

Тренды геймификации: ОАЭ и США



+ общее видение по рынкам ОАЭ, США, России

О ЧЕМ ЭТО?

Мы в Red Collar провели собственное маркетинговое исследование, чтобы выявить существующую потребность бизнеса в геймификации клиентского опыта на примере трех стран: ОАЭ, США и России.

Цель нашего исследования: сформировать гипотезы о востребованности геймификации в различных сферах бизнеса. Делимся ревью, которое поможет вам разобраться в быстрорастущих областях и глобальных трендах развития.



Рынок Объединенных Арабских Эмиратов



Глобальные тренды стратегического развития ОАЭ

2025 – SMART DUBAI

**Внедрение бесшовных
технологий**

**Интернет вещей как вектор
развития технологий**



01

2025 – SMART DUBAI

Государственная стратегия Dubai Blockchain Strategy определила вектор усилий, и в 2021 году Дубай стал первым в мире городом, использующим технологию блокчейн для всех операций.

Стратегия 4-й промышленной революции ОАЭ

Инновационное образование

Искусственный интеллект

Интеллектуальная геномная медицина

Применение робототехники в медицине



02

Внедрение бесшовных технологий

Глобальный тренд — комфорт клиента и минимум переходов и касаний для решения задачи пользователя. Отсюда активное развитие технологии Интернет вещей: «все, что можно сделать без участия пользователя в процессе, должно быть сделано».

Расширяются возможности финансовых услуг — они становятся невидимыми и сверхдоступными. Покупки и совершение платежей сокращаются до одного касания.

Распространяются банковские приложения All-In-One, где вшита функциональность не только онлайн-банкинга, но и расширенный сервис и партнерские программы. Пример — приложение **e& money** с возможностью не только совершения финансовых операций, но и отправки подарков



03

Интернет вещей как вектор развития технологий

Активное развитие получили высокотехнологичные сервисы повседневной жизни. Например, **первое в мире** электро-воздушное такси, которое будет запущено к массовым полетам к Олимпиаде в Париже в 2024 году.

Индустрии-лидеры по скорости развития

Венчурное
финансирование

Телеком-компании

IT- компании и SaaS

Медицинские
сервисные компании

Фармацевтика

Банковский сектор

Блокчейн

Финтех

Стартапы



индустрии-лидеры по скорости развития

01

Венчурное финансирование

В большинстве вариантов — это фонды с различными долями государственного участия через органы управления либо через лиц правящей королевской семьи.

02

Медицинские сервисные компании (клиники, эстетическая медицина)

«Медицинский туризм», по данным отчета «Global Medical Tourism Index» за 2020-2021 год, в Дубай занимает первое место среди арабских стран и шестое место в мире по объему рынка медицинского туризма.



индустрии-лидеры по скорости развития

03

Блокчейн

В 2016 году правительство запустило стратегию Dubai Blockchain Strategy, согласно которой Дубай стал первым в мире городом, работающим на технологии блокчейн. Сейчас в городе функционируют более 100 блокчейн-компаний и успешно реализовано 24 блокчейн-проекта в восьми отраслях экономики.

04

Телеком компании

Население Ближнего Востока и Северной Африки (MENA) является одним из самых молодых и быстрорастущих в мире. Такие медиагиганты, как Facebook и YouTube, считают MENA одним из своих крупнейших рынков. По прогнозам, в период с 2019 по 2025 годов прибыль на рынке медиа и развлечений в MENA ежегодно будет расти на 9,5% и в 2025 году увеличится до 99,4 миллиардов.



индустрии-лидеры по скорости развития

05

Фармацевтика

ОАЭ занимает значительную долю рынка медицинских услуг в регионе и за время COVID-пандемии ОАЭ и Дубаи закрепили за собой репутацию одного из крупнейших транспортно-логистических хабов мира. К 2025 года рыночная доля фармацевтической промышленности должна достичь 6,8 млрд долларов США.

06

Финтех

Сегмент-рекордсмен по росту бизнеса в стране. В DIFC (Dubai International Financial Centre) созданы благоприятные условия для развития отрасли финансовых технологий. К 2020 году число зарегистрированных здесь финтех-компаний увеличилось более чем в два раза по сравнению с 2019 годом (с 114 до 303).



индустрии-лидеры по скорости развития

07

IT-компании и SAAS (software as a service)

Есть два основных рынка IT-услуг: работа на филиалы крупных международных корпораций и госсектор. С ускорением темпов инноваций наблюдается тенденция — Low-code платформы.

Компании воспринимают Low-code как будущее разработки. Подобные платформы нацелены ускорить создание приложений со сложной бизнес-логикой и автоматизировать рабочий процесс.

08

Банковский сектор

Представлен банками классического бизнеса и специфическим форматом «Исламские банки» (соблюдающие правила шариата при ведении коммерческой деятельности).



индустрии-лидеры по скорости развития

09

Стартапы

В стране насчитывается около 4 тысяч стартапов, а активнее всего развиваются нефтяная, сельскохозяйственная и туристическая индустрии. Средний размер посевного финансирования в Дубае составляет \$500 тысяч, а раунда А — \$3,3 млн. Обе эти суммы превышают среднемировой показатель.

РЫНОК США



Глобальные тренды стратегического развития США



глобальные тренды стратегического развития США

01

Отсутствие грани между обучением и игрой

Вектор США направлен на вовлечение в непрерывное обучение граждан всех возрастов. Широкая доступность программных решений для геймификации и внедрение ее в государственном, корпоративном и академическом секторах помогают поднять игровую технологию до беспрецедентного уровня.

02

Finsocial: социализация финансов

Масштабной тенденцией в финтех-отрасли стала цифровая социализация. Финансовые сервисы добавили на свои платформы мессенджеры, ленту действий друзей и другие групповые взаимодействия — отсюда положительное влияние на показатели вовлеченности.



03

Геймификация процессов обучения в компании

Статистика внедрения геймификации показывает, что организации используют геймификацию не только для повышения вовлеченности сотрудников в работу, но и для максимизации продаж. При этом:

- Геймификация может повысить производительность компании до 50% и вовлеченность сотрудников на 60%
- 66% сотрудников говорят, что геймификация на работе снизила уровень стресса
- Игровые элементы на работе делают 87% сотрудников более социально связанными.



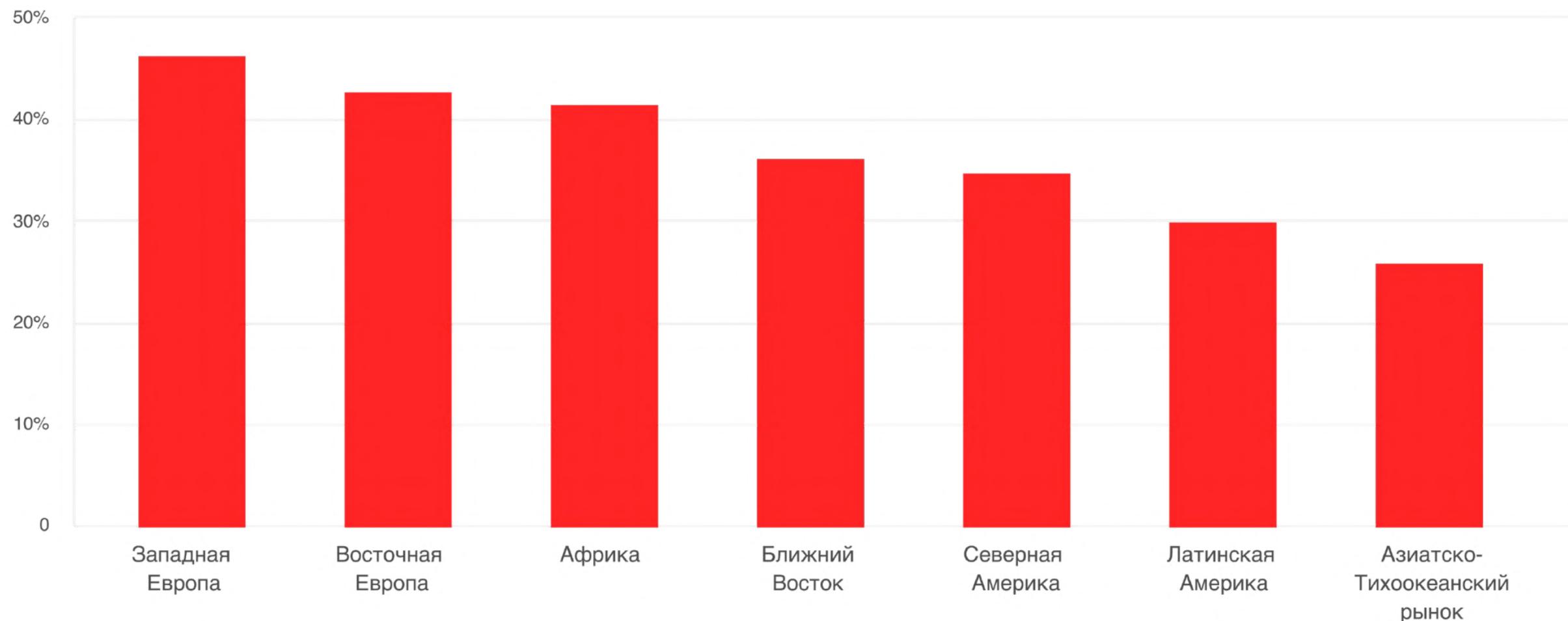
04

Интернет вещей в медицинских технологиях

Пандемия COVID-19 внесла фундаментальные изменения в процессы медицинского сопровождения пациентов. Мощный толчок получила отрасль дистанционного мониторинга состояний. Например, разработано устройство FreeStyle Libre 3, которое помогает обеспечить непрерывные показания глюкозы в режиме реального времени, результаты доставляются на смартфон каждую минуту.

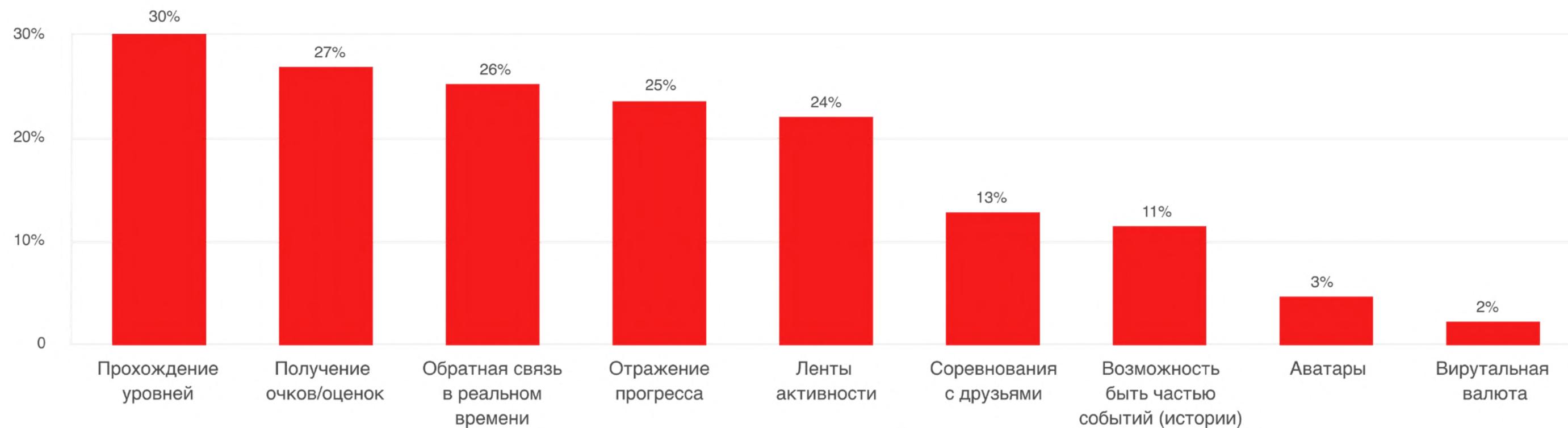
Тренды развития геймификации на рынке США

Темпы роста игрового обучения по всему миру



*За период 2019-2024 гг

Механики геймификации, предпочитаемые взрослыми в США



Приложения, в которых сотрудники компаний хотят видеть геймификацию



Отчеты исследования и видение по рынкам ОАЭ, России, США

01 **Спрос на сервисы геймификации есть на всех рынках**

Механики геймификации широко распространены, работают и проникают в новые сферы обыденной жизни. Они становятся привычным явлением для ранее освоенных сфер.

02 **Ценовая политика**

Респонденты из разных рынков отмечают удобство использования системы подписки на сервис и цены в месяц. Цены разнятся — от 15\$ до 150\$ в зависимости от тарифа или пакета подключения. Отдельным сегментом значатся индивидуальная разработка или подключение на «всё включено».

03 **Востребованность в разных сегментах экономики, но с различиями в локальных рынках стран**

Например, что востребовано на рынке финтеха, банкинга и страхования в США не развито в той же степени в ОАЭ (CustDev показывает, что ОАЭ и банки пока не «распробовали» геймификацию и смотрят через призму программ лояльности). При этом в России рынок финтех-сервисов развит гораздо современнее и сопоставим по технологиям с США.

04 **Ожидания клиента от сервиса**

Клиенты уже знают продукты геймификации, сформировался как позитивный, так и негативный опыт, поэтому здесь нужно четкое УТП и killer-features — почему нужно купить именно у вас.

Спасибо за внимание!



hello@redcollar.co

если остались вопросы, мы на связи