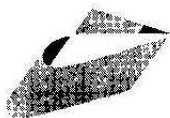


۱۰۸۴۷۸۷
۵۸۲۰۰۲۰

به نام خدا



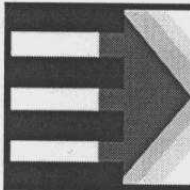
مؤسسه فرهنگی هنری
دیبگران تهران

راهنمای کاربردی و عملی
GAMIFICATION
بازی گونه سازی

شامل بیش از ۲۸۰ مثال کاربردی با موضوع های
اصول طراحی، کسب و کار، آموزش، فرهنگی، پزشکی، تندرستی و ورزش

نویسنده

مهران فتح اله زاده



هرگونه چاپ و تکثیر از محتویات این کتاب بدون اجازه کتبی
ناشر ممنوع است. متخلفان به موجب قانون حمایت حقوق
مؤلفان، مصنفان و هنرمندان تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

«عنوان کتاب: راهنمای کاربردی و عملی

GAMIFICATION بازی گونه سازی

«مؤلف: مهران فتح اله زاده

«ناشر: موسسه فرهنگی هنری دیباگران تهران

«نوبت چاپ: اول

«تاریخ نشر: ۱۳۹۷

«چاپ و صحافی: دانشجو

«تیراژ: ۱۰۰ جلد

«قیمت: ۴۲۰۰۰۰ ریال

«شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۸۳۷-۵

سرشناسه: فتح اله زاده، مهران، ۱۳۶۳-

عنوان و نام پدیدآور: راهنمای کاربردی و عملی
GAMIFICATION بازی گونه سازی .../نویسنده

مهران فتح اله زاده .

مشخصات نشر: تهران: دیباگران تهران: ۱۳۹۶

مشخصات ظاهری: ۳۹۱ ص: مصور،

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۱۲۴-۸۳۷-۵

مجموعت فهرست نویسی: فیبا

موضوع: بازی وار سازی

موضوع: GAMIFICATION

موضوع: بازی آموزشی

موضوع: Educational games

موضوع: بازی بازاریابی

موضوع: Internet marketing

موضوع: موفقیت در کسب و کار

موضوع: success in business

رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ر ۲ ۲ ف/۱۲۶۵/۵۴۱۵ HF

رده بندی دیویی: ۶۵۸/۸۷۲

شماره کتابشناسی ملی: ۵۱۰۲۸۷۸

نشانی واحد فروش: تهران، میدان انقلاب،

خ کارگر جنوبی، روبروی پاساژ مهستان،

پلاک ۱۲۵۱

تلفن: ۰۲۲۰۸۵۱۱۱-۶۶۴۱۰۰۴۶

کد پستی: ۱۳۱۴۹۸۳۱۸۵

فروشگاههای اینترنتی:

www.mftbook.ir

www.mftdibagaran.ir

نشانی تلگرام: @mftbook

لینک ربات دیباگران: @dibagaranetehranbot

پست الکترونیکی: bookmarket@mftmail.com

۷	مقدمه ناشر
۸	مقدمه مولف
۱۱	تقدیم به
۱۲	تقدیر و تشکر
۱۳	بخش اول
۱۳	فصل اول - بازی
۱۴	تعریف بازی
۱۴	تفاوت Game و Play
۲۰	طراحی بازی
۲۱	فواید بازی
۲۲	معایب بازی
۲۵	فصل دوم - Gamification یا بازی گونه سازی
۲۶	تعریف لغت گیمیفیکیشن Gamification
۳۰	تاریخ بازی گونه سازی
۳۲	انگیزش
۳۲	عوامل انگیزاننده
۳۸	مراحل پیاده سازی بازی گونه سازی
۳۹	گام اول - تعیین مسئله و مشخص شدن اهداف
۴۰	گام دوم - تعریف نحوه ارزشیابی عملکرد بازیکنان
۴۱	گام سوم - آشنایی با انواع بازیکنان و کاربران

.....	انواع بازیکنان	۴۱
.....	گام چهارم _ طراحی و پیاده‌سازی بازی	۴۴
.....	گام پنجم _ آموزش بازیکنان	۴۶
.....	گام ششم _ شروع بازی و اعلام عمومی	۴۶
.....	گام هفتم _ بررسی نوع رفتار	۴۶
.....	گام هشتم _ ادامه یا تغییر بازی	۴۷
.....	فواید و مزایای بازی گونه‌سازی	۴۷
.....	مشکلات و حایب بازی گونه‌سازی	۴۸
.....	فصل سوم - مؤلفه‌های طراحی در بازی گونه‌سازی	۵۵
.....	اجزاء	۵۸
.....	۱. دستاوردها	۵۸
.....	۲. آواتارها	۶۰
.....	۳. مدال‌ها (نشان‌ها)	۶۱
.....	۴. مبارزه با غول‌ها	۶۲
.....	۵. کلکسیون‌ها	۶۳
.....	۶. نبرد	۶۵
.....	۷. آنلاک کردن محتوا	۶۵
.....	۸. هدیه دادن	۶۶
.....	۹. لیدربردها (جدول امتیازات)	۶۶
.....	۱۰. مراحل	۶۸
.....	۱۱. امتیازات	۶۹
.....	۱۲. ماموریت‌ها	۷۰

۷۰	۱۳. گراف اجتماعی
۷۲	۱۴. تیم ها
۷۲	۱۵. دارایی های مجازی
۷۳	مکانیک ها
۷۳	۱. چالش ها
۷۴	۲. شانس
۷۴	۳. رقابت
۷۵	۴. همکاری
۷۵	۵. بازخورد
۷۶	۶. به دست آوردن منابع
۷۷	۷. پاداش ها
۷۹	۸. تراکنش ها
۷۹	۹. نوبت ها
۸۰	۱۰. حالت برنده
۸۱	دینامیک ها
۸۱	۱. محدودیت ها
۸۳	۲. احساسات
۸۴	۳. روایت و داستان بازی
۸۷	۴. پیشرفت
۸۹	۵. روابط

۹۳	بخش دوم
۹۵	فصل چهارم - بازی گونه سازی در کسب و کار و تجارت
۱۲۰	کسب و کار - رضایت مشتریان
۱۳۴	کسب و کار - انگیزشی رقابتی
۱۶۶	کسب و کار - استخدام
۱۸۴	کسب و کار - آموزش و کسب مهارت شغلی
۲۰۰	کسب و کار - ازاریابی و فروش
۲۲۹	فصل پنجم - بازی گونه سازی در آموزش و یادگیری
۲۳۱	آموزش مالی
۲۳۷	آموزش موسیقی
۲۴۲	آموزش و تدریس
۲۶۵	آموزش زبان خارجی
۲۷۰	آموزش مهارتی
۲۹۸	بازی گونه سازی و مدیریت دانش
۳۰۵	فصل ششم - بازی گونه سازی در مسائل فرهنگی و اجتماعی
۳۳۱	فصل هفتم - بازی گونه سازی در پزشکی، سلامتی و تناسب اندام
۳۷۱	فصل هشتم - آینده بازی گونه سازی
۳۸۱	سخن پایانی
۳۸۲	معرفی منابع
۳۸۴	فهرست کلمات

وجود انگیزش عامل اصلی تلاش و فعالیت است. آشنایی با تعاریف انگیزش و شناسایی راه‌های افزایش آن می‌تواند نقش بسیار مهمی در ارتقا و پیشبرد کار و زندگی روزمره افراد داشته باشد. انگیزش در تمامی کارها قابل تعریف است. در بسیاری از حیطه‌های زندگی می‌توان از اِلمان‌های انگیزشی جهت افزایش بهره‌وری استفاده کرد و از تکنیک‌ها و ابزارهایی که در این زمینه معرفی شده‌اند بیشترین استفاده را برد.

یکی از مهم‌ترین ابزارهای انگیزش، بازی کردن است. بازی کردن ما را به دوران کودکی‌مان می‌برد و معمولاً به دلیل تداعی خاطراتمان در آن دوران، که در ضمیرمان نهفته است، در زمان حال نیز از آن لذت می‌بریم و رای کسب امتیاز و میل به برنده شدن در بازی نهایت تلاش خود را می‌کنیم. حس برنده شدن در بازی در تمامی افراد بصورت کم و بیش وجود دارد و تقریباً اکثر انسان‌ها در شرایط مسابقه‌ای به‌الانرژی بازده عملکردی خود می‌رسند. اگر بتوان این حس را در محیط کار نیز به نحو احسن پدیدآورد و از تکنیک‌های بازی در کار بهره برد، می‌توان به طور یقین اعلام کرد که آن کار با بازدهی بسیار مطلوب‌تر و کیفیت بهتری به اتمام خواهد رسید و نتیجه کار بهتر خواهد شد. یک بازی یک امر ایجابی می‌شود و بارها تغییر می‌کند، با توجه به نتایج حاصله، اصلاحات کلی و جزئی در آن صورت می‌گیرد تا به صورت مطلوب سازماندهی شود. این کتاب می‌تواند مورد استفاده مجموعه گسترده کارمندان و اشخاص حقیقی و حقوقی قرار بگیرد، معلمان، صاحبان سایت‌ها، پزشکان، صاحبان یک بخش یا خدمات و غیره می‌توانند از این مفاهیم در جهت رونق کسب‌وکار و همچنین پیشبرد اهداف حتی غیرانتفاعی خود بهره بگیرند.

در تالیف این اثر، اهتمام بسیاری صورت گرفته‌است تا از بروزترین کتاب‌ها، مقالات و سایت‌ها در زمینه Gamification استفاده گردد. منابع مورد استفاده در این اثر از حیطه بسیار وسیعی انتخاب گردیده‌است تا مطالب ارائه شده از جامعیت مطلوبی برخوردار باشد. بازخورد این تلاش در فصل‌های مختلف این کتاب که به بررسی مثال‌ها اختصاص دارد قابل مشاهده است. در فصل یک به تعریف، تاریخچه و موضوع بازی پرداخته شده‌است. در این فصل از کتاب‌های روانشناسی بهره بسیار برده شده‌است تا بتواند بصورت اختصار تعریفی مناسب برای بازی و موضوعات پیرامون آن ارائه گردد.

در فصل دوم کتاب، به تعریف Gamification و تاریخ آن و همچنین مزیت‌ها و معایب استفاده از آن پرداخته شده است و سعی گردیده آشنایی کامل و در عین حال مختصری از این مفهوم بیان شود.

در فصل سوم، مولفه‌های طراحی در Gamification بصورت کامل همراه با تصاویر و مثال‌ها ارائه گردیده است. وجه تمایز این فصل با بسیاری از منابع دیگر در این است که علاوه بر توضیح مولفه‌های طراحی Gamification به صورت کامل و جامع، با استفاده از تصاویر و مثال‌ها سعی در کاربرد، تر کردن موضوع بوده است تا این مبحث را از مبحثی صرفاً تئوریک به موضوعی قابل فهم‌تر و عملی‌تر و کاربردی تبدیل کند.

نظر به اهمیت استفاده از Gamification در کسب‌وکار و سازمان، تجارت و مشاغل، در فصل چهارم این کتاب، بصورت مجزا به کاربرد آن در حیطه‌های کاری و تجارت پرداخته شده است و سعی گردیده با مطالعه کاربردی و تئوری برای خوانندگان در این زمینه راهنمایی کافی ارائه گردد.

در فصل پنجم به موضوع کاربرد Gamification در آموزش اشاره شده است. بیشترین استفاده از Gamification در موضوعات آموزشی می‌باشد و حتی می‌توان مدعی شد در زمان حال حاضر اولین کاربرد این ابزار در مباحث و دوره‌های آموزشی تعریف گردیده است و طبیعتاً بعد از رشد این نسل و گام نهادن آنها به اجتماع با فناوری روبرو خواهیم بود که همه چیز را در قالب بازی می‌پسندد و می‌توان پیش‌بینی کرد در آینده Gamification روز به روز گسترش بیشتری پیدا خواهد کرد.

در فصل ششم، تعداد زیادی مثال و نمونه کاربردی استفاده از Gamification در موضوعات مختلف مسائل فرهنگی و اجتماعی ارائه گردیده است. هدف از این فصل آشنا کردن مخاطبین با نتایج کاربردی Gamification و استفاده از طرح‌ها و ایده‌های معرفی شده در حوزه‌های عمومی است. همانند دو فصل قبل، در هر مثال لینک آن موضوع نیز ارائه شده تا خوانندگان برای بررسی بیشتر آن مورد مطالعاتی، به راحتی بتوانند به آن مبحث دسترسی داشته باشند و اطلاعات بیشتری در آن خصوص را بدست آورند. دیدن این مثال‌ها می‌تواند ذهن خلاق خوانندگان را برای خلق نوآوری و همچنین استفاده بهینه‌تر از امکانات در دسترس، فعال‌تر نماید و محصول و نتیجه‌ای دارای مزیت‌های این ابزارها و بدون عیب و نقص را به هموطنان خود ارائه دهند.

در فصل هفتم کتاب به کاربرد Gamification در پزشکی، سلامتی و تناسب‌اندام پرداخته شده است و محوریت این فصل با این موضوعات مرتبط با تندرستی می‌باشد.

در فصل هشتم کتاب نیز به آینده Gamification در موضوع‌های مختلف اشاره گردیده است و خوانندگان در جریان افق پیش‌رو در هر مورد قرار می‌گیرند و می‌توانند تصویری درست از آینده Gamification برای خود ترسیم کنند.

امید است این کتاب بتواند مورد استفاده خوانندگان گرامی قرار بگیرد و از زمان اختصاص داده شده برای مطالعه این اثر راضی و خرسند باشند. طبیعتاً در هر کاری استفاده از نظرات دیگران به بهتر شدن آن موضوع کمک بسیار خواهد کرد لذا از خوانندگان محترم این اثر درخواست می‌شود هرگونه انتقاد و پیشنهاد در خصوص این کتاب را با انتشارات موسسه فرهنگی هنری دیباگان تهران، یا از طریق آی‌دی تلگرام با نویسنده کتاب در میان بگذارند، به بهترین پیشنهادات، کاری‌ترین آنها، نویسنده این کتاب هدیه ارزنده‌ای را تقدیم خواهد کرد.

مهران فتح‌اله‌زاده - اسفند ۱۳۹۶

Telegram ID: @MehranIRI