

КТС – ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРОГРАММ ЛОЯЛЬНОСТИ И DIGITAL-СПЕЦПРОЕКТЫ

[О НАС](#)[КЕЙСЫ](#)[ИНСТРУМЕНТЫ](#)[СРОКИ](#)[КОМАНДА](#)[КОНТАКТЫ](#)

KTS: IT-КОМПАНИЯ С ЭКСПЕРТИЗОЙ В МАРКЕТИНГЕ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПОД КЛЮЧ

Стратегия достижения цели

Креатив

Производство под ключ

Внедрение в продукт, соцсети или сайт

Развитие

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

Производство под ключ

Срочный запуск от 1 недели

СПЕЦПРОЕКТЫ

Производство под ключ

Запуск от 2 недель

VK / TG MINI APPS →

INN-APP ГЕЙМИФИКАЦИЯ →

ЛЕНДИНГИ →

ЧАТ-БОТЫ →

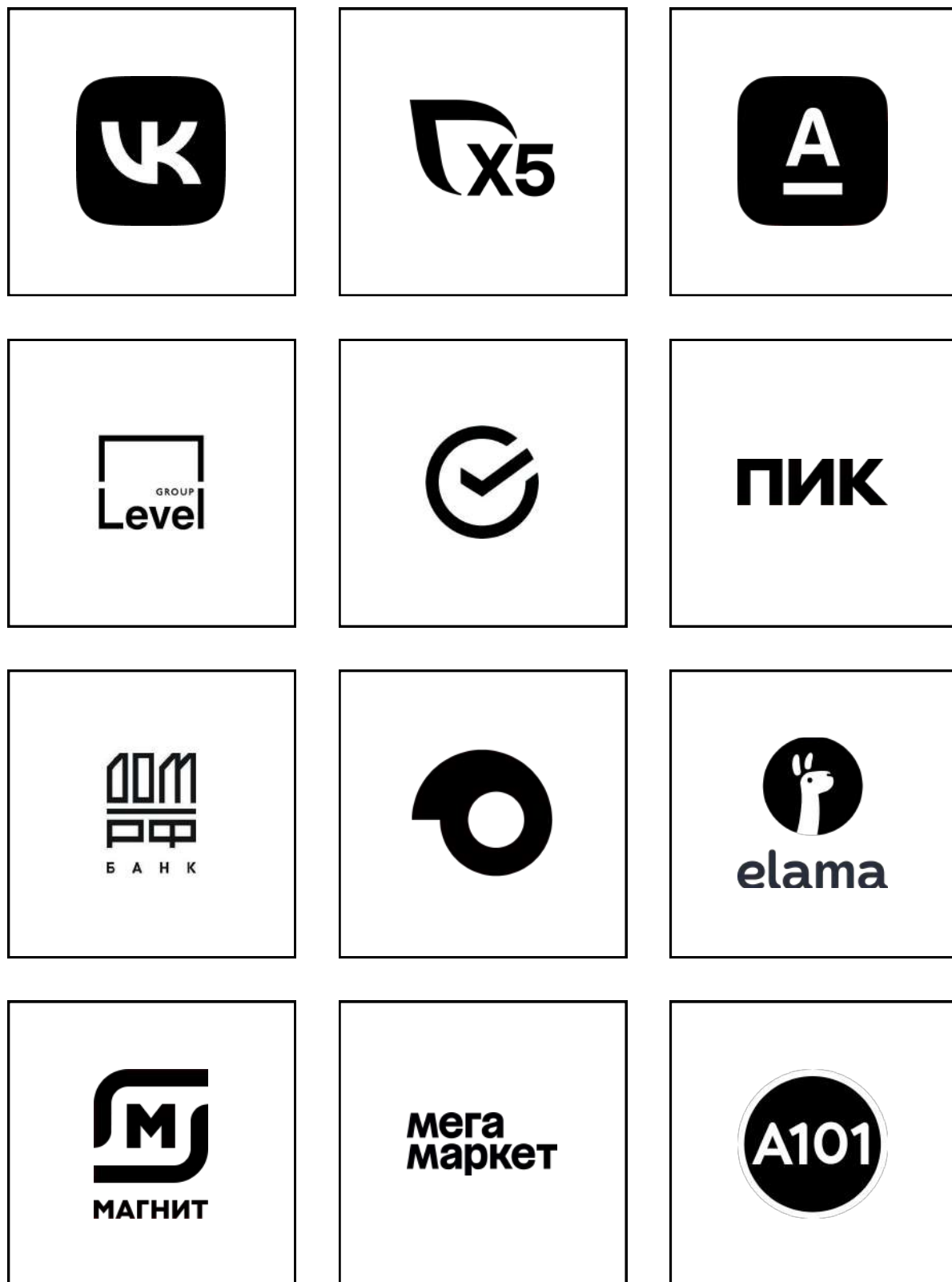
На базе глубокой технической экспертизы:

РАЗРАБОТКА
МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

АВТОМАТИЗАЦИЯ
БИЗНЕС-ПРОЦЕССОВ

DEVOPS
AI / ML

НАМ ДОВЕРЯЮТ



10+ ЛЕТ

помогаем бизнесу создавать
IT-сервисы

3+ ГОДА

средний срок сотрудничества
с нашими партнерами

250+ СПЕЦОВ

в штате
Компания основана бауманцами
и 30% сотрудников – **выпускники МГТУ**

ТОП-3

Входим в топ-3 агентств,
разрабатывающих корпоративные
сервисы.

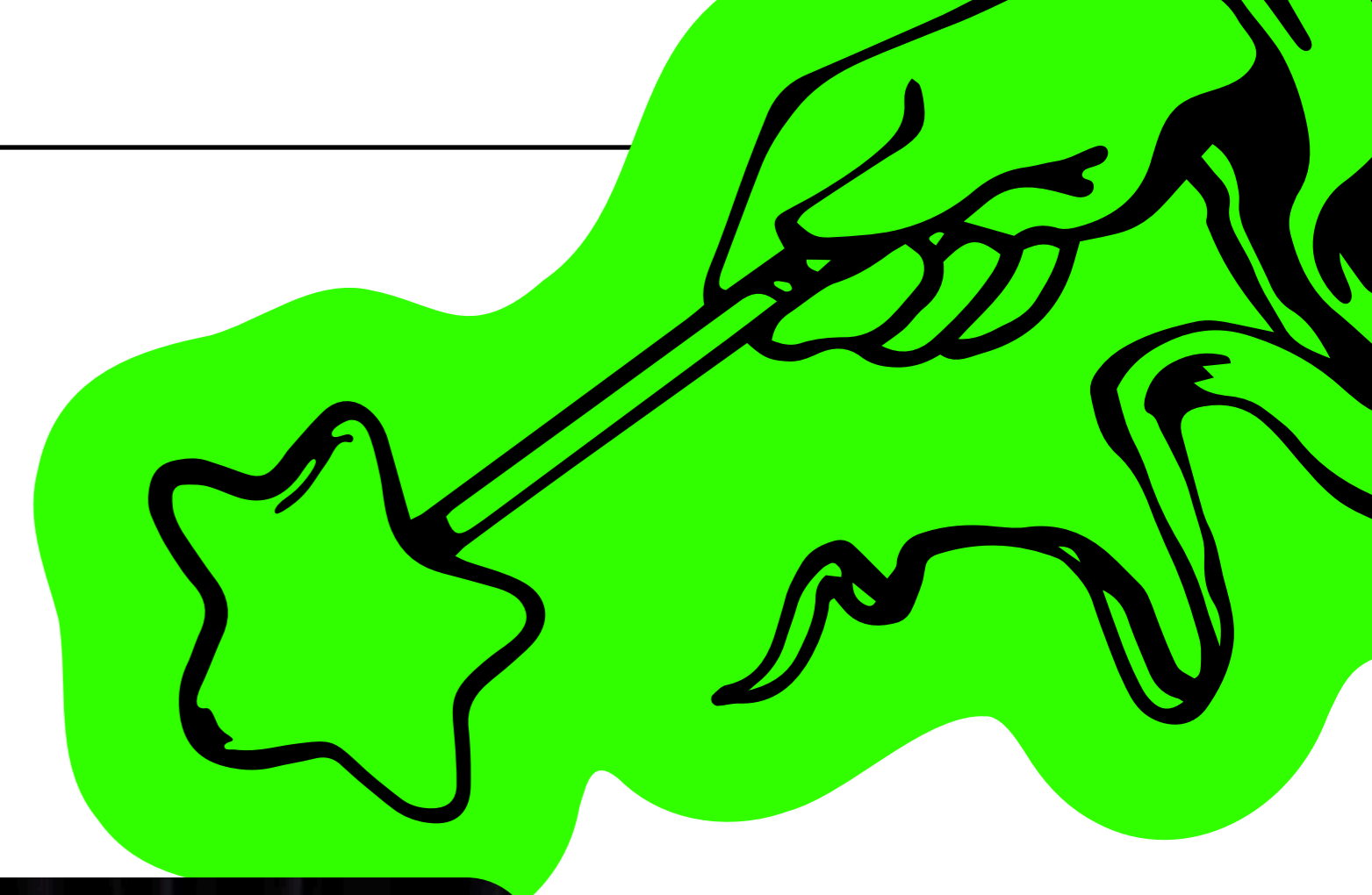
ТОП-3







Входим в топ-3 **геймдев-студий**
по версии Workspace, 2025

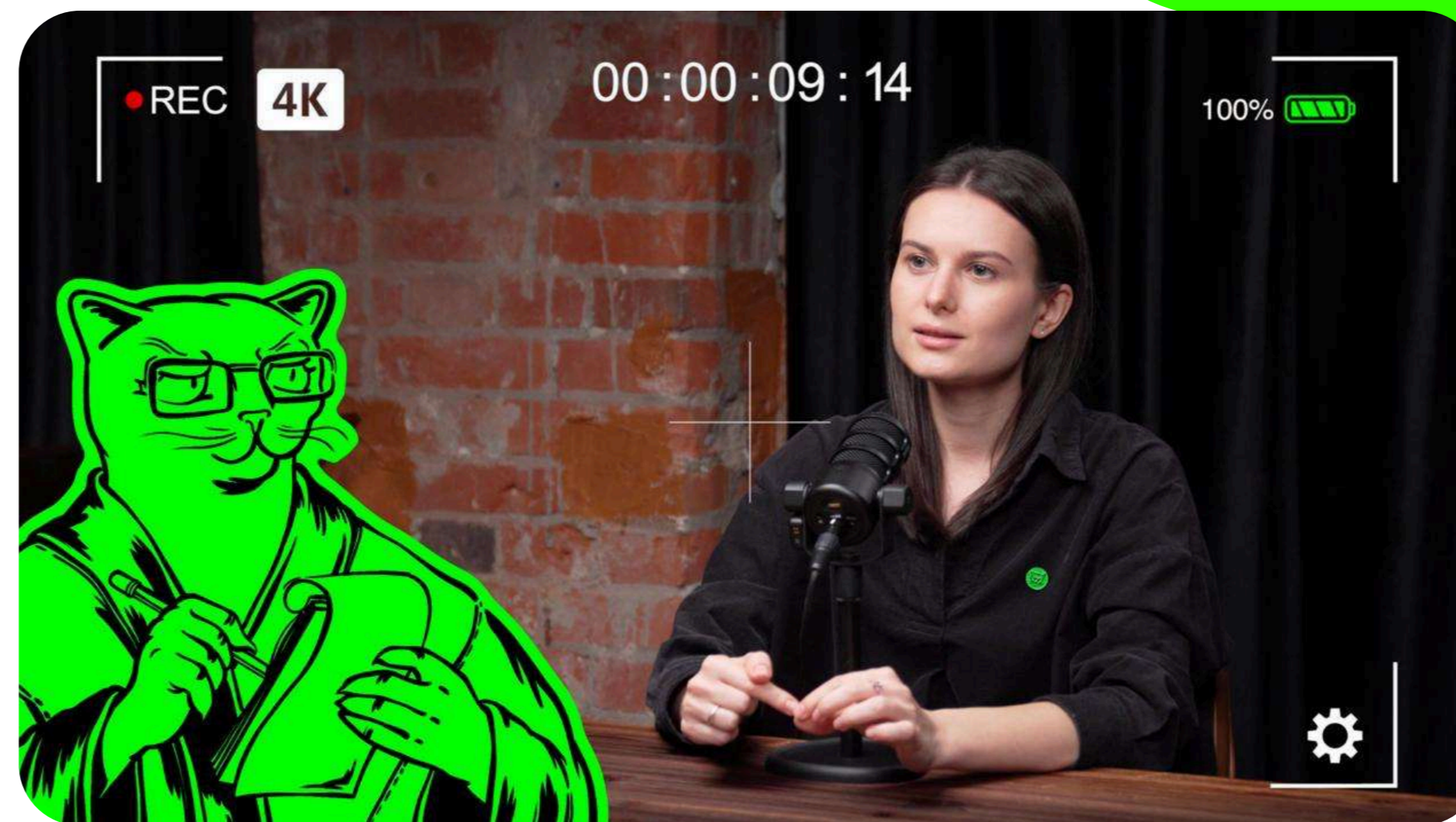


ЭКСПЕРТИЗА В МАРКЕТИНГЕ

→ ОБЪЕДИНЯЕМ ОПЫТ В РАЗРАБОТКЕ И КРЕАТИВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ УНИКАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ



 <p>2025</p> <p>Кампании с мгновенным эффектом</p> <p>Золото</p> <p>БУРГЕР КИНГ</p>	 <p>2026</p> <p>Креативный подход</p> <p>2 место</p> <p>БУРГЕР КИНГ</p>	 <p>2025</p> <p>Digital Media Campaigns E-commerce Campaign</p> <p>Бронза</p> <p>САМОКАТ</p>
 <p>2025</p> <p>Digital Campaigns Experience marketing</p> <p>Бронза</p> <p>БУРГЕР КИНГ</p>	 <p>2026</p> <p>Спецпроекты</p> <p>3 место</p> <p>ПЯТНИЦА (ТВ)</p>	 <p>2022</p> <p>Publicis Prohealth</p> <p>Золото</p> <p>НОВАРТИС ФАРМА</p>



РАЗБИРАЕМ КЕЙСЫ И ПРИНЦИПЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ →

700+ ПРОЕКТОВ

реализовано на высшем уровне

80+ НАГРАД

за 8 лет реализации проектов

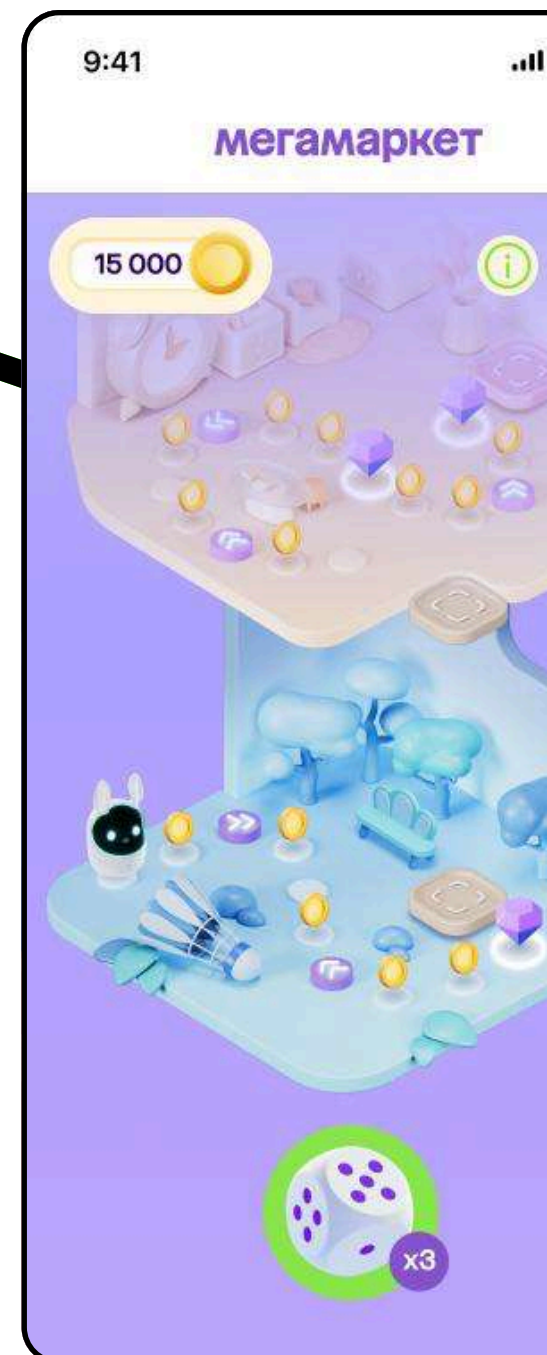
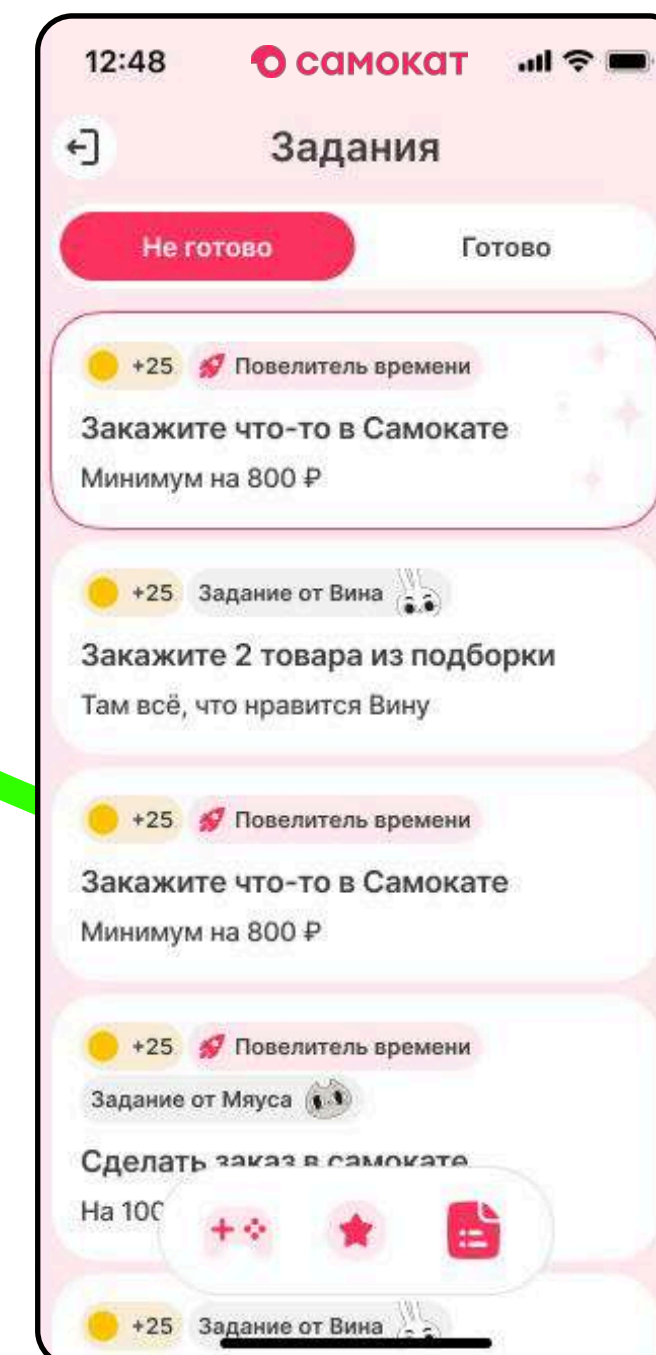
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПОД КЛЮЧ

ЗАДАЧА БИЗНЕСА → СИСТЕМНОЕ РЕШЕНИЕ





Строим систему, которая приводит к целевым действиям: с прозрачным онбордингом, полезными заданиями, системой мотивации и (зачастую) игровыми механиками.

- Креативная концепция
- Проектирование механики: мета- и core-механика, задания на выполнение целевых действий в продукте, система вознаграждений
- Дизайн и иллюстрации
- Разработка (+ интеграция в приложение, сайт, соцсети бренда)
- Аналитика и развитие продукта

TTM: ~2 МЕС

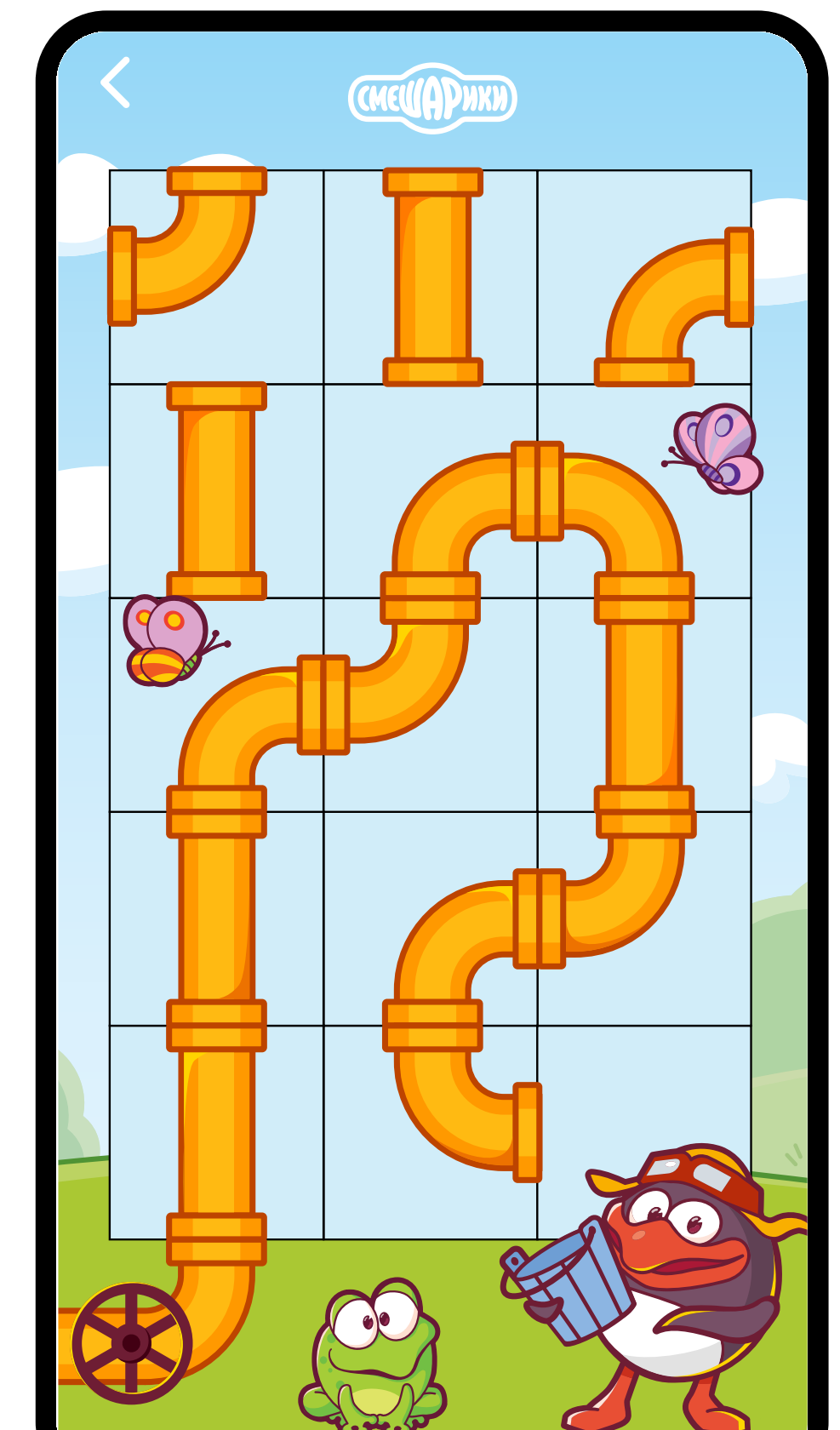
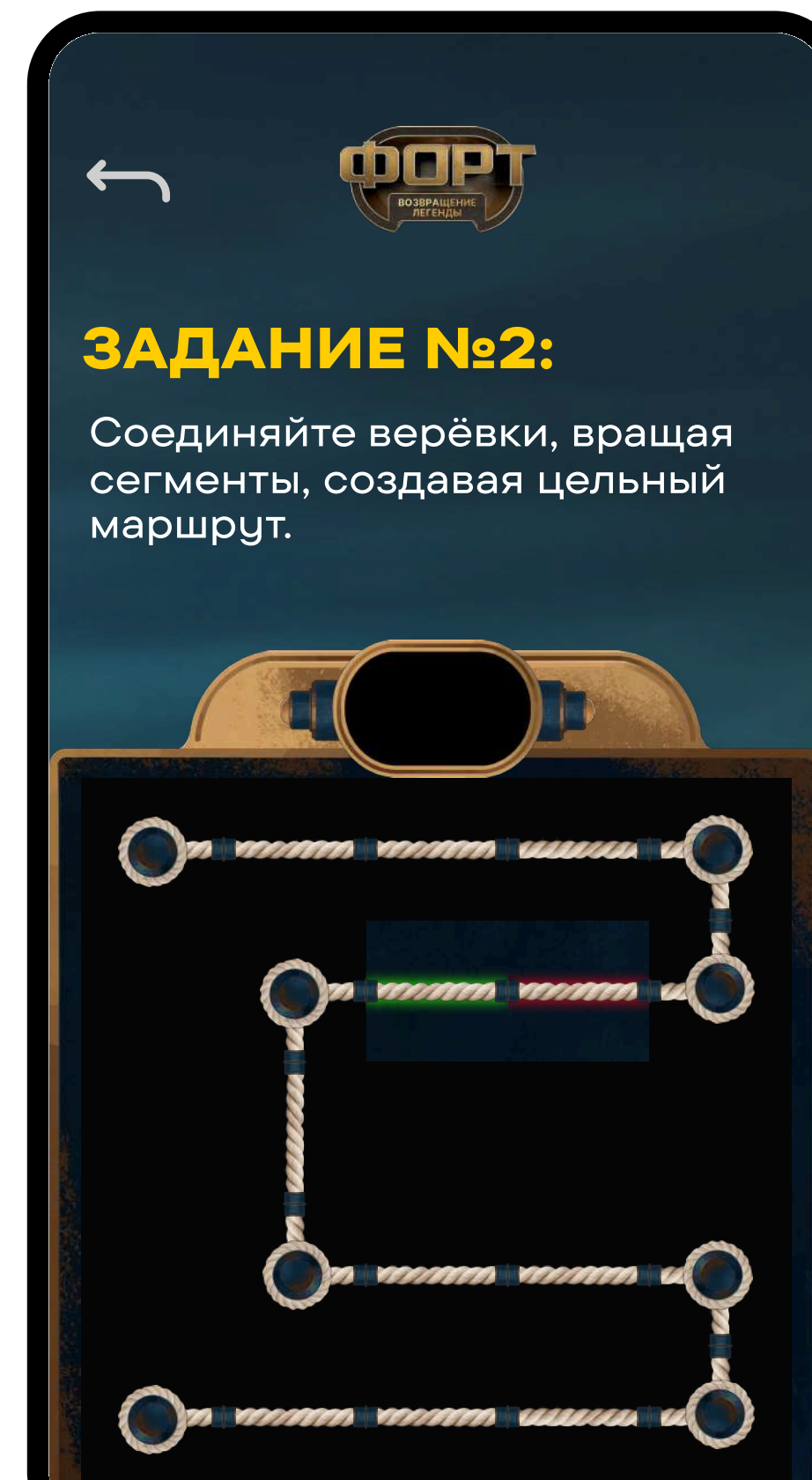


ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ С ЗАПУСКОМ ОТ 1 НЕДЕЛИ

-  13 популярных игровых механик на выбор
-  Кастомизация дизайна под стилистику бренда
-  Настройка уровней, сложности, вознаграждений и т.д.
-  Интеграция в приложение, сайт, соцсети бренда





TTM: ~1-2 НЕД

ОДНА МЕХАНИКА
– МНОЖЕСТВО ВАРИАНТОВ РЕАЛИЗАЦИИ

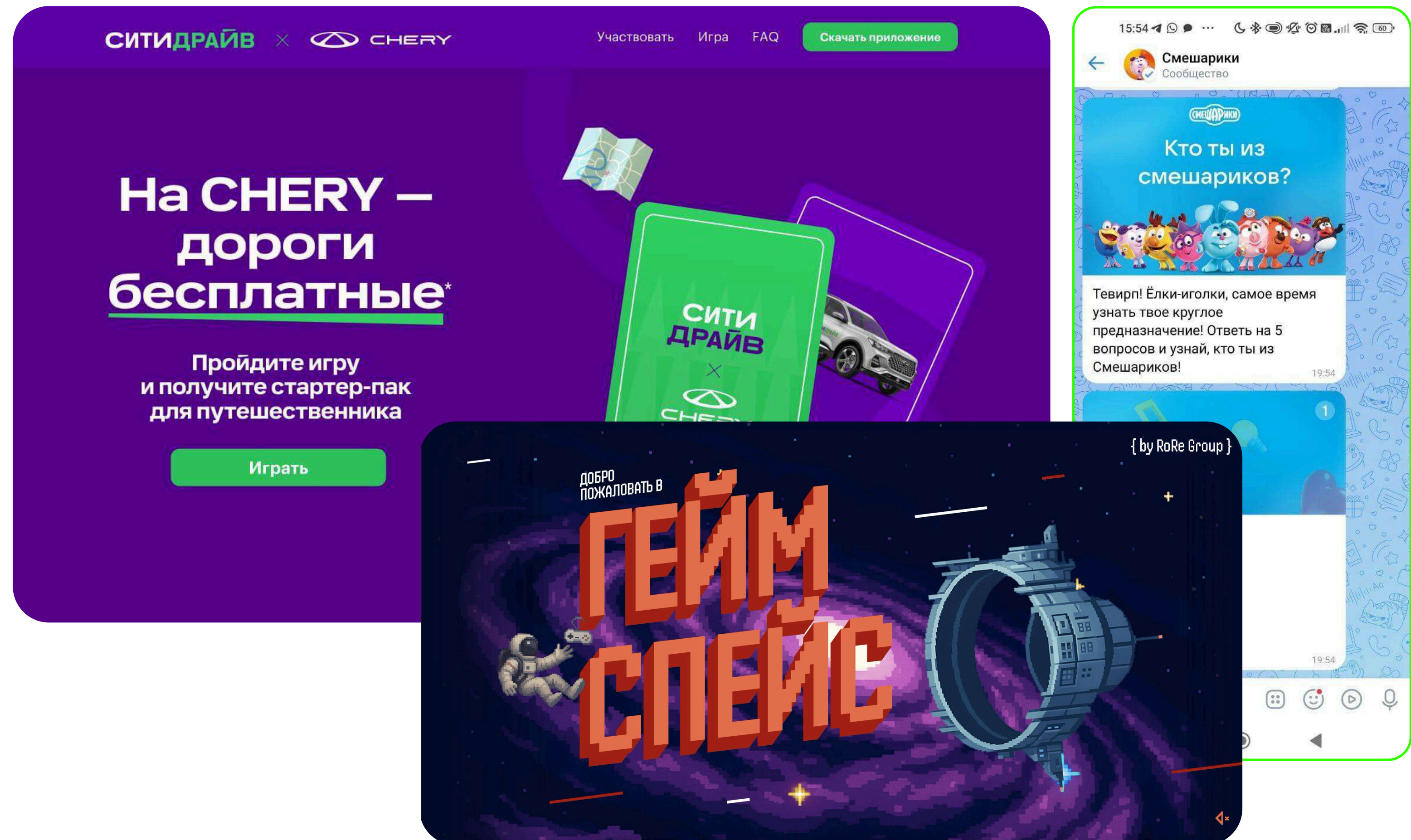


СПЕЦПРОЕКТЫ

СБОР ЛИДОВ, ОБУЧЕНИЕ ПРОДУКТУ, ПРОМО-АКЦИИ И ПР.

-  Креативная концепция
-  Проектирование CJM
-  Дизайн и иллюстрации
-  Разработка и запуск в формате лендинга, чат-бота или мини-приложения

ТТМ: 3-4 НЕД

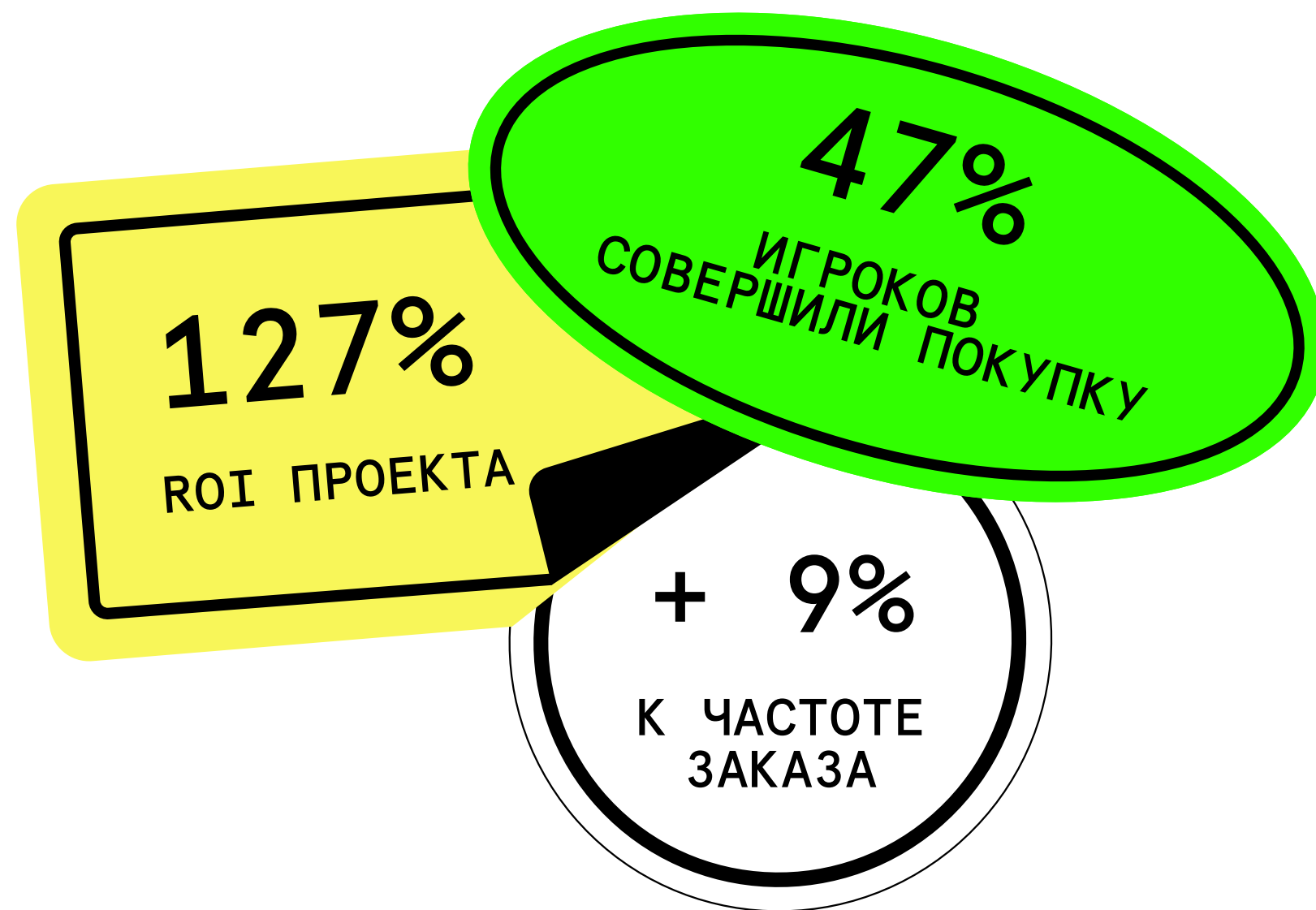




КЕЙСЫ: ГЕЙМИФИКАЦИЯ

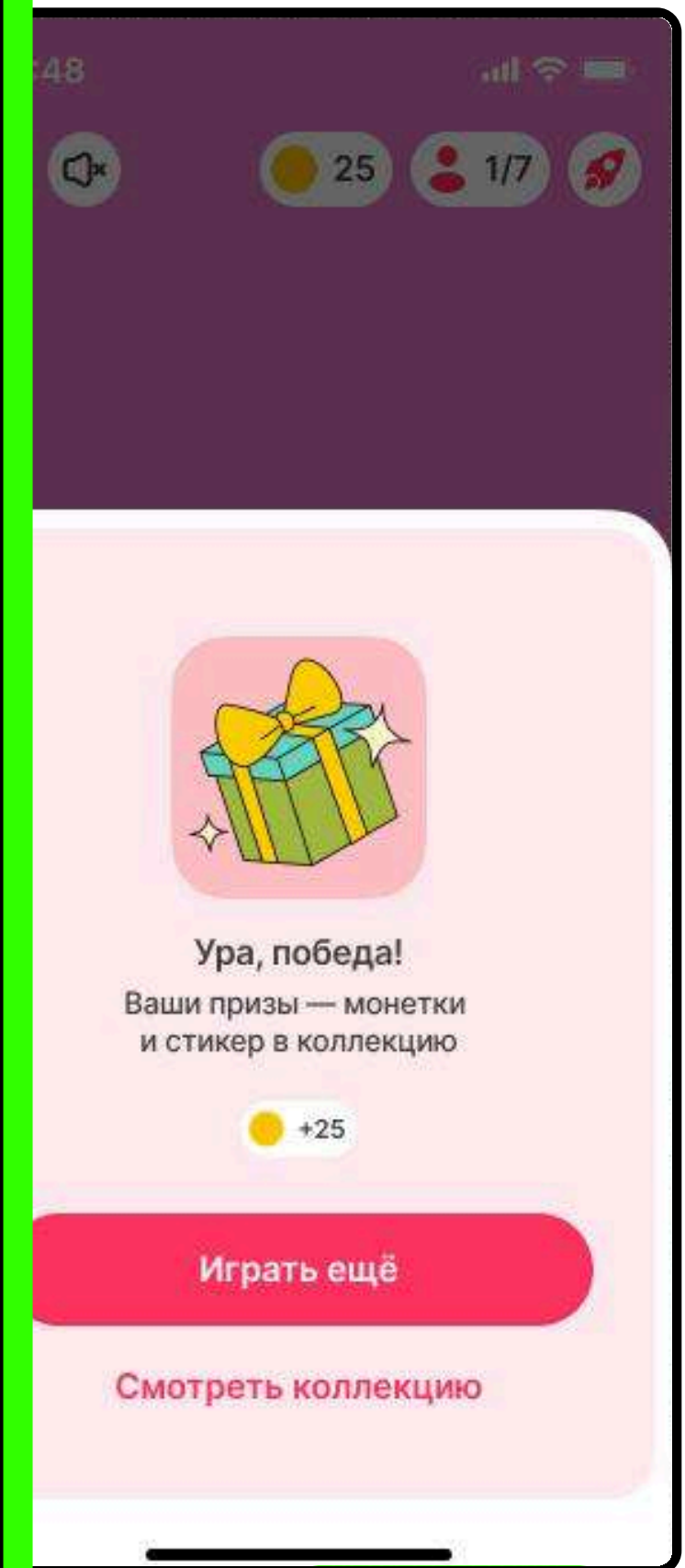
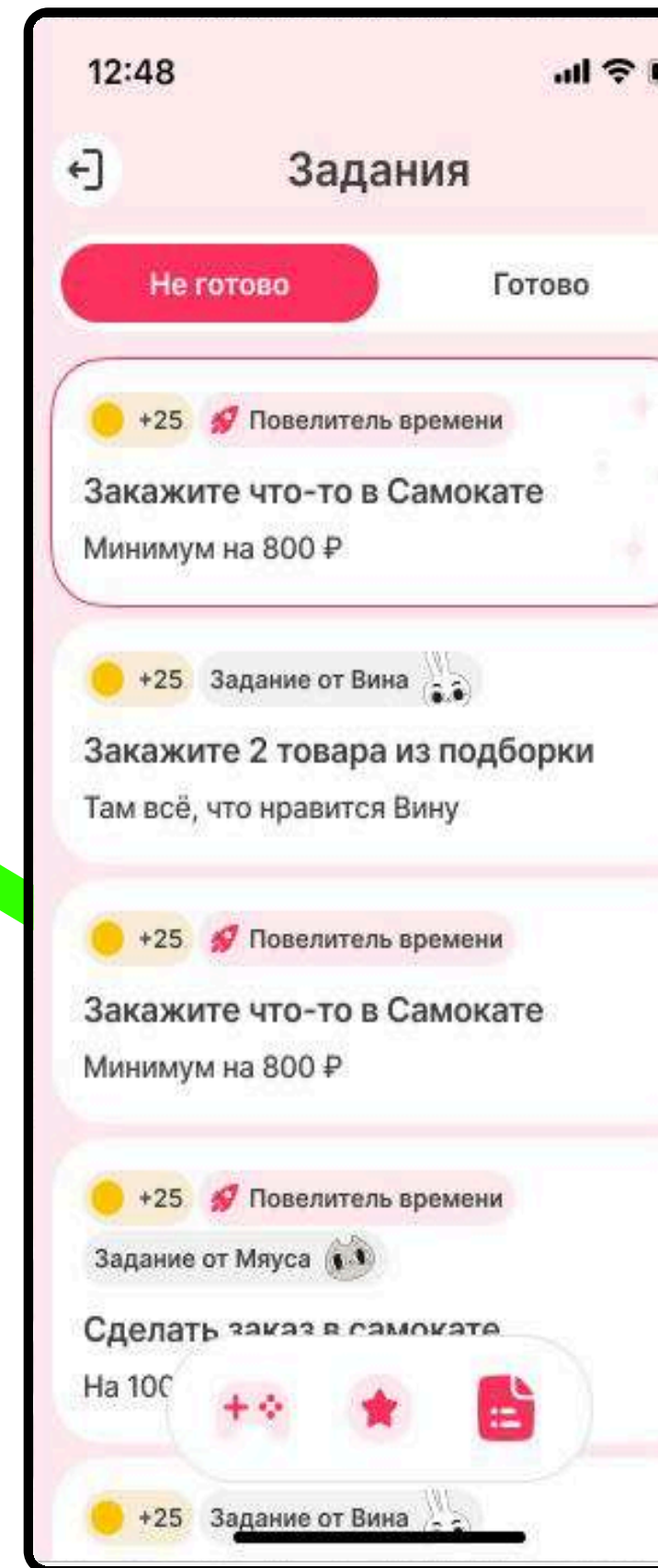
САМОКАТ

→ ИГРА С ФИДЖИТАЛ-СВЯЗКОЙ
И СЮЖЕТНЫМ ПРОГРЕССОМ
В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ САМОКАТ



Спроектировали и реализовали механику
и визуальное решение, не забыли добавить продуктовые
задания и систему вознаграждений

Интегрировались с API Самокат, встроили игру
через WebView в мобильное приложение



БУРГЕР КИНГ

→ ГОЛОСОВАЯ ГЕЙМИФИКАЦИЯ В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ БРЕНДА

Пользователи кричали слово «воппер», получали за это купоны на покупку бургеров, участвовали в розыгрыше айфона и путешествия



Спроектировали и реализовали механику, визуальное решение, а ещё подключили распознавание речи, чтобы за ответ засчитывались только крики кодового слова

Встроили игру через WebView в мобильное приложение



Золото E+ : Кампании с мгновенным эффектом
Бронза E+ : Brand experience



КЕЙСЫ С ГОТОВЫМИ МЕХАНИКАМИ ИГР



СМЕШАРИКИ

→ МИНИ-ПРИЛОЖЕНИЕ В КОНТАКТЕ, PLAY-HUB СО МНОЖЕСТВОМ МЕХАНИК, В Т.Ч.: ГОЛОВОЛОМКА, ПОИСК ПАР, ПАЗЛЫ, ХРОНОЛОГИЯ.



820 ТЫС
ИГРОКОВ

1,4 МЛН
ИГРОВЫХ
СЕССИЙ

2,5 МИН
СРЕДНИЙ
TIMESPENT

Подобрали механики под контент популярной франшизы — микс из готовых игровых механик и кастомной разработки. Создали и запустили проект под ключ. Интегрировались с API ВКонтакте.

Бронза

🏆 TAGLINE AWARDS

“ПЯТНИЦА”

→ ИГРА В ТЕЛЕГРАМ, СИНХРОНИЗИРОВАННАЯ С ЭФИРОМ ТЕЛЕШОУ, РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ

Пользователи проходили испытания из телешоу — от кликеров до игр на ловкость

3,5 МЛН
ИГРОВЫХ
СЕССИЙ

+ 57 ТЫС
ПОДПИСЧИКОВ
КАНАЛА В TG

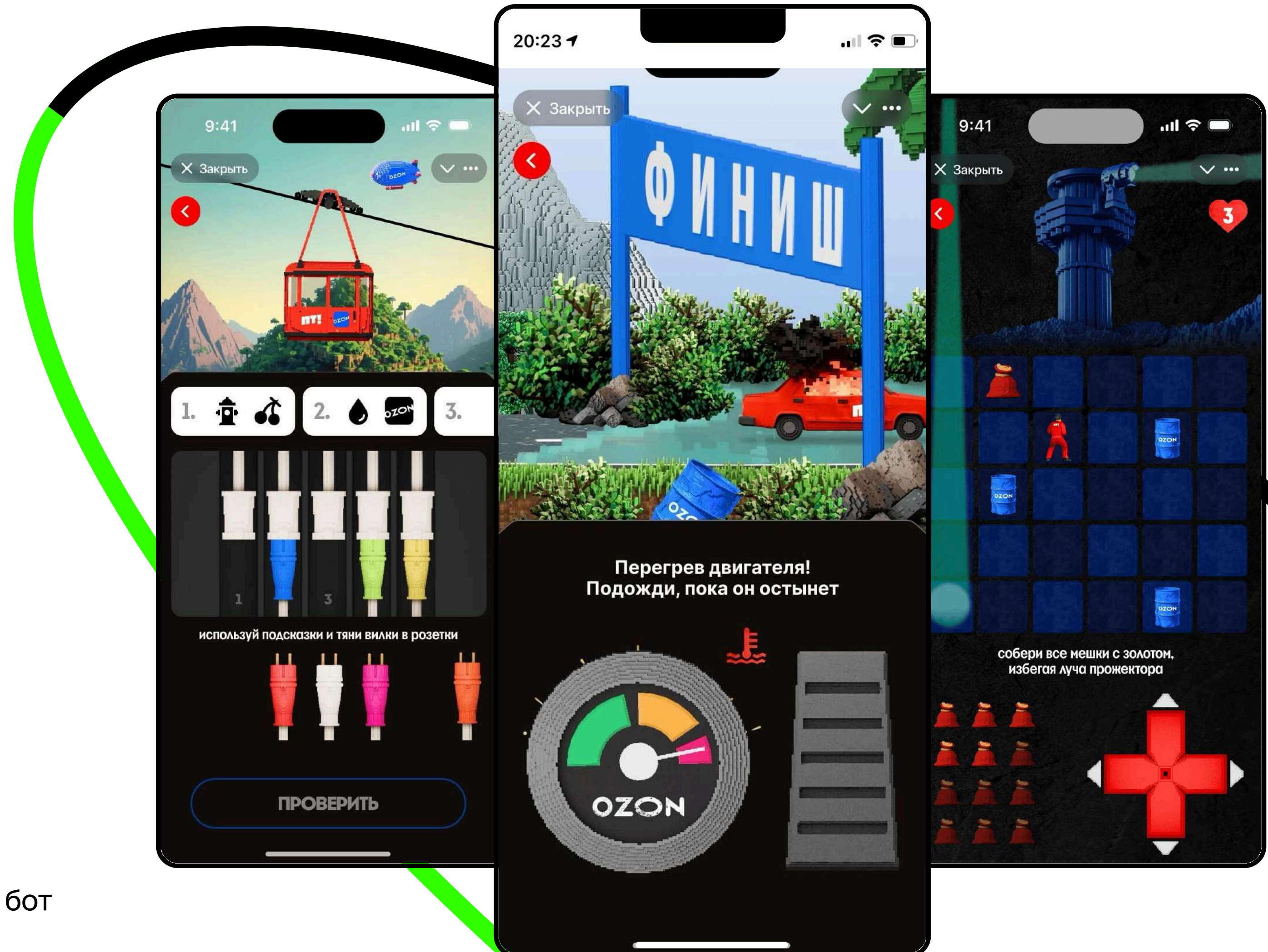
86%
RETENTION
RATE

Придумали и реализовали механику еженедельных запусков игр, синхронизированных с выходом новых серий шоу. Интегрировали бот с API телеканала — победителей показывали прямо в эфире шоу

Бронза
МИКС
РОССИЯ

Золото
ПРОКСИМА

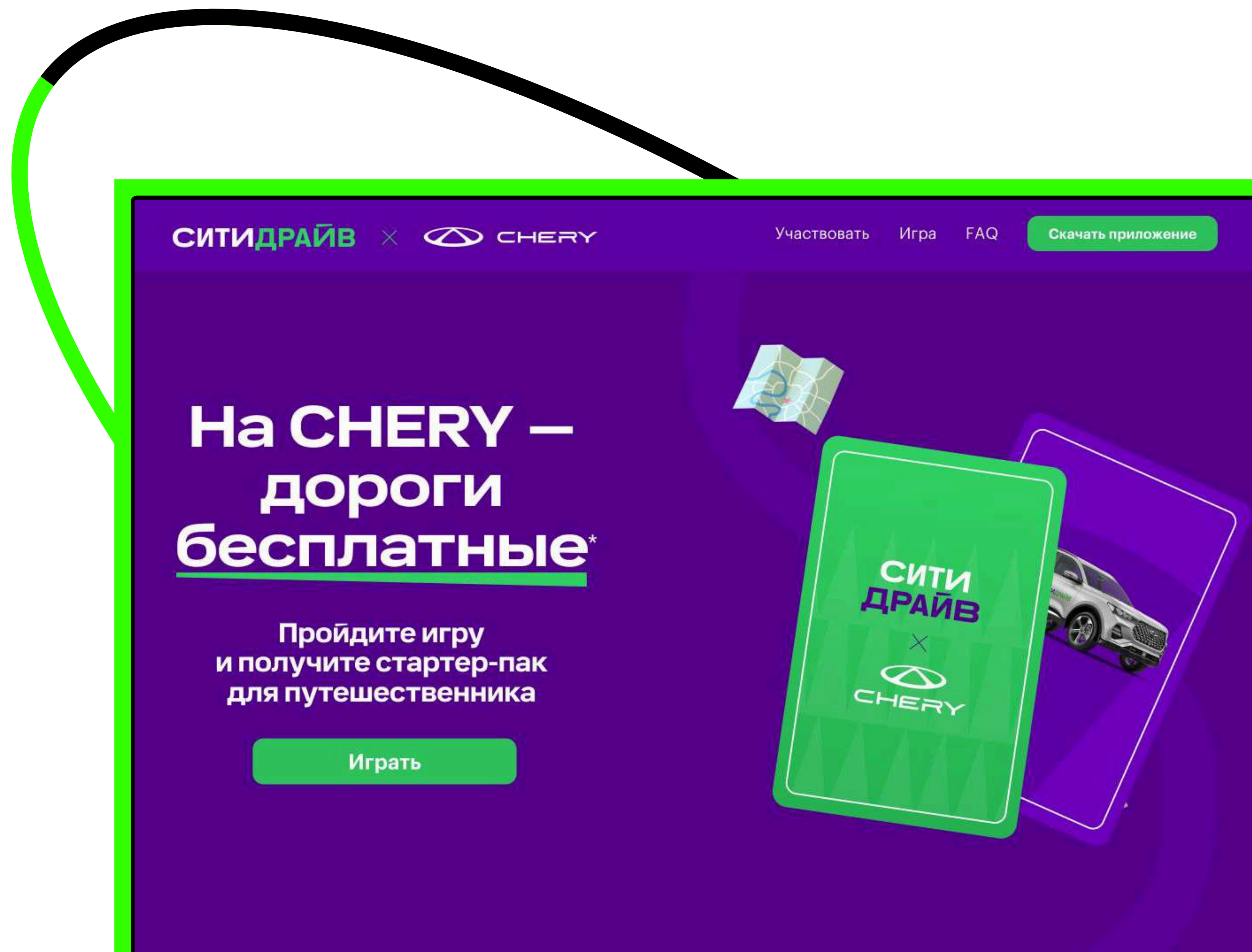
ПЯТ
НИЦА!



СИТИДРАЙВ

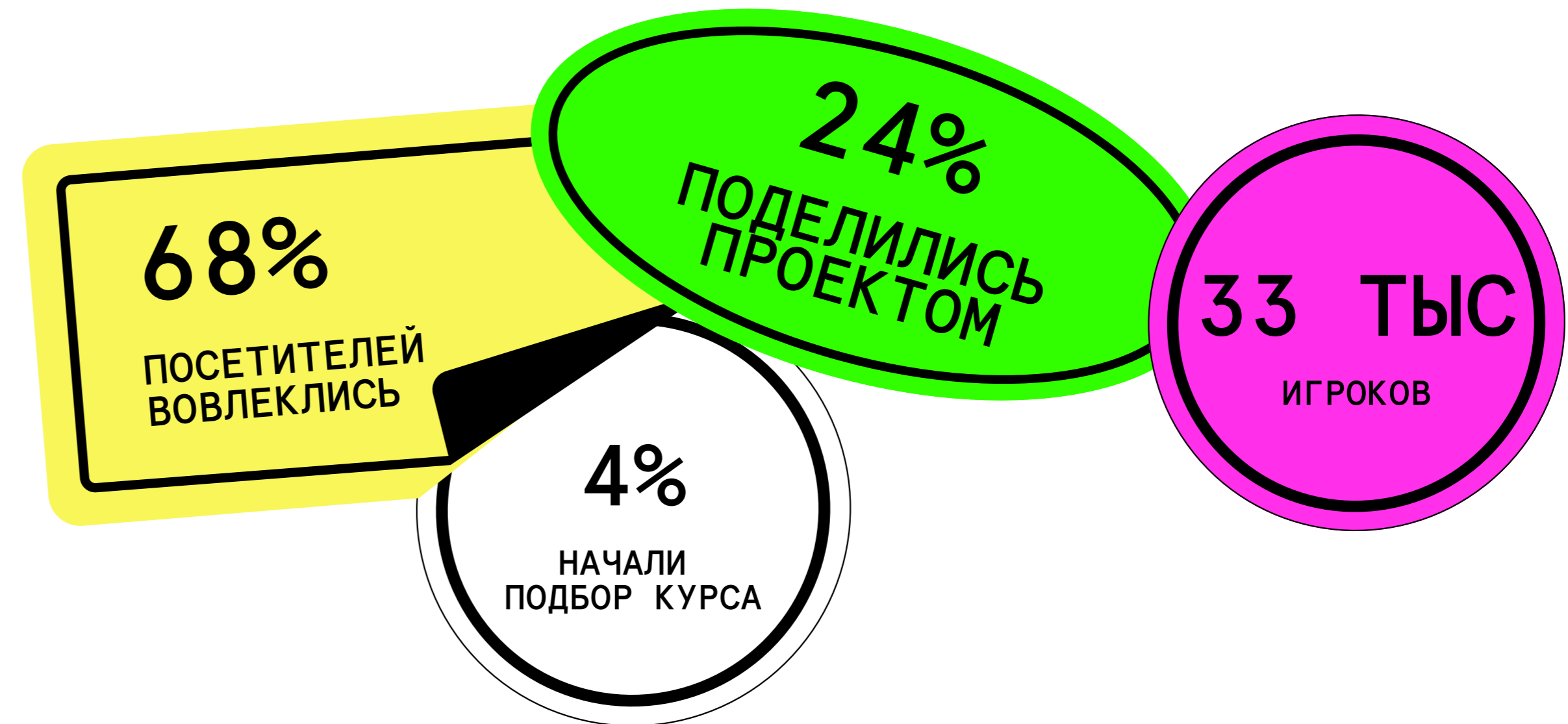
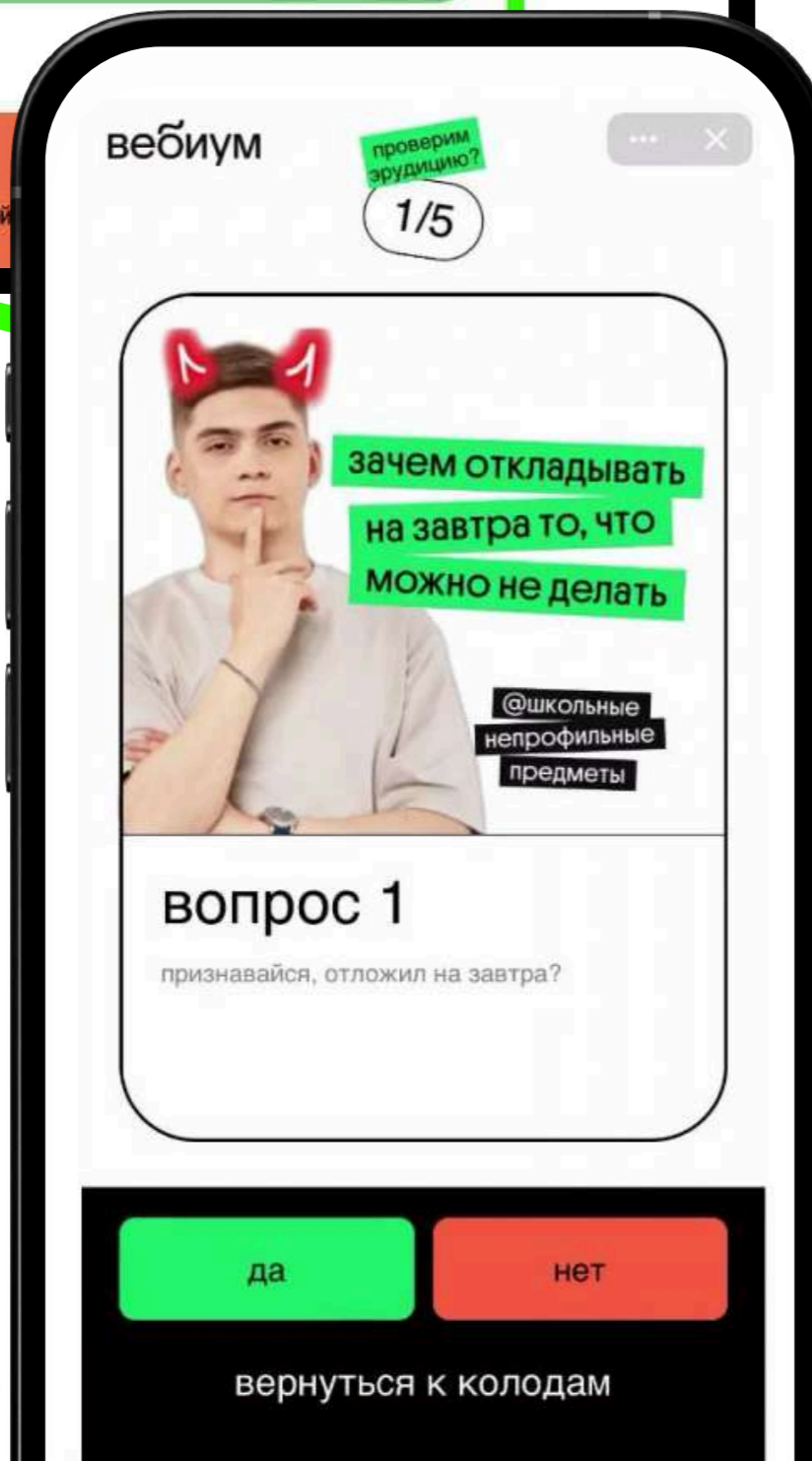
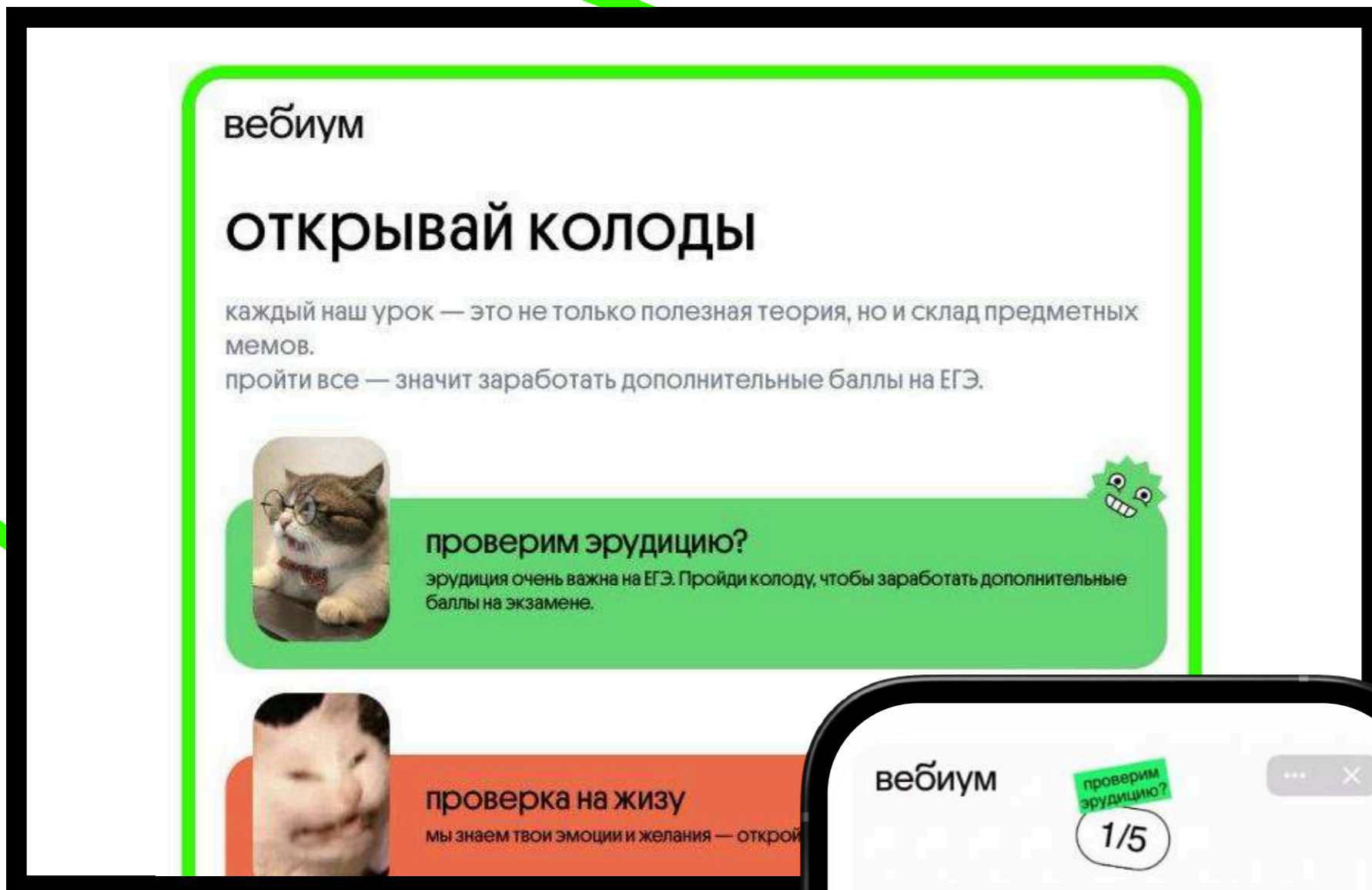
→ ЛЕНДИНГ ДЛЯ ПРОМО ПОЕЗДОК
НА АВТОМОБИЛЯХ CHERY

- 01 Реализовали лендинг с выдачей промокодов
- 02 Разработали игру с механикой «поиск пары» — за 1 минуту пользователь должен был открыть все пары карточек
- 03 После прохождения игры юзер заполнял лид-форму, затем получал письмо с промокодом



ВЕБИУМ

→ МИНИ-ПРИЛОЖЕНИЕ В КОНТАКТЕ С МЕХАНИКОЙ “ТИНДЕР”, ЗАДАЧА – ВЫДЕЛИТЬСЯ НА ВЫСОКОКОНКУРЕНТНОМ РЫНКЕ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ И ПОЛУЧИТЬ ВИРАЛЬНЫЙ ОХВАТ



“Мини-апп ВКонтакте позволил нам охватить новую аудиторию и собрать ее в группы для ретаргета. Вложение сработало на самом старте и продолжает работать и по сей день, привлекая в онлайн-школу новых учеников”.

Диана Дернович, Директор по маркетингу Вебиум



КЕЙСЫ: СПЕЦПРОЕКТЫ

SCHWEPPES

→ ИГРОВОЙ ЛЕНДИНГ
С 3D-КВЕСТАМИ

ПОИГРАТЬ →

- 01 Интеграция с сервисами Coca-Cola
- 02 Создали 15 мини-игр
- 03 Добавили панорамами 360° для полного погружения в атмосферу



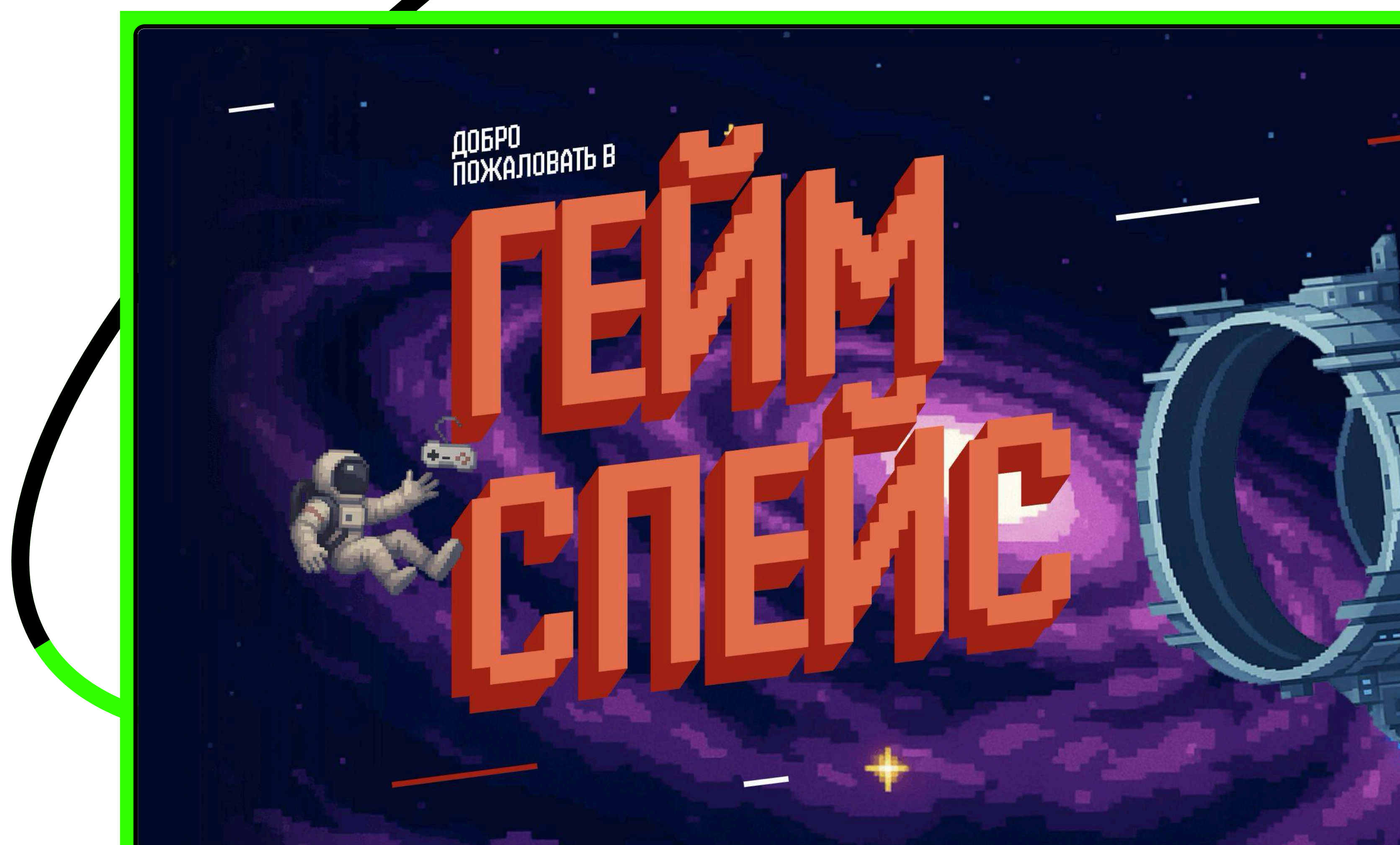
RORE GROUP

→ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРОВОГО ПРОДУКТА
С ДИНАМИЧЕСКИМ ИНТЕРФЕЙСОМ

ПОСМОТРЕТЬ →

- 01 Пошаговый квест-лендинг: сценарий знакомства, этапы вовлечения, знакомство с продуктом
- 02 Анимация, звук и параллакс-эффекты — для усиления иммерсивности
- 03 Лёгкая навигация и СТА на каждом шаге, сохранение внимания пользователя

НАГРАДА
G8 CREATIVE AWARDS

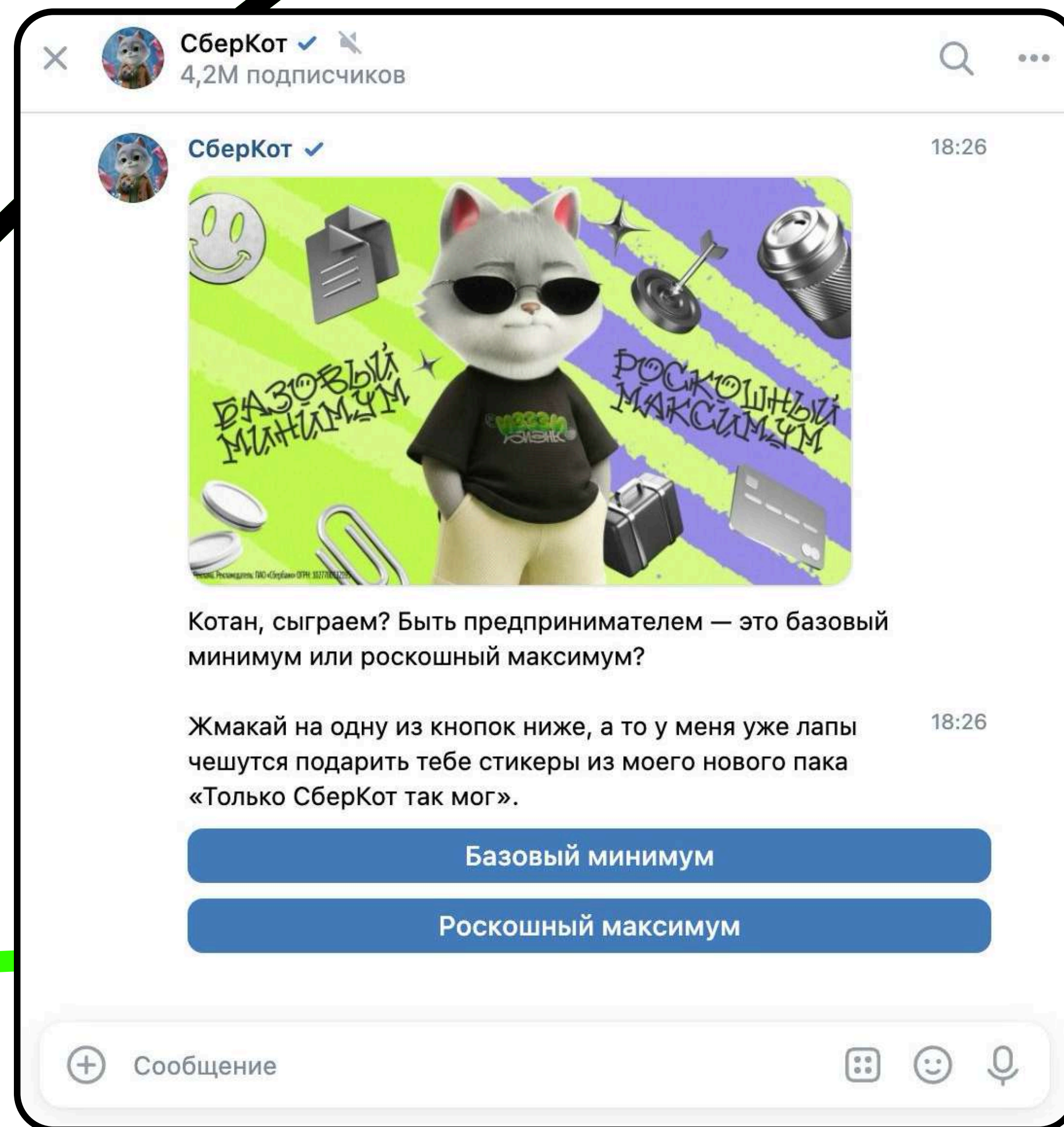


СБЕРКОТ

→ ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЧАТ-БОТ В КОНТАКТЕ
С 4,2 МЛН ПОДПИСЧИКОВ
СОЗДАЛИ И ПОДДЕРЖИВАЕМ ПРОЕКТ 8 ЛЕТ

ПООБЩАТЬСЯ С КОТИКОМ →

- 01 Интерактивные механики
- 02 Сбор информации от пользователя для анализа



PUBG

→ КОМПОНЕНТНЫЙ ЛЕНДИНГ

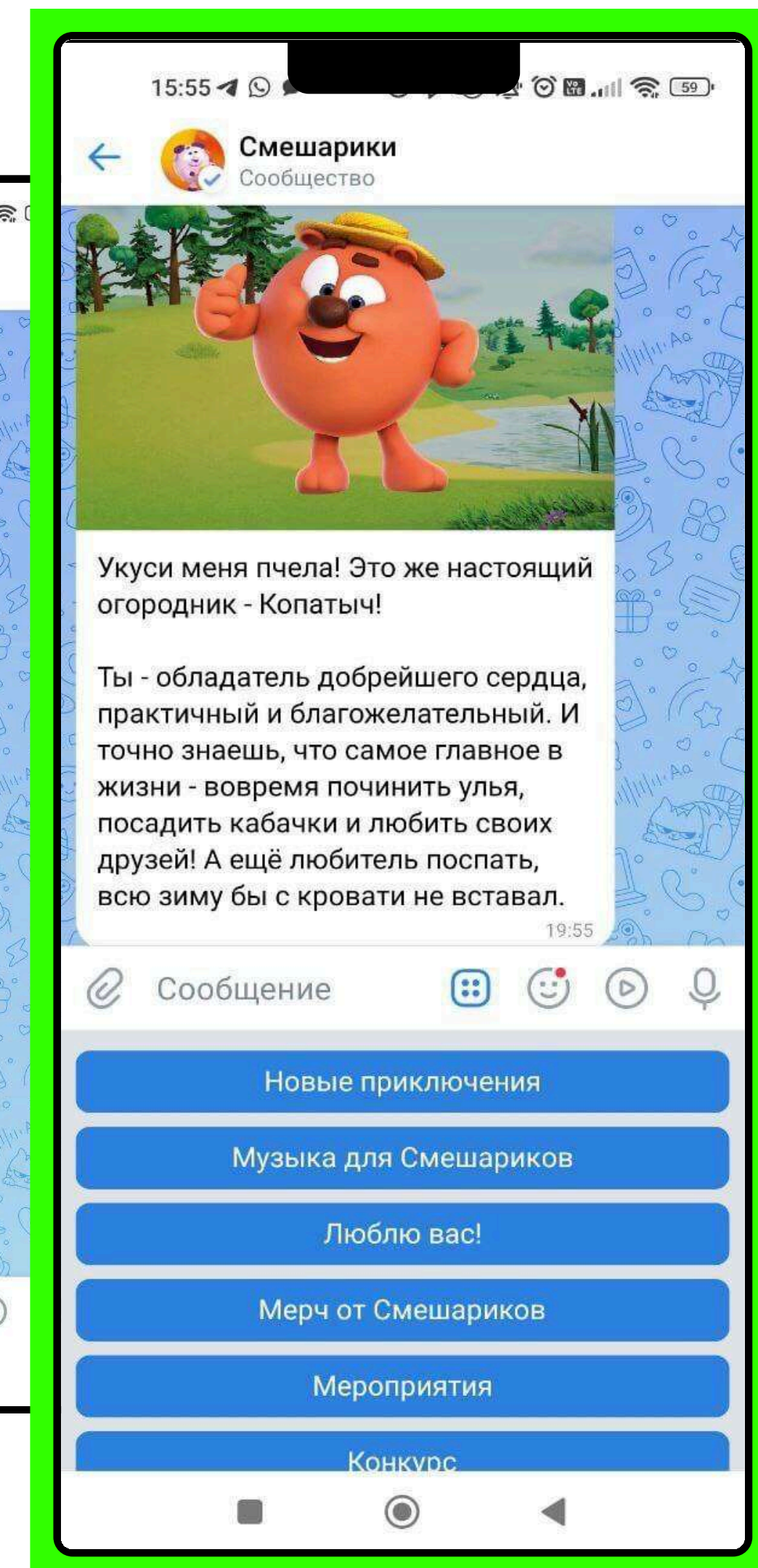
- 01 В новом обновлении игры появилась карта «РОНДО» — для промо разработали спецпроект-лендинг
- 02 Удобный вход на сайт при помощи игровых аккаунтов пользователей — без лишнего ввода логина и пароля
- 03 Игроки собирают из пазлов изображения игровых предметов и получают призовые коды, которые дают награду в игре
- 04 Интеграция с системой игровых учетных записей KRAFTON
- 05 Сделали лендинг как компонент, который переодевался под разные активности, а также имел локализации на несколько рынков



СМЕШАРИКИ

- ЧАТ-БОТ В КОНТАКТЕ
- ПОВЫШАЕТ ВОВЛЕЧЁННОСТЬ АУДИТОРИИ

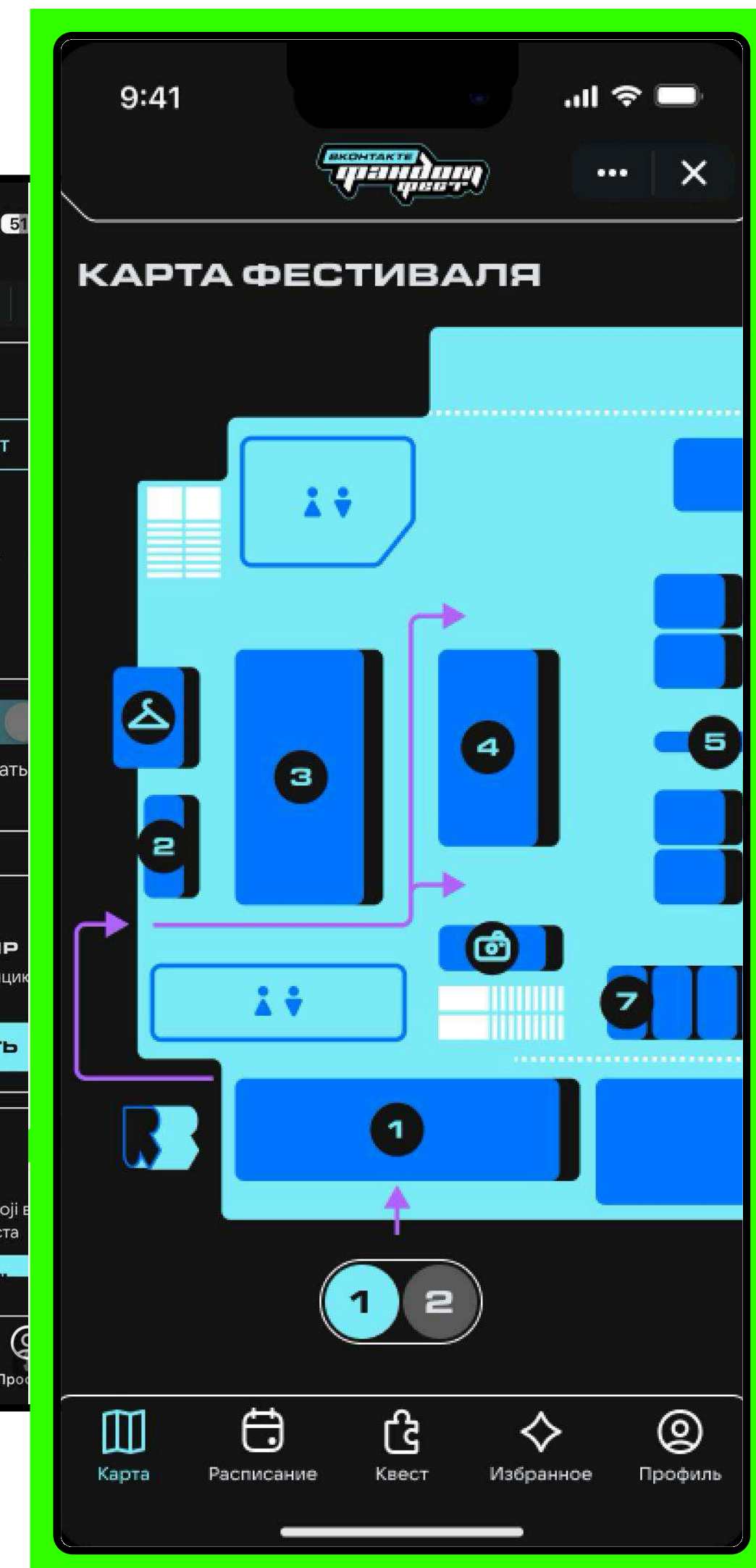
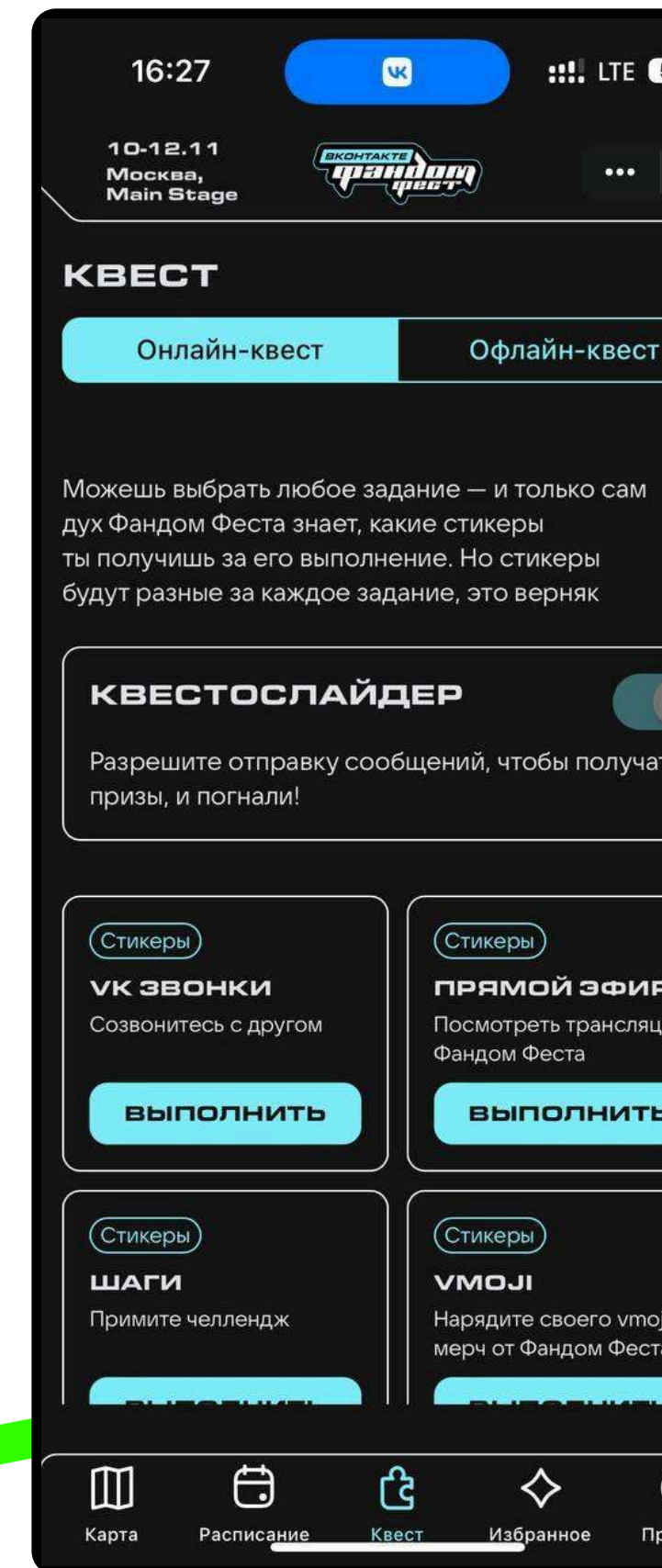
- 01 В боте можно пройти квиз и узнать, кто вы из Смешариков
- 02 Простое меню и короткие сообщения, которые понятны детям
- 03 Есть полезные функции для взрослых: информация о мерче, конкурсах и мероприятиях
- 04 Бот отвечает на часто задаваемые вопросы и снижает нагрузку на администраторов чата



ФАНДОМ ФЕСТ

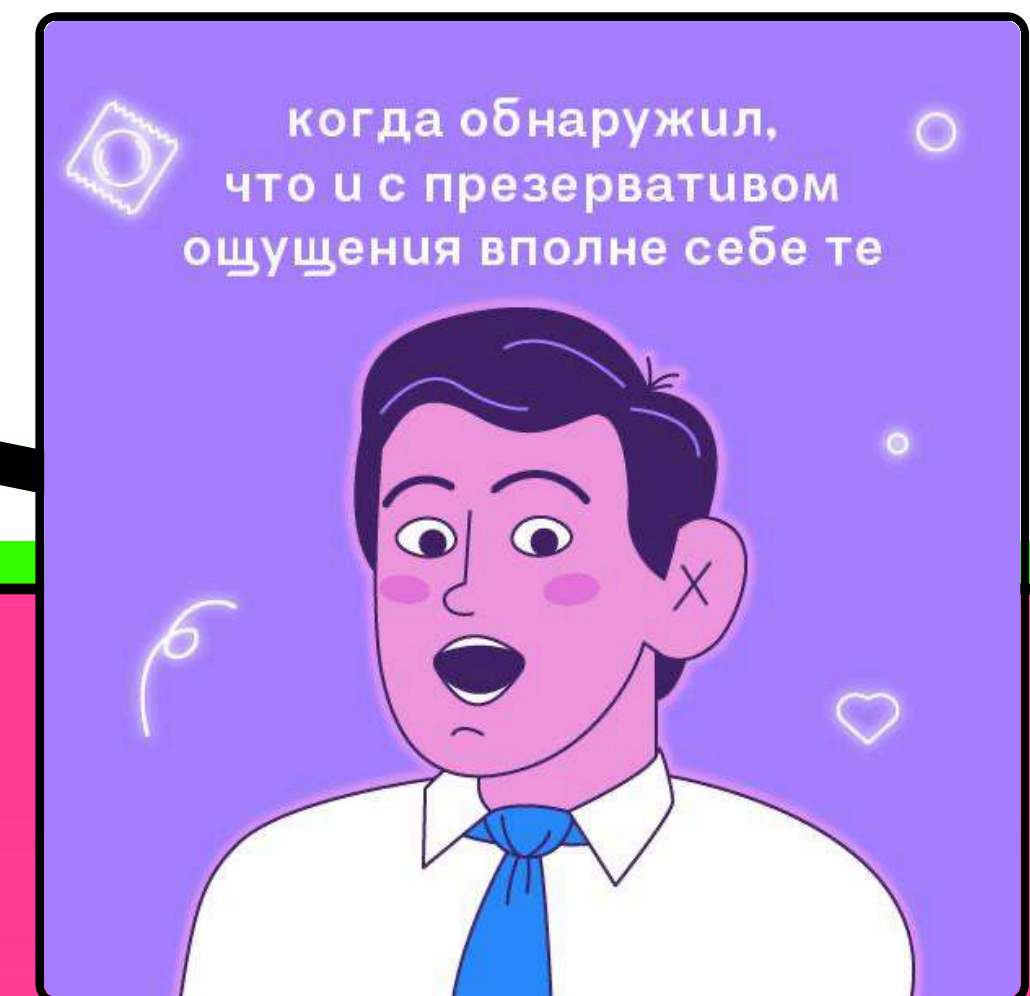
- ЧАТ-БОТ ВКОНТАКТЕ
- МИНИ-АПП ВКОНТАКТЕ

- 01 В приложении можно купить билет, посмотреть карту, расписание зон и краткую информацию об участниках
- 02 Онлайн-квесты побуждают протестировать возможности ВКонтакте – например, выложить историю с маской или пройти обучающий курс
- 03 За прохождение квестов пользователь получает фирменные стикеры и статусы для профиля



DUREX

→ ЧАТ-БОТ В КОНТАКТЕ



Не могу довести партнёра до оргазма

- 01 Чат-бот с выдачей стикеров Durex ВКонтакте для тех, кто прошел квизы о контрацепции и подписался на группу
- 02 Создали гифки и мемы в айдентике Durex
- 03 Механика квиза: «Правда или миф?»

ЕЩЕ БОЛЬШЕ КЕЙСОВ [ТУТ](#)

→ МЫ ЛЮБИМ ТО ЧТО ДЕЛАЕМ И ЗА ВРЕМЯ РАБОТЫ РЕАЛИЗОВАЛИ БОЛЕЕ 700 ПРОЕКТОВ РАЗНОГО МАСШТАБА И СЛОЖНОСТИ.
В ПОРТФОЛИО ПОКАЗАНА ЛИШЬ ЧАСТЬ ИЗ НИХ, БОЛЬШЕ ПРИМЕРОВ ВЫ НАЙДЁТЕ ПО ССЫЛКЕ ВЫШЕ.
А ЕСЛИ ХОТИТЕ УЗНАТЬ ДЕТАЛИ О ДРУГИХ ПРОЕКТАХ ИЛИ ОБСУДИТЬ КОНКРЕТНЫЙ ОПЫТ – С УДОВОЛЬСТВИЕМ РАССКАЖЕМ ЛИЧНО.

ЧТО ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ, РАБОТАЯ С KTS



ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ

ПРОЦЕСС

КОНТРОЛЬ

СКОРОСТЬ И КАЧЕСТВО

→ НА СТАРТЕ МЫ **ЗАПУСКАЕМ ПРОЦЕССЫ ПАРАЛЛЕЛЬНО.**
ПОСЛЕ РЕЛИЗА ПЕРЕХОДИМ В СТАНДАРТНЫЙ
ПРОДУКТОВЫЙ ЦИКЛ И ПОДДЕРЖКУ.



01

ОПРЕДЕЛЯЕМ ПУТЬ К БИЗНЕС-ЦЕЛИ

- Проводим аналитику. Готовим креативную концепцию и проект механики, заточенные под вашу цель: будь то длительное взаимодействие с продуктом, сбор лидов, конверсия в покупку и т.д.
- Дизайнеры готовят концепты и первые экраны сервиса

02

РАЗРАБОТКА

- Как только первые дизайн-макеты готовы, мы приступаем к разработке. С этого момент аналитики, дизайнеры и разработчики работают одновременно

03

РЕЛИЗ

- За 2 недели до предполагаемого релиза подключаем DevOps инженеров, чтобы разложить сервис в продакшн и позаботиться о его стабильной работе, даже если пользователей будет очень много.

04

РАЗВИТИЕ

- После релиза следим за продуктовыми метриками и развиваем сервис совместно с клиентом
- Запускаем стандартный Scrum
- Подключаем DevOps поддержку

ВЫ ВСЕГДА В КУРСЕ

→ САМОЕ ВАЖНОЕ В ПРОЕКТЕ ДЛЯ ВСЕХ – ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО ВСЕ ИДЕТ ПО ПЛАНУ И ПОД КОНТРОЛЕМ. ПОЭТОМУ ЗА ГОДЫ РАБОТЫ МЫ ВЫРАБОТАЛИ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

ЗАДАЧА

ЗА

ЗАДАЧА

ДА

Ч А

РЕСУРСНЫЙ ПЛАН

Все требования собираются в реестр. По нему предварительно планируются спринты и строится диаграмма Гантта с планом работ.

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЕ ДЕМО

Еженедельно мы делаем демо, показываем прогресс и планируем следующую итерацию. Обновляем план спринтов и реестр требований.

ОТЧЕТЫ ПО ЗАТРАТАМ

Мы контролируем затраты по часам всех специалистов и сводим их в отчет еженедельно. Это позволяет не перерасходовать заложенный бюджет.

ЛОГ ОБСУЖДЕНИЙ

Итоги всех обсуждений мы записываем в лог проекта, чтобы весь процесс работы на проекте был прозрачным.

ОТКРЫТОСТЬ И ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ

→ КО ВСЕМ СИСТЕМАМ И АРТЕФАКТАМ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП, А ТАКЖЕ ВЫ МОЖЕТЕ УЧАСТВОВАТЬ ВО ВСЕХ ВСТРЕЧАХ КОМАНДЫ. РАБОТАЯ С KTS ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ НЕ ПРОСТО ГРУППУ РАЗРАБОТЧИКОВ, А ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ КОМАНДУ И ИНФРАСТРУКТУРУ С ОТТОЧЕННЫМИ ПРОЦЕССАМИ, СООТВЕТСТВУЮЩИМИ ВЕДУЩИМ ИТ-КОМПАНИЯМ.

МЫ НА СВЯЗИ



ВИКТОРИЯ

Руководитель юнита геймификации
Управляет проектными командами
более 9 лет

E-mail: v.sinelnikova@ktsstudio.ru

Tg: @chupismi



АНАТОЛИЙ

Пресейл менеджер

E-mail: a.medvedskiy@ktsstudio.ru

Tg: @Raymondo2020

HABR

решения сложных технических задач

TELEGRAM

анонсы, статьи, процессы, мысли

INSTAGRAM*

мемы и искренние впечатления

VC

как мы создаем цифровые продукты

ВКОНТАКТЕ

жизнь юнита геймификации

FACEBOOK*

анонсы, новости, статьи

ГОТОВЫ ПОЛУЧИТЬ
ПРЕДЛОЖЕНИЕ?

ОБСУДИТЬ ПРОЕКТ

