

[目录](#)[主讲](#)[留言](#)

07-19 21:03

得到

得到管理员

课堂笔记：

团队游戏化管理的五个方面设计

1. 游戏机制的设计

游戏化设计应该符合的三个原则：

1) 新鲜感——网络游戏的一大特征：生存周期短。游戏化机制设计要满足年轻人对新鲜感的需求。

2) 挑战性——设立一个目标，挑战性会带来成就感。

例如：过去人们买画会买现成的，现在年轻人则会买拼图自己拼。这个拼的过程就是参与的过程，且有挑战性，最终结果达成时就会有成就感。

3) 社交体验——与其他玩家的交互，组成团队和团队间的PK。

例如：公司作为央行发行成就币，将传统部门的公共职能外包给各个部门，员工通过团队协作完成外包项目，赚取成就币。

2. 明确规则

确保每个人在游戏过程中有据可依——允许玩家做什么，不允许做什么，如何兑换等等；

例如：罗辑思维的节操币规则是，每人每月有10张节操币可以赠送同事，但不可自用；赠送必须公开，并写明原因，月底作废；可在园区内消费但不可兑换人民币，等等。

3. 社交PK

可以是公司个人或团队、部门之间的竞争，能大大加强同事之间的社交。

解决PK竞争中零和机制的三个小方法：

1) 鼓励多人和多人之间的对抗，而不是单人和单人之间的单挑——团队失败了，个人仍然可能成功；

2) 适当分配能力，不要出现很强或很弱的团队；

3) 加入靠运气可以获得竞争优势的方法——避免竞争一方连续受挫，退出游戏。

4. 不确定工具

例如：决定迟到该如何惩罚的抽签卡；用掷色子决定奖金数额。

5. 可炫耀反馈

例如：对于90后而言，奖励iPhone 7 plus就是比现金更好的选择。因为iPhone 7 plus更便于炫耀，更能满足90后的心理需求。