

1. Что такое геймификация?
2. Чем геймификация отличается от игры?
3. Какой вопрос нужно задать в начале проектирования геймификации?
4. Что относится к внутренней мотивации пользователя?
5. Какая функция прогресса в геймифицированной системе является основной?
6. Почему баллы сами по себе не гарантируют вовлеченность?
7. В каком случае рейтинг может навредить мотивации?
8. Что лучше всего описывает достижение или бейдж?
9. Что такое квест в образовательной геймификации?
10. Какой принцип делает задания интересными и посильными?
11. Что такое чат-бот?
12. Какой бот считается сценарным?
13. Что является преимуществом кнопочного бота?
14. Почему бот не должен быть «ловушкой» для пользователя?
15. Какое приветствие бота считается удачным?
16. Что такое онбординг?
17. Что означает минимизация когнитивной нагрузки?
18. Какой элемент помогает пользователю не потеряться в боте?
19. Что нужно сделать, если бот не понимает запрос пользователя?
20. Почему тон общения бота должен соответствовать контексту?
21. С чего начинается проектирование бота или геймифицированной системы?
22. Что такое целевое действие?



23. Что показывает карта пути пользователя?
24. Зачем нужна карта пути пользователя при выборе игровых механик?
25. Что такое сценарное дерево бота?
26. Каким должно быть главное меню бота?
27. Как правильно проектировать FAQ в боте?
28. Почему сбор данных должен быть минимальным?
29. Что такое прототип бота?
30. Для чего проводится тестирование прототипа?
31. Что относится к корректирующей обратной связи в обучении?
32. Какой подход лучше при выборе игровых механик для проекта?
33. Что такое минимально жизнеспособная версия бота?
34. Почему запуск не считается финалом проекта?
35. Что такое пилотный запуск?
36. Какая метрика особенно важна для заявочного бота?
37. Что показывает воронка в боте?
38. Почему количественной аналитики недостаточно?
39. Что такое итерационное улучшение?
40. Какое уведомление можно считать полезным?
41. Что означает этичная геймификация?
42. Какой риск связан с жестким обнулением серии дней?
43. Когда уместна передача диалога человеку?
44. Что такое интеграция бота?



45. Какую опасность несет интеллектуальный бот без ограниченной базы знаний?
46. Что должно быть в документации проекта бота?
47. Какой принцип является главным при работе с персональными данными в боте?
48. Что важно сделать, если бот отправил неправильную информацию?
49. Какой главный итог курса «Геймификация и создание ботов»?
50. Что отличает профессиональный подход к созданию ботов?