

بازی گونه سازی مشتری

تألیف و گردآوری:

مهندس مجید س بابائی (طالقانی)

۲۱۴۶۳۴

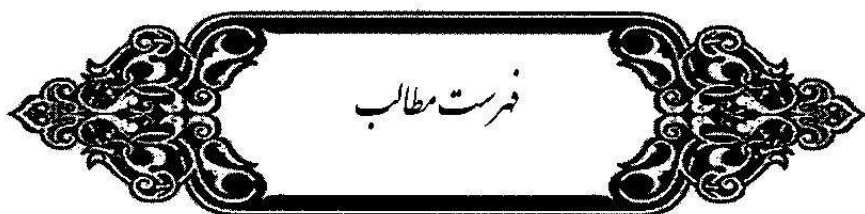
سرشناسه	گل بابائی، مجید ۱۳۵۶ -
عنوان و نام پدیدآور	بازی گونه‌سازی مشتری / تالیف و گردآوری مجید گل بابائی.
مشخصات نشر	تهران: مؤلفین طلایی، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	۱۴۹ ص: جدول.
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۲۶۱-۰۷۴-۶
وضعیت فهرست‌نویسی	۳۰۰۰۰۰۰ ریال
موضوع	فیفا
موضوع	بازی وار سازی
موضوع	Gamification
رده بندی کد گره	HF ۵۴۱۵/۱۲۶۸
رده بندی دیویی	۶۵۸/۸۷۲
شماره کتابشناسی ملی	۴۴۸۱۲



عنوان	بازی گونه‌سازی مشتری
ناشر	مؤلفین طلایی
تألیف و گردآوری	مجید گل بابائی (طالقانی)
ویراستار	محمد امین ترابی
طراح جلد	علیرضا قلی‌پور
تیراژ	۱۰۰
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۲۶۱-۰۷۴-۶
نوبت چاپ	اول ۹۹
چاپ و صحافی	مؤلفین طلایی
قیمت	۳۰۰,۰۰۰ ریال
قطع کار	وزیری

www.bookgolden.ir

تهران - میدان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، خیابان شهید نظری، پلاک ۱۳۰ -
طبقه پنجم غربی - تلفن: ۶۶۹۵۱۶۲۱ - ۰۲۱



عنوان

صفحه

فصل اول: کلیات	۸
۱-۱- مقدمه	۹
۱-۲- مفهوم بازی گونه‌سازی	۱۰
۱-۳- مزایای بازی گونه‌سازی	۲۵
۱-۴- اهمیت و خصوصیت‌های بازی گونه‌سازی	۲۷
۱-۵- کاربردهای بازی گونه‌سازی	۲۸
خلاصه فصل	۴۱
منابع فصل اول	۴۳
فصل دوم: انگیزه و نیازهای روانشناختی	۴۹
۲-۱- مقدمه	۵۰
۲-۲- انگیزه	۵۱
۲-۳- ماهیت و تاریخچه ی انگیزه	۵۲
۲-۴- انواع انگیزه	۵۳
۲-۴-۱- انگیزه های اولیه و ثانویه	۵۳
۲-۴-۲- انگیزه ی درونی و بیرونی	۵۴
۲-۴-۳- نظریه‌های انگیزه	۵۷
۲-۳-۴-۱- نظریه ی اراده: اولین نظریه ی بزرگ در انگیزش	۵۷
خلاصه فصل	۷۵

منابع فصل دوم.....	۷۷
فصل سوم: بازی گونه سازی و مدل های پذیرش فناوری	۷۹
۱-۳- مقدمه.....	۸۰
۲-۳- تئوری عمل منطقی (TRA).....	۸۰
۳-۳- مدل رفتار برنامه ریزی شده (TPB).....	۸۲
۴-۳- مدل پذیرش فناوری (TAM).....	۸۳
۵-۳- مدل UTAUT.....	۸۴
۱-۶-۳- نیت استفاده.....	۸۵
۲-۶-۳- سودمندی ادراک شده.....	۸۶
۳-۶-۳- سهولت استفاده ادراک شده.....	۸۷
۴-۶-۳- درک اجتماعی بودن.....	۸۸
۵-۶-۳- قصد استفاده.....	۹۱
۷-۳- رفتار خرید مصرف کننده.....	۹۳
۱-۷-۳- اصول تعیین کننده رفتار خرید مشتق.....	۹۳
۸-۳- تجربه مشتری.....	۹۷
۹-۳- رفتار مصرف کننده در محیط آنلاین.....	۹۹
۱۰-۳- مدل های تبیین کننده رفتار مشتری.....	۱۰۸
۱۱-۳- درگیر شدن.....	۱۰۹
۱۲-۳- درگیری فکری مشتریان در فعالیتهای مشترک.....	۱۱۲
۱۳-۳- همسویی مشتریان در جامعه.....	۱۱۳
۱۴-۳- احساس شکست.....	۱۱۳
خلاصه فصل.....	۱۱۴
منابع فصل سوم.....	۱۱۵
فصل چهارم: مثال های گیمیفیکیشن.....	۱۲۱
۱-۴- مقدمه.....	۱۲۲

- ۲-۴- فوراسکوئر..... ۱۲۳
- ۳-۴- نایکی پلاس: تناسب اندام همراه با سرگرمی..... ۱۲۳
- ۴-۴- گیمیفای کردن سوالات و جواب ها..... ۱۲۷
- ۵-۴- کورا..... ۱۳۰
- ۷-۴- سیستم مناقصه و بازخورد ایبی..... ۱۴۰
- ۸-۴- سیستم قرارداداروزانه WOOL..... ۱۴۱
- ۹-۴- کمپین عصبانیت زمستان نایک..... ۱۴۱
- ۱۰-۴- چاره دست بای دسیتی ویل..... ۱۴۲
- ۱۱-۴- تجربه استفاده از بازیکاری در سایت اچ اس ان..... ۱۴۳
- ۱۲-۴- خدمات مشتریان در فرهنگ بازیکاری شده زاپو..... ۱۴۳
- ۱۳-۴- سیستم شکارچه نوبس..... ۱۴۴
- ۱۴-۴- تابلو اینستاگرامی آلا..... ۱۴۵
- ۱۵-۴- برنامه وفاداری گیلت نوار گرم گیلت..... ۱۴۵
- ۱۶-۴- پلتفرم سرگرمی تلفورا..... ۱۴۶
- ۱۷-۴- مثال گیمیفیکیشن در همه زمینه ها و بررسی میزان اثرگذاری هریک از آن ها..... ۱۴۶
- خلاصه فصل..... ۱۴۹