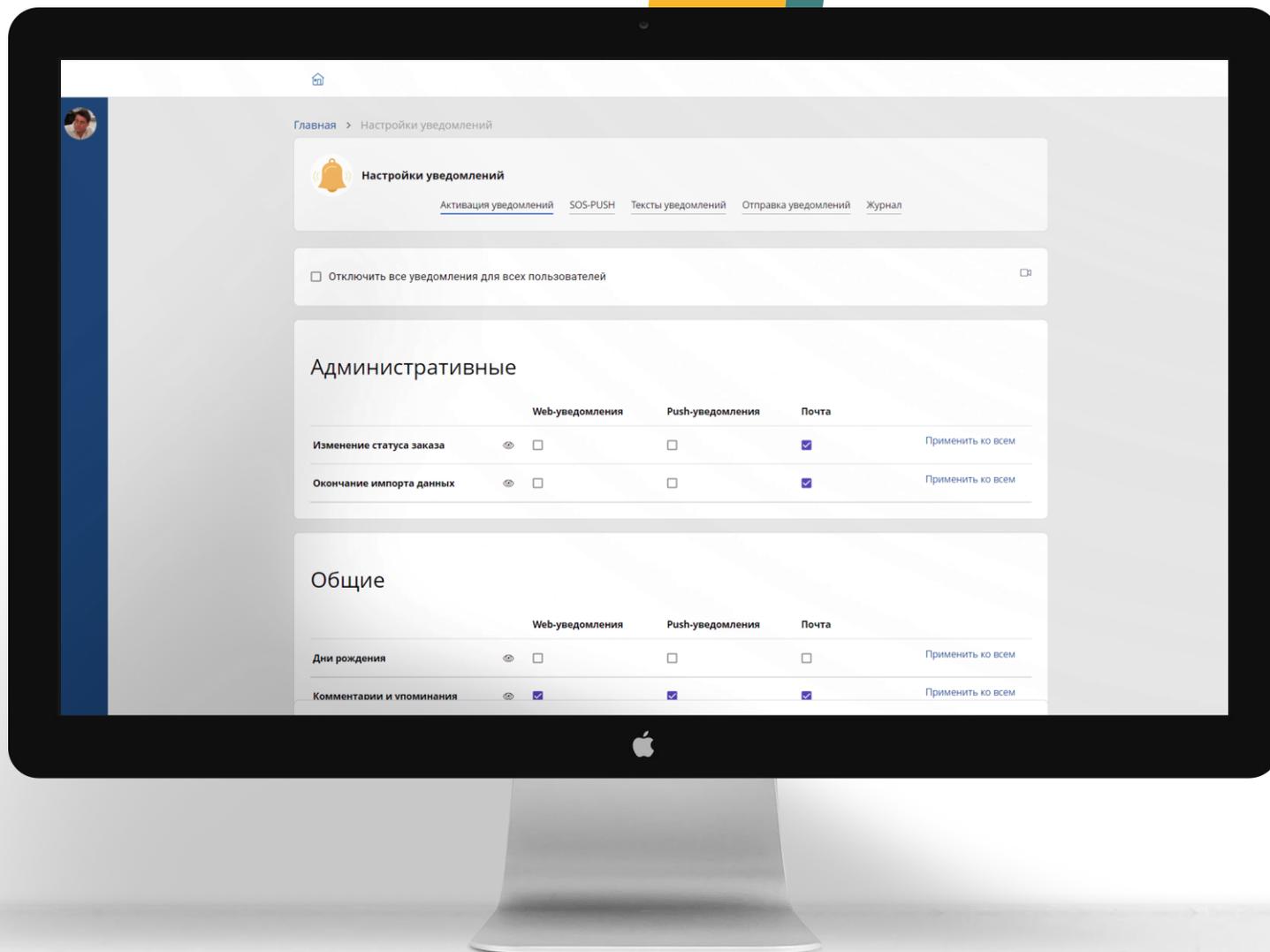
- Подходит для сообществ и для случаев, когда по каким-либо причинам синхронизация сотрудников из внутренних источников невозможна
- Сотрудники либо регистрируются с использованием корпоративных электронных почт – в этом случае мы можем автоматически пропускать всех, кто зарегистрировался с почтой с нужным доменом
- Либо регистрация проходит с любыми имейлами, но регистрантов должен одобрить модератор
- Возможен также сценарий, при котором при регистрации участники указывают промо-код, и если этот промо-код соответствует базе кодов, которым можно доверять (коды предоставляет компания-клиент), то регистрация участников проходит по упрощенной схеме – все новые регистрации с «доверенными» кодами попадают в отдельный список, в котором модератор может их быстро посмотреть и оптом пропустить в систему.
- Для привлечения внимания к проекту может быть также создан специальный лендинг.
- Для наибольшего вовлечения участников может быть использована реферальная программа, в которой за приглашение новых участников сотрудники будут получать дополнительные бонусы.



Общая панель управления

Управление уведомлениями

- Сотрудники могут получать письма на email и push-уведомления в мобильное приложение.
- Вы можете настроить список событий, на уведомления о которых сотрудники будут подписаны по умолчанию;
- В административной консоли доступно редактирование всех текстов уведомлений,
- Настройка имени отправителя и подписи;
- А также просмотр журнала отправки уведомлений.



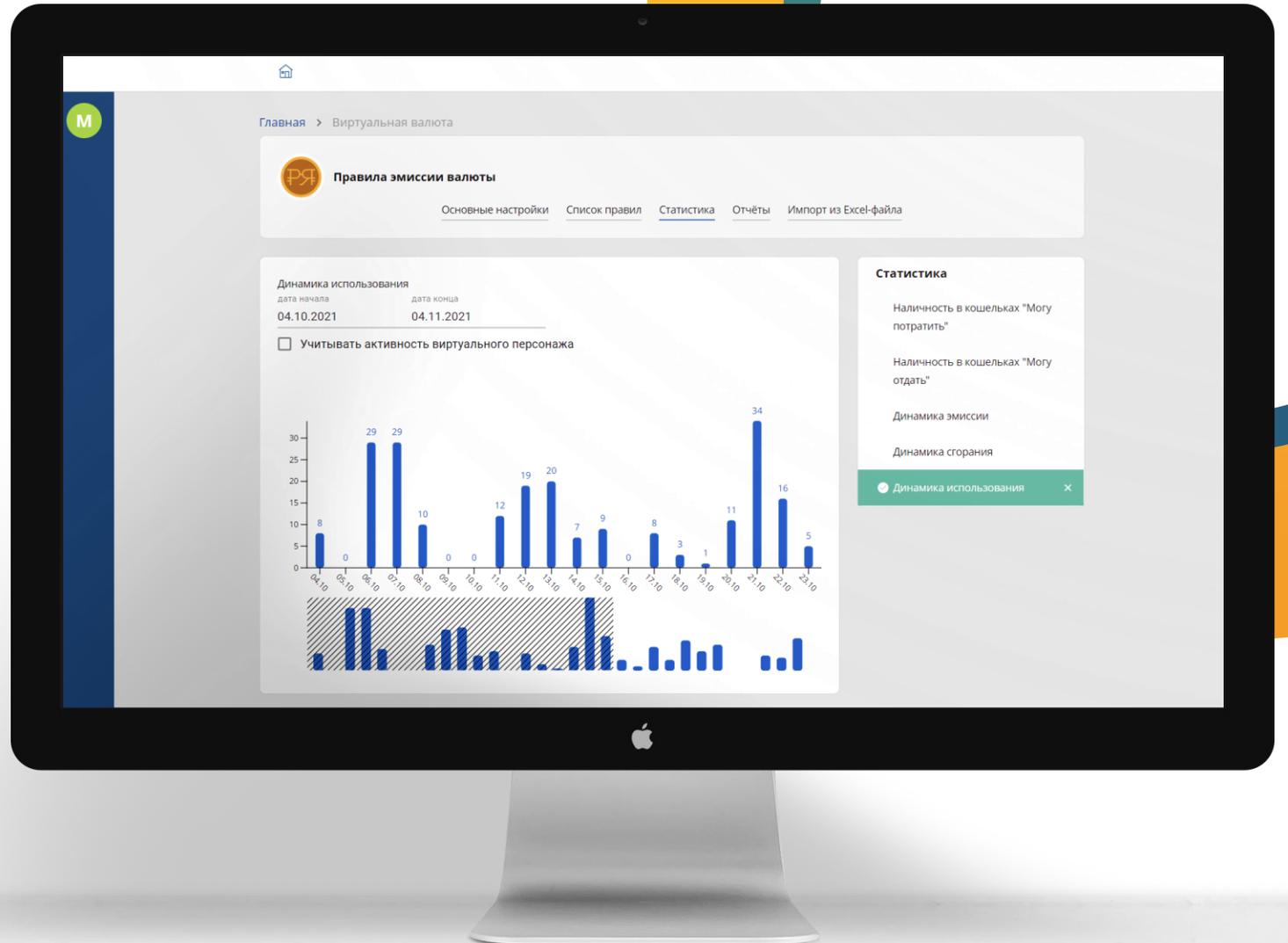
Общая панель управления

Отчеты

В административной консоли доступна выгрузка подробных отчетов в Excel и быстрый просмотр динамических графиков:

- По активности сотрудников
- По полученным наградам
- По структуре идей
- По пройденным курсам
- По заказам
- И т.п.

Общее количество отчетов – 40+



Общая панель управления

Интеграция с внутренними учетными системами

01

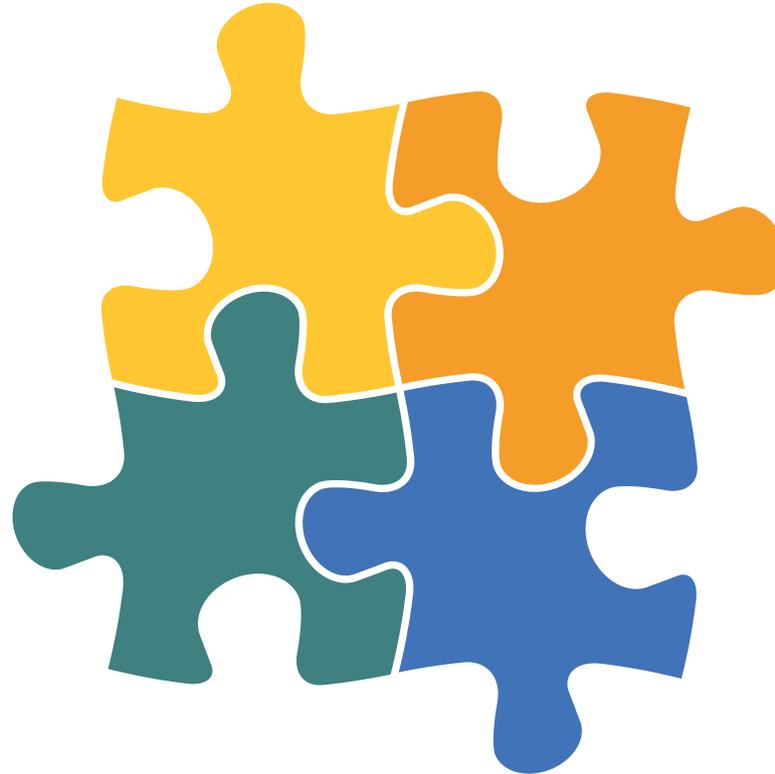
Управление профилями сотрудников

- Настроим автоматическую синхронизацию профилей из Active Directory, 1С или другого источника данных;
- Если это невозможно – настроим ручной импорт из Excel.

02

Модели аутентификации

- Возможен традиционный вход по логину-паролю (причем логином может быть email, мобильный номер, доменная учетная запись, табельный номер или любой другой уникальный идентификатор);
- По одноразовым SMS, если в профилях сотрудников известны мобильные телефоны;
- Поддерживаем LDAP-каталоги;
- и ADFS.



03

Импорт KPI по модели PULL

- «Пряники» с определенной частотой обращаются к учетной системе и забирают данные о KPI. Возможен формат обращения:
- Напрямую в БД учетной системы;
 - По API, если таковое есть;
 - К Excel-файлу, отгружаемому учетной системой в папку или отправляемому по https.

04

Импорт KPI по модели PUSH

Ваша учетная система обращается к «Пряникам» по API и отправляет команды на начисление валюты, бейджей, баллов в рейтинг и просто публикаций.

Мобильное приложение

Штатное приложение, доступное в официальных маркетплейсах, входит в стоимость основных лицензий и будет работать с любым «облачным» аккаунтом, а для «Пряников», развернутых на внутренних серверах – если доступ к серверам для приложения будет разрешен службой безопасности.

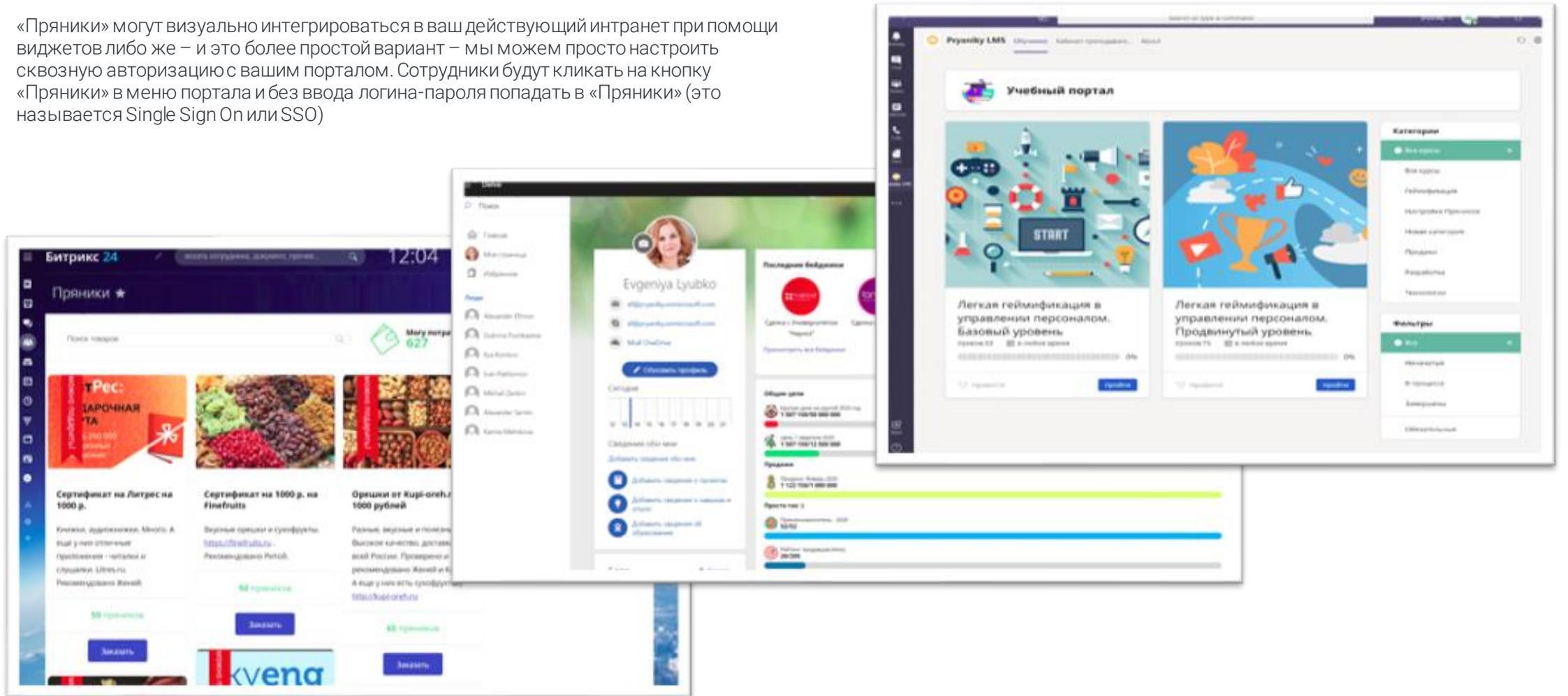
Но вы понимаем, что вам, вероятно, захочется кастомизировать приложение так же, как вы настраиваете под себя веб-интерфейс «Пряников»:

- Сделать брендинг
- Выложить в маркетплейсы под собственным названием
- Добавить функций
- Отключить неиспользуемые модули
- Обеспечить спокойствие службы безопасности и т.п.

Поэтому мы готовы предложить вам сборку и поддержку индивидуального мобильного приложения «под ключ» – на базе уже имеющегося (то есть кратно выгоднее, чем если платить студии за разработку с нуля), но с дополнительной кастомизацией под ваши потребности.

Общая панель управления встройкой в порталы

«Пряники» могут визуально интегрироваться в ваш действующий интранет при помощи виджетов либо же – и это более простой вариант – мы можем просто настроить сквозную авторизацию с вашим порталом. Сотрудники будут кликать на кнопку «Пряники» в меню портала и без ввода логина-пароля попадать в «Пряники» (это называется Single Sign On или SSO)



Отложите кнуты. Внедряйте «Пряники»!



Ваш персональный консультант:

Евгения Любко

Архитектор корпоративных миров

Управляющий партнер

email: es@pryaniky.com

моб.: +7 (926) 582-65-05