注：不含主观题

第1题

单选题

(1分) 提出游戏“无目的性”的哲学家是()

A 柏拉图B 亚里士多德C 席勒D 弗洛伊德



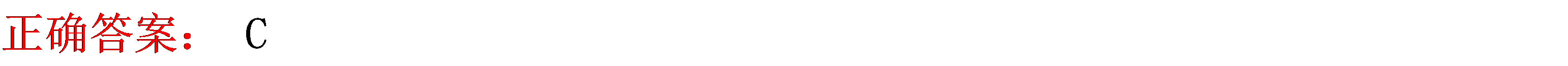
第2题

单选题

(1分)

下面哪个不属于游戏化应用的四大领域()

A 产品游戏化B 职场游戏化C 社交游戏化D 生活游戏化



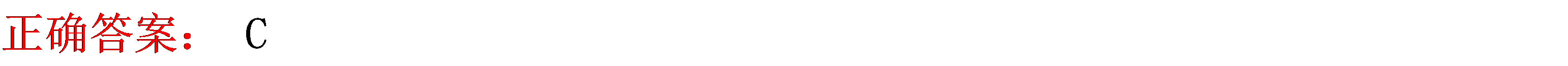
第3题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 游戏这个词语可以解释为互动性的娱乐行为B 一般来说,游戏有智力游戏和活动性游戏之分C 体育活动一般不属于游戏D 现在,我们说的“游戏”经常指各种平台上的电子游戏



第4题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 电子游戏有助于改变心情、改善情绪状态B 在1980年,“游戏化”这个词开始被人们广泛采用C 游戏化主要包含四个领域:生活方式游戏化,产品游戏化,职场游戏化以及营销游戏化D 职场游戏化主要是指创造鼓舞和激励员工工作的环境和系统。

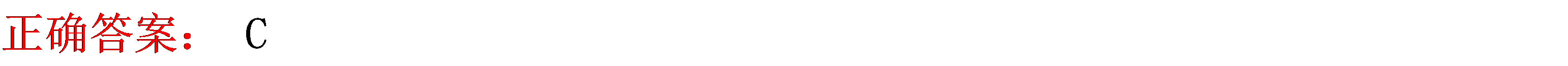


第5题

单选题

(1分) 按内容分类,游戏的分类不包括()

A 射击游戏B 角色扮演游戏C 街机游戏D 策略游戏



第6题

判断题

(1分) 剩余能量说认为,游戏本身并没有功利目的,游戏过程的本身就是游戏的目的。()



第7题

判断题

(1分)亚里士多德认为,游戏本身不带有任何目的性,仅为休息和消遣。()



第8题

判断题

(1分) 游戏以直接获得快感(包括生理和心理的愉悦)为主要目的。()



第9题

判断题

(1分) 游戏能让我们获得社交技能。()



第10题

多选题

(2分) 下列选项中哪些属于游戏的主要益处?()

A 认知益处B 经济益处C 情绪益处D 社交益处

正确答案： ACD

第11题

多选题

(2分) 下列哪个属于游戏的认知益处?()

A 提升玩家的视觉注意力和空间智力B 玩家能获得更高效的神经回路C 提升玩家同时追踪多条信息流的能力D 玩家能更快地结识新朋友

正确答案： ABC

第12题

多选题

(2分) 游戏的情绪益处包括:()

A 向其他玩家发泄愤怒B 改善情绪C 抵御焦虑D 频繁的积极情绪体验

正确答案： BCD

第13题

多选题

(2分) 如果经常玩需要自发组队或在协同努力中指挥他人的游戏,玩家或许能得到以下评价:()

A 领导能力强B 人缘好C 性格豪爽D 擅长激励他人

正确答案： AD

第14题

多选题

(2分) 下列选项中关于游戏的益处搭配正确的是 ()

A 游戏能让玩家体验积极情绪——情绪益处B 游戏能让玩家更灵活寻找备选策略或目标——认知益处C 游戏能改善玩家的沟通协作能力——认知益处D 游戏能获得更强大的合作心态——社交益处

正确答案： ABD

第15题

多选题

(2分)

(多选题)下列关于游戏化说法正确的是 ()

A 发生在非游戏环境中B 运用一种或多种游戏元素C 旨在激励人们参与某项活动或改变某种行为D 能够在生活、产品、用户体验、职场等多个场景运用

正确答案： ABCD

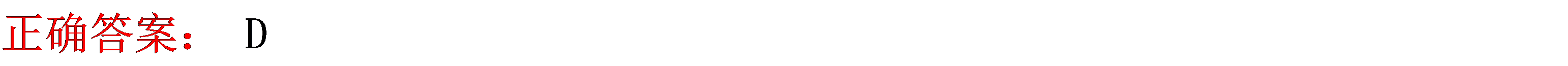
第二章第一关通关测试

第1题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 人的注意力就像聚光灯。在任一时刻,大脑只能够处理、吸收数量有限的新信息。B 我们越生动地想象糟糕的事,就越焦虑,这是一种焦虑的注意力循环。C 我们不一定非要通过VR头盔,玩虚拟现实游戏,一款简单的手机游戏就能产生类似“冰雪世界”的效果。D 任何情况下焦虑都是一种无益的情绪。

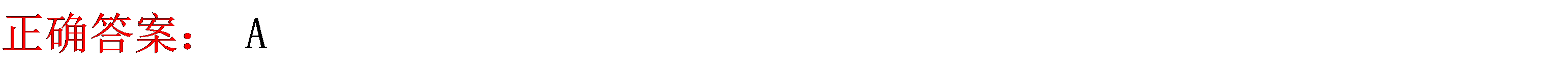


第2题

单选题

(1分) 听音乐无法控制注意力是因为:()

A 不具有挑战性B 信息量太大C 节奏不够快D 旋律不够洗脑



第3题

单选题

(1分) 什么活动通常可以带来人的心流状态?()

A 看电影B 玩游戏C 听音乐D 看电视

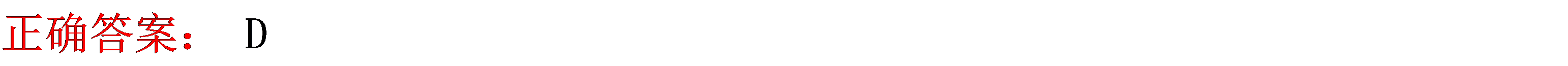


第4题

单选题

(1分) 下列关于“心流”说法不正确的是 ()

A 这是一种积极的心理状态B 是否出现“心流”状态与我们的技能高低有关C 在“心流”状态下会失去时间感和自我意识D 电子游戏、看电视、听音乐是达到“心流”状态的有效途径



第5题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 《冰雪世界》的作用就在于可以把烧伤患者的注意力聚焦到别处。B 《俄罗斯方块》防止闪回与《冰雪世界》转移注意力的原理是完全不同的。C 并非只有游戏可以起到转移注意力的作用。D 在某些情况下,焦虑也可以是一种有益的情绪。

(视频7:00)



第6题

判断题

(1分) 游戏能够缓解创伤性应激障碍是因为它能够改变患者的记忆。()



第7题

判断题

(1分) 现实生活中很少有人存在自我抑制式沉浸的经历。()



第8题

判断题

(1分) 一切形式的消遣都可以用来缓解痛苦、抑制焦虑。()



第9题

判断题

(1分) 自我扩展式沉浸是积极的,而自我抑制式沉浸是消极的。()



第10题

判断题

(1分) 游戏带来的沉浸体验总是能让玩家把握游戏的益处,让生活更加美好。()



第11题

多选题

(2分) 注意力焦点原理告诉我们,游戏可以帮助我们:()

A 屏蔽焦虑B 治疗抑郁C 修复心理创伤D 减轻肉体疼痛

正确答案： ABCD

第12题

多选题

(2分)

(多选题)为了帮助患者阻隔疼痛或缓解情绪压力,新的信息内容要具备什么条件才能达到效果()

A 具有挑战性B 能够积极调动注意力C 信息含量大D 娱乐性强

正确答案： ABC

第13题

多选题

(2分) 能够帮助控制注意力的活动有:()

A 编织B 手工制作C 玩游戏D 听音乐

正确答案： ABC

第14题

多选题

(2分) 玩游戏时的自我扩展式目的包括:()

A 休闲放松B 学习新东西C 逃避课程学习任务D 陪伴亲友

正确答案： ABD

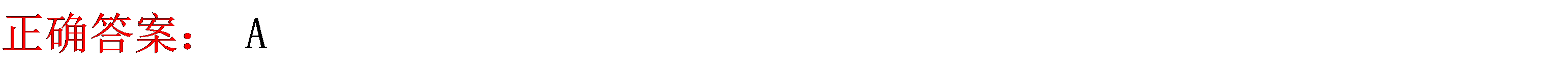
第二章第二关通关测试

第1题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 即使没有强烈的自我效能,如果动机足够强大,都可能采取积极的行动。B 有了强烈的自我效能,你更有可能采取有助于你达成目标的行动。C 自我效能提高的典型路径:接受目标,付出努力,从努力中得到反馈,改善具体技能,继续尝试,最终成功。D 高水平的多巴胺能确保游戏玩家保持专注和动力。



第2题

单选题

(1分) 下列对自我效能提高路径的排序正确的是 ()

①从努力中得到反馈

②改善具体技能

③付出努力

④最终成功

⑤继续尝试

⑥接受目标 A ③①⑥②⑤④B ⑥③①②⑤④C ②③①⑥⑤④D ⑥②③①⑤④



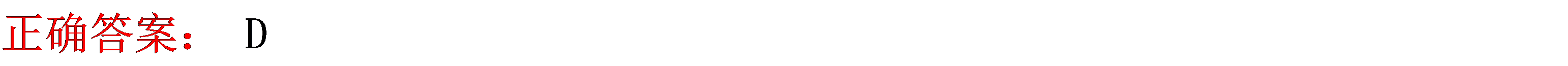
第3题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 置身于合适的虚拟环境短短几分钟,就能提升我们的意志力,改变我们未来24小时甚至下个星期的思考和行为方式。B 虚拟替身创造了一种“镜像效应”,可以提高我们的自我效能。C 游戏替身对身体活动做出了即时响应,触发了多巴胺分泌,让大脑立刻感到了奖励。D 低水平的多巴胺能让玩家得以比正常情况更迅速地建立自我效能感。

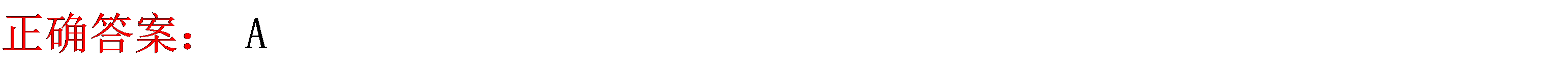


第4题

单选题

(1分) 什么是建立意志力和决心的关键?()

A 自我效能B 身体素质C 他人鼓励D 社会要求



第5题

单选题

(1分) 提高大脑中的((\_\_\_\_))水平有助于我们增强自我效能感。()

A 肾上腺素B 多巴胺C 安多芬D 内啡肽



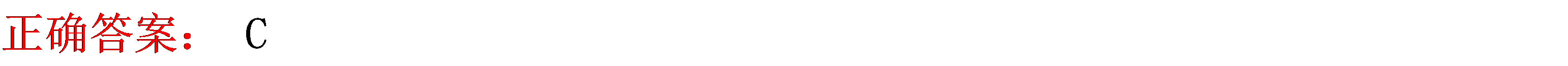
第6题

单选题

(1分)

根据本节课的内容,在生命中的某些时刻里,对成功(战胜癌症)而言,光有动机(想要治愈)远远不够,还需要强大的意志力(坚持服药)。《重生任务》这个游戏就是帮助玩家把单纯的动机转变成了一种更强大的心理资源。这种心理资源指的是()

A 多巴胺B 镜像效应C 自我效能D 自信



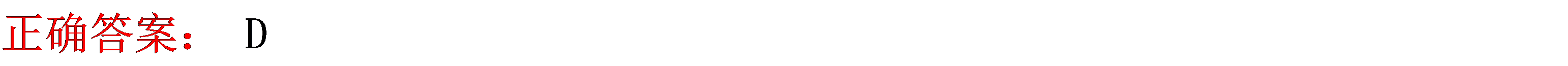
第7题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A “自我效能”指的是“能够给生活带去积极的转变”这样的信念。B 游戏的本质就在于挑战、提升我们的能力,所以玩游戏可以帮助我们提高自我效能。C 如果你的大脑里有很多的多巴胺,当你在面对挫折时,你就会有更强的决心。D 高水平的多巴胺能确保游戏玩家保持专注和动力,因此大脑中的多巴胺含量高比含量低更好。



第8题

判断题

(1分) 请判断下列说法是否正确:当自我效能和动机都很强大时,人们有可能采取积极的行动。()



第9题

判断题

(1分) 只要有动机,我们就能成功完成想做的事情。()



第10题

判断题

(1分) 游戏能够帮助玩家构建自我效能。()



第11题

判断题

(1分) 请判断下列说法是否正确:游戏通过不断挑战和提升玩家的能力来帮助提升自我效能()



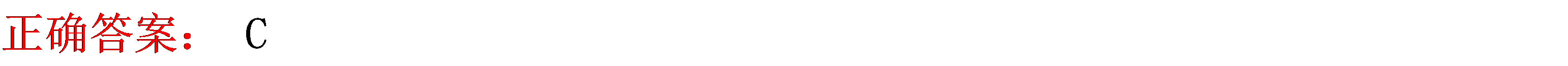
第二章第三关通关测试

第1题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 心理学家们发现,面部表情、心率、呼吸和神经活动这4种类型的同步,可以巩固人与人之间的社会纽带。B 两个人在一起同时玩任何一款游戏,都会产生相同的“心灵融合”和身体同步,这为在游戏结束后可能会建立更强、更积极的关系。C 两个人只有在一起玩合作类的游戏才有可能会产生同步状态。D 除了游戏以外,其他许多事情也能产生同步现象。

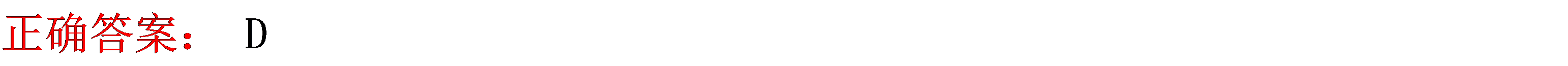


第2题

单选题

(1分) 下列哪个不是游戏同步带来的益处?()

A 增进人与人之间的联系感B 增强合作能力C 提高社交智力D 更好地模仿他人

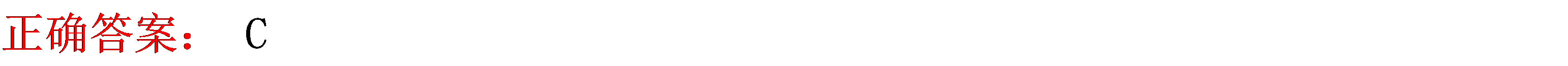


第3题

单选题

(1分) 同步现象为人际交往带来的良性循环顺序是 ()

A 陪伴彼此→同步活动→产生积极想法→强化关系纽带B 产生积极想法→同步活动→陪伴彼此→强化关系纽带C 同步活动→产生积极想法→陪伴彼此→强化关系纽带D 产生积极想法→陪伴彼此→同步活动→强化关系纽带



第4题

单选题

(1分) 设身处地地想象其他人感觉的能力叫做:()

A 同情心B 同理心C 怜悯心D 同步心



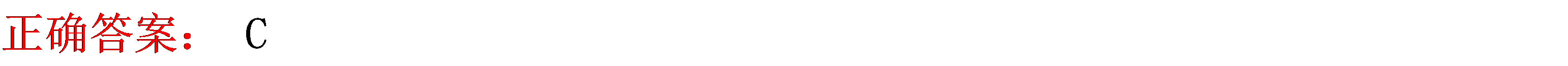
第5题

单选题

(1分)

选择:下面说法错误的是()

A 从同理心的角度说,游戏更容易让人人建立连接。B 经常在一起玩电子游戏,能增进家长与孩子之间的联系感。C “同理心”就是同情心。D “同理心”指的是设身处地地想象其他人感觉的能力。



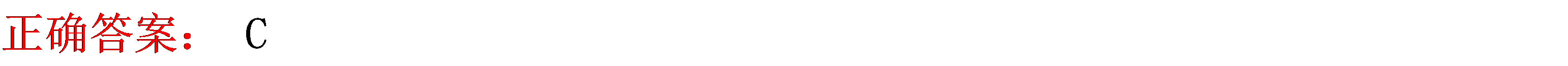
第6题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 两个人在一起玩游戏可能会产生同步状态,甚至连脑电波都会同步B 经常在一起玩电子游戏,能增进家长与孩子之间的联系感。C 游戏和其他活动(比如看电视、散步或聊天)在改善人际关系中总能起到相同的效果。D “同理心”指的是设身处地地想象其他人感觉的能力。

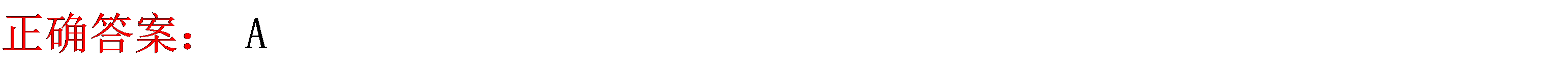


第7题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 游戏里的地位平等和相互信任是永久的、无限的。B 游戏之外的社会地位往往不影响人们在游戏中相互信任。C 同理心的提高有助于改善我们对其他群体的看法。D 当玩家游戏失败后,更容易感到尴尬和沮丧、向他人展现愤怒和敌意。



第8题

判断题

(1分) 情绪具有传染性。()



第9题

判断题

(1分)

“心智理论”认为在游戏中玩家可以对别人的想法做出预测()



第10题

判断题

(1分) 同理心有助于我们改善对其他群体的看法。()



第11题

判断题

(1分) 请判断下列说法是否正确:深度同步有助于扭转偏见、缓和社交紧张。()



第12题

判断题

(1分) 游戏具有多种益处,因此可以忽略其负面影响。()



第13题

多选题

(2分) 下列哪些属于产生神经-生理连接的表现 ()

A 呈现相同的面部表情B 心率节奏相同C 脑电波同步D 说出相同的话语

正确答案： ABC

第三章第一关通关测试

第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 在克服挑战和实现目标的过程中,挫折和失败是可以避免的B 打败坏家伙之前,我们一定要知道是什么事情在阻止我们进步,或者给我们带来痛苦或困扰。C 打败坏家伙的两个步骤是,应该首先开发出应对它们的策略,然后再去认识自己生活中的坏家伙都是什么。D 灵活反应就是学会把消极感受和体验当做日常生活里很自然的一部分。

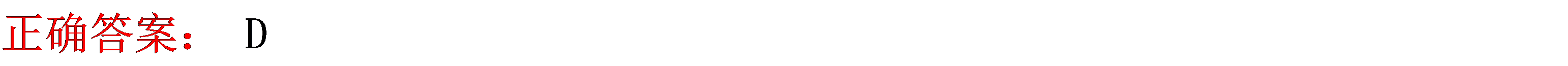


第2题

单选题

(1分) 下面说法正确的是()

A 躲避是战胜坏家伙的方法中最复杂的策略。B 人可以有完美的意志力。C 抵抗策略并不比单纯地躲避坏家伙更强大。D 有的时候遇到坏家伙,你可能无法躲避也无法抵抗,但你或许可以想出一种聪明或有创意的规避方式,极大地限制它对你的伤害。



第3题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 坏家伙就是生活中会阻止自己进步,或者给我们带来痛苦、艰难或困扰的东西。B 打败坏家伙的两个步骤是,应该首先开发出应对它们的策略,然后再去认识自己生活中的坏家伙都是什么。C 一般来说,拥有更大灵活反应的人会有较少的心理问题、有更多的积极情绪、事业也会更成功、整体生活质量更高。D 坏家伙可能是心理方面的问题,也可能是一些不愉快情绪,甚至是身体上的一些疾病和症状。



第4题

判断题

(1分) 关注自己的消极想法和感受有助于更有效地应对它们。()



第5题

多选题

(2分) 拥有更大灵活反应的人往往具备哪些特征?()

A 心理问题少B 积极乐观C 自由奔放D 人际关系好

正确答案： ABD

第6题

多选题

(2分)

(多选题)对抗我们身边的“坏家伙”需要 ()

A 密切关注自己消极想法B 意识到挫折和失败是实现目标过程中不可避免的C 拥有多种策略,灵活反应D 找到什么事阻止我们进步或使我们痛苦

正确答案： ABCD

第7题

多选题

(2分) 下列哪些是抗击“坏家伙”的有效策略?()

A 躲避B 抵抗C 适应D 挑战

正确答案： ABCD

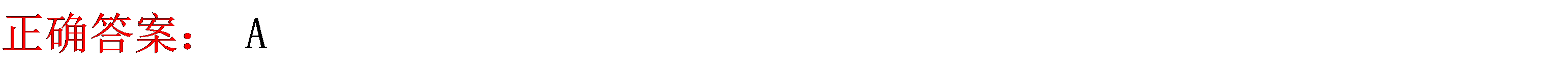
第三章第二关通关测试

第1题

单选题

(1分) 情绪比率是指:()

A 积极情绪比上消极情绪B 消极情绪比上积极情绪C 积极情绪比上所有情绪D 消极情绪比上所有情绪



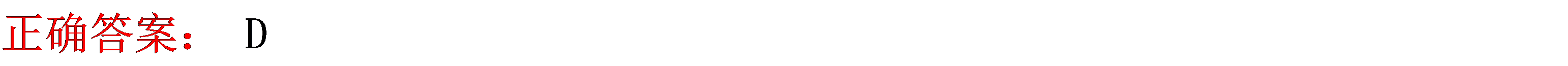
第2题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A “情绪比率”就是你在一天当中感受到的消极的情绪和积极情绪之间的比率。B 迷走神经是人体内最短的脑神经,迷走神经张力指的是迷走神经的健康。C 心率在一定范围内可变对我们人类来说是不正常和不必要的。D 所谓补充能量块,其实就是做一些能激发你精力、给你带去积极情感或动机的事情。



第3题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 补充能量块可以解决任何困难。B 适合每个人的情绪比率是不同的。C 补充能量块仅仅是为了改善自己,与他人无关。D 适合每个人的能量块都是相同的。



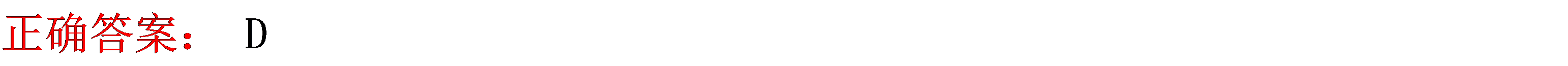
第4题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 研究表明,迷走神经张力是有效衡量人心肺和大脑压力响应度的最佳指标之一。B “情绪比率”指的是一天当中感受到的积极的情绪和消极的情绪之间的比率C 复原力是指一个人在面对逆境、创伤、悲剧、威胁或其他重大压力的良好适应过程,也就是对困难经历的反弹能力。D 因为提高情绪比率有益于人的身体健康,故补充能量块越多越好。



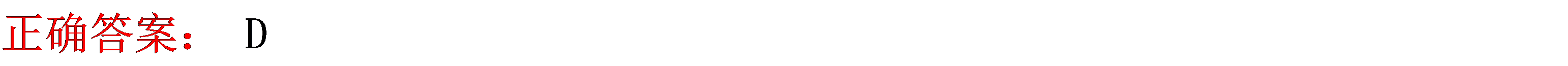
第5题

单选题

(1分)

按照类型分类,下列哪种不属于“复原力”? ()

A 生理复原力B 情绪复原力C 社交复原力D 食欲复原力



第6题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 在克服挑战和实现目标的过程中,挫折和失败是可以避免的B 打败坏家伙之前,我们一定要知道是什么事情在阻止我们进步,或者给我们带来痛苦或困扰。C 打败坏家伙的两个步骤是,应该首先开发出应对它们的策略,然后再去认识自己生活中的坏家伙都是什么。D 灵活反应就是学会把消极感受和体验当做日常生活里很自然的一部分。

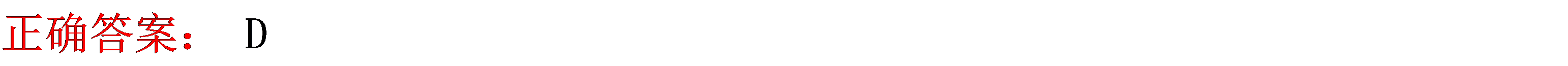


第7题

单选题

(1分) 下面说法正确的是()

A 躲避是战胜坏家伙的方法中最复杂的策略。B 人可以有完美的意志力。C 抵抗策略并不比单纯地躲避坏家伙更强大。D 有的时候遇到坏家伙,你可能无法躲避也无法抵抗,但你或许可以想出一种聪明或有创意的规避方式,极大地限制它对你的伤害。



第8题

单选题

(1分) 下面说法错误的是()

A 坏家伙就是生活中会阻止自己进步,或者给我们带来痛苦、艰难或困扰的东西。B 打败坏家伙的两个步骤是,应该首先开发出应对它们的策略,然后再去认识自己生活中的坏家伙都是什么。C 一般来说,拥有更大灵活反应的人会有较少的心理问题、有更多的积极情绪、事业也会更成功、整体生活质量更高。D 坏家伙可能是心理方面的问题,也可能是一些不愉快情绪,甚至是身体上的一些疾病和症状。



第9题

判断题

(1分) 迷走神经张力是有效衡量人心肺和大脑压力响应度的最佳指标之一。()



第10题

判断题

(1分) 补充能量块是指做一些激发你精力、给你带去积极情感或动机的事情。()



第11题

多选题

(2分) 拥有更强的迷走神经张力意味着: ()

A 能忍受更大的生理疼痛B 患疾病的概率更小C 能更好地控制情绪D 学习和工作上能有更大的成就

正确答案： ABC

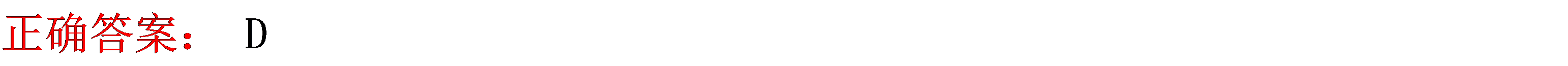
第三章第三关通关测试

第1题

单选题

(1分) 下列哪个不属于任务设计要遵循的原则?()

A 价值观B SMART法则C “好玩框架”D 个人爱好兴趣

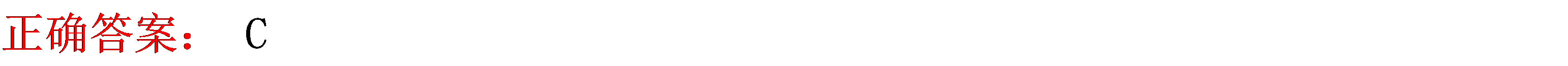


第2题

单选题

(1分) 根据所学内容,SMART原则中的“A”指代的单词是:()

A AttractiveB AppropriateC AdaptiveD Adorable

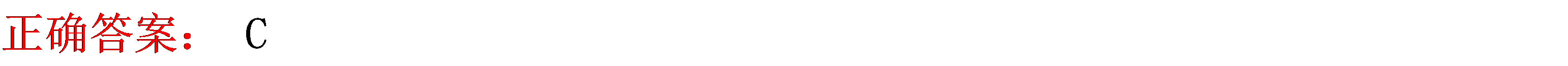


第3题

单选题

(1分) 根据所学内容,SMART原则中的“M”指代的单词是 ()

A Must(必须)B Moral(道德)C Meaningful(有意义)D Mutual(相互)



第4题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 动机对价值观有导向的作用。B 完成任务是一种培养技能的手段,可以在这个学习过程中锻炼意志力。C 价值观就是人生目标。D 价值观会经常变换和更新,而人生目标具有稳定性和持久性等特点。



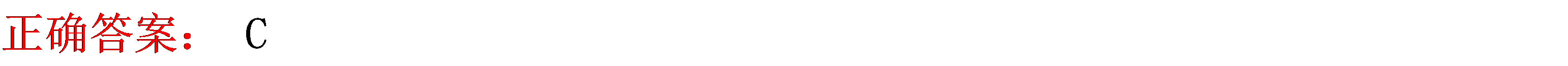
第5题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 完成任务是体验成功的一种方式。我们完成的任务越多,我们就会变得更加乐观,这是提升乐观精神的最有效方式之一。B 成功的次数比成功的大小对激励人们继续完成任务更重要。C 在实现自我价值的过程中,我们一定要一直盯着一个目标不改变。D 随着时间的推移,每一个任务都建立在前一个任务的基础之上,所以需要我们更加努力。在这个过程中,我们会培养有用的技能或者学习到重要的本领。



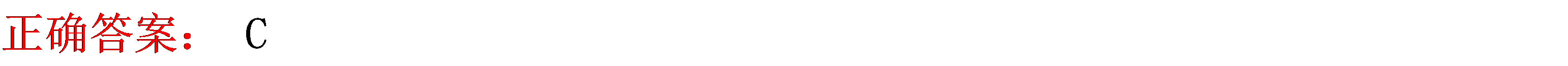
第6题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 价值观对动机有导向的作用。因此,我们设计的任务首先要符合我们自己的价值观。B 如果我们把自己的日常任务视为做“好玩”的事情,这会大大改变我们做事的心态和动力。C 成功的大小比成功的次数对激励人们继续完成任务更重要。D 体育运动几乎能化解人生中的绝大多数问题,甚至能克服抑郁。



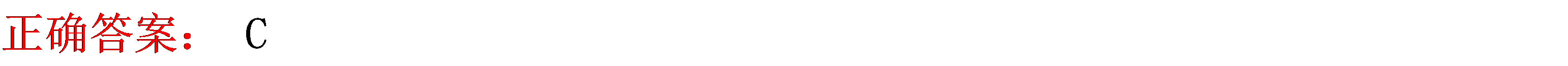
第7题

单选题

(1分)

下列哪项不属于设计任务的三原则之一?()

A 设计任务要符合价值观B 设计任务要符合“smart”原则C 设计任务必须足够简单D 设计任务要符合好玩框架



第8题

判断题

(1分) 价值观指的是我们想要完成的目标。()



第9题

判断题

(1分) 完成任务可以作为体验成功的一种方式。()



第10题

多选题

(2分) 下列关于价值观的说法正确的是 ()

A 价值观和普通的人生目标相似B 价值观与一个人的生活方式有关C 价值观是不断变化的,不具有持久性D 价值观对动机有导向作用

正确答案： BD

第三章第四关通关测试

第1题

单选题

(1分) 自我疏离式反思的好处不包括:()

A 减少负面思考B 放大自身缺点C 让人更加投入到解决问题的根本方法上D 更容易采取有建设性的行动



第2题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 自我疏离就是把别人遇到的问题想象成发生在自己身上B 搞清楚自己的品质特长有助于我们为实现目标设定策略。C 大脑膝下扣带回皮层的活动代表着积极的思考。D 因为自我疏离是站在别人的角度思考问题,所以自我疏离的时候,我们受到的干扰比较多。

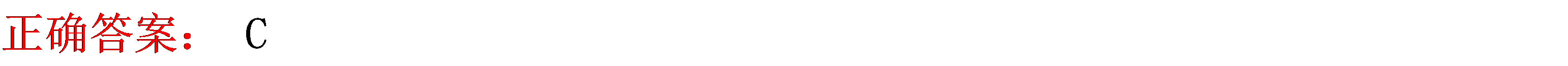


第3题

单选题

(1分) 下列哪个不是采用秘密身份的作用?()

A 让我们更好地了解自己B 有助于明确自己的优点C 帮助我们屡战屡胜D 有利于我们进行反思、转换视角



第4题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 采用英雄秘密身份,我们自然而然地会主动提醒自己的优势,这会带来积极的心理情绪。B 自我疏离,就是把他人的问题放在自己身上来看。C 自我疏离可以让人更加投入到解决问题的根本方法上。D 用一个英雄身份激励自己,可以让我们对自己的个人品质特长有了更好的了解和掌握,



第5题

判断题

(1分) 价值观指的是我们想要完成的目标。()



第6题

判断题

(1分) 自我疏离是指从旁观者的角度分析自己遇到的问题。()



第7题

判断题

(1分) 自我疏离就是在旁观者的角度观察和解决自己面对的障碍 ()



第8题

多选题

(2分) 采用秘密身份是带着游戏心态生活的有意思的一部分,它需要我们:()

A 具有幽默感B 给自己选择英雄绰号C 具有一定的创造力D 做英雄们做的事情

正确答案： ABC

第9题

多选题

(2分) 秘密身份能够让人()

A 发掘自己的优势B 有意识使用自己的优势C 提醒自己的优势,带来积极情绪D 改变价值观

正确答案： ABC

第10题

多选题

(2分) 唤醒秘密身份需要我们 ()

A 列出“英雄清单”B 找出每位英雄身上自己所钦佩的技能或品质C 挖掘描述自己的优点D 套用一位英雄的身份或以他为原型创建秘密身份

正确答案： ABCD

第四章第一关通关测试

第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 想要做某件事情的冲动,被我们称为“外在动机”。B 动机的意思是推动人去做事情的东西。人们就像物体一样,需要克服一定的阻力才能移动。C 你不需要什么特别的理由就会去看《复仇者联盟》的最新电影。心理学家称这种情况为“无需驱动”、“自然而然”,这就是内在动机。D 很多员工每天按时上班是因为他们可以拿到薪水,或者如果他们不这样做就会失去工作。这是一种内在动机。



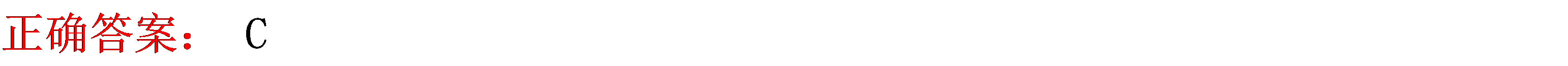
第2题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 行为主义心理学家认为,增强外在动机是激励人们做事情的有效途径。B 自我决定理论认为,人类本质上是积极的,并且具有强大的、来自内心的发展欲望。C 20世纪下半叶,在心理学领域占主导地位的理论被称为自我决定理论。D 自我决定理论将人们的需求分为三类:它们是能力需求,关系需求和自主需求。



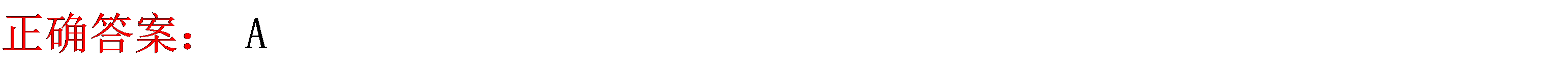
第3题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 研究发现,外在动机可以产生积极的效果。B 游戏化系统中并不需要及时的反馈系统。C 内在动机和外在动机不可以相互结合或转化。D 任何游戏化的设计都必须认识到:外在奖励会显著降低玩家的外在动机。

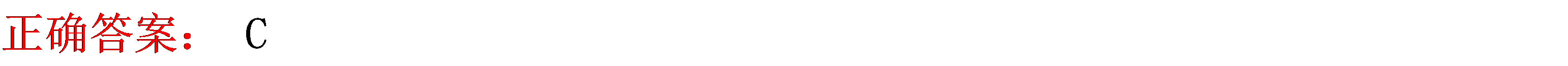


第4题

单选题

(1分) 选择:下面说法错误的是()

A 想要做某件事情的冲动,被我们称为“内在动机”,因为这是被内心的渴望驱使的。B 感觉自己不得不去做某事的动机被称为“外在动机”,因为这种动力来自外部。C 人的活动来源于动机,所以一种活动若不是外在动机驱使,就一定是由内在动机驱使的。D 内在动机和外在动机可以相互结合或转化。



第5题

判断题

(1分) 自我决定理论是游戏的完美诠释。(

)



第6题

判断题

(1分) 自我决定理论将人们的需求分为三类:它们是能力需求,关系需求和自主需求。(

)



第7题

判断题

(1分) 我们不能简单地认为游戏元素或游戏化系统一定能产生积极的激励作用。(

)



第8题

多选题

(2分) 下面说法正确的是()

A 想要做某件事情的冲动,被我们称为“内在动机”,因为这是被内心的渴望驱使的。B 感觉自己不得不去做某事的动机被称为“外在动机”,因为这种动力来自外部。C 人的活动来源于动机,所以一种活动若不是外在动机驱使,就一定是由内在动机驱使的。D 内在动机和外在动机可以相互结合或转化。

正确答案： ABD

第四章第二关通关测试

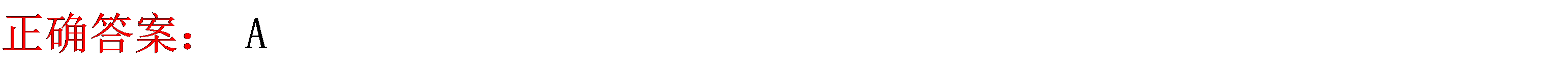
第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 想要建造一个游戏化系统,需要从不同的抽象层次上去理解游戏化系统中的元素。B 游戏化中最抽象的元素就是组件元素。C 动力元素是推动游戏进程和用户参与的基本流程。D 机制元素中最常见的三种就是点数、徽章和排行榜。



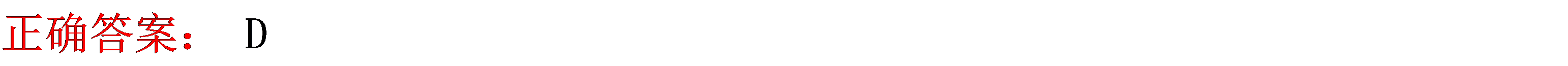
第2题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 徽章是点数的集合,它是一种视觉化的成就。B 游戏化系统中并不需要及时的反馈系统。C 点数在游戏化系统中最典型的功能就是有效计分。D 在一个商业环境中单纯引入排行榜会显著地提高业绩。



第3题

单选题

(1分) 选择:下面说法错误的是()

A PBL指的是点数、徽章和排行榜。B PBL三要素是游戏化管理的起点,所以PBL三要素是游戏化系统中的唯一选择。C 机制元素是推动游戏进程和用户参与的基本流程。D PBL三要素都属于组件元素。

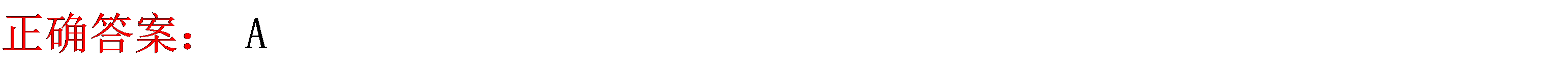


第4题

单选题

(1分) 选择:下面说法正确的是()

A 按抽象程度从高到低。每个组件元素都被链接到一个或者多个机制元素上。B 每个机制元素都需要通过动力元素来实现。C 单一的点数系统就可以实现不同用户的需求。D 在一个商业环境中单纯引入排行榜会显著地提高业绩。



第5题

判断题

(1分) 游戏化的组件元素只有点数、徽章和排行榜这三种。(

)



第6题

判断题

(1分) 在学习中植入排行榜总是可以显著地提高学生的学习兴趣。(

)



第7题

判断题

(1分) 游戏化系统中的徽章设计越复杂越好。(

)



第8题

多选题

(2分) 游戏化系统中的PBL指的是()

A 点数B 积分C 角色D 排行榜

正确答案： ABD

第9题

多选题

(2分) 游戏化系统中的DMC指的是()

A 动力B 机制C 结构D 元素

正确答案： ABD

第四章第三关通关测试

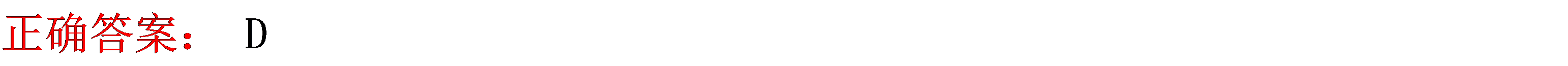
第1题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 对于有效的游戏化系统来说,对目标全面而深刻的理解是至关重要的。B 一旦我们确定了游戏化系统的目标,第二步我们将专注于,并把握如何衡量用户的行为。C 我们需要将用户细分,这样我们的系统才能能适用于尽可能多的目标群体。D 在给用户分类的同时,我们一般不需要考虑用户的生命周期。



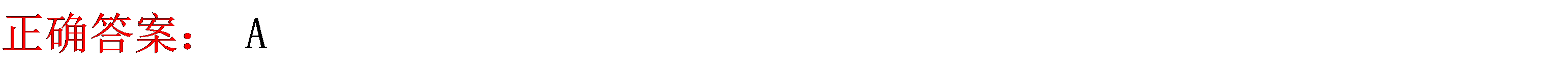
第2题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 活动周期有两种典型的发展类型:它们分别叫做参与回路和进阶。B 通常情况下游戏组件并不可以被看作成一种反馈。C 玩家对游戏的体验在玩的过程中几乎是一成不变的。D 玩家或者用户升级的难度是就是进阶的整体体现,这个过程是线性的。



第3题

判断题

(1分) 在游戏化系统中注入乐趣时需要考虑用户的具体需求。(

)



第4题

判断题

(1分) 对游戏化系统用户的描述之前必须做大规模问卷调查。(

)



第5题

判断题

(1分) 游戏化系统设计的目标是企业利益最大化。(

)



第6题

判断题

(1分) 游戏化系统对用户行为的规划可以参考用户的观点。()



第7题

判断题

(1分) 游戏化系统设计与开发适合以团队的形式开展。()



第8题

多选题

(2分)

下面说法正确的是()

A 想要构建游戏化系统,第一步就要明确目标。B 描述我们的用户,就是用户细分,保证我们的系统就能适用于每一个群体。C 在进阶发展中,游戏的升级难度一般是线性的。D 在设计游戏化系统的同时不应该忽略游戏的乐趣。

正确答案： ABD

第五章第一关通关测试

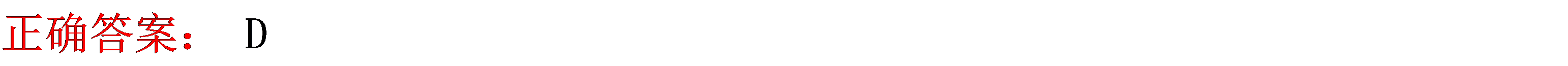
第1题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 对于一般人来说,往往如果一件事情一旦涉及史诗意义与使命感,能促进行为发生。B 电子游戏经常会触发玩家的使命感,很多玩家对冒险、打怪等游戏挑战产生了兴奋和动力。C 当游戏化系统或产品展露出深刻而真挚的崇高愿景,人们就有可能愿意为了达成伟大的使命感投入其中。D 对于维基百科来说,人们在工作之外的宝贵时间里自愿放弃娱乐和消遣,投入到编辑维基百科的页面上,是因为这能给他们带来一些具体或者实在的好处。



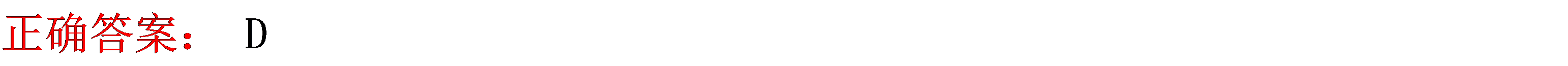
第2题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 使命感这一核心驱动力是指玩家认为自己做的事情,其意义比事情本身更重要,或者说这是上天赐给他们的使命。B 当游戏化系统或产品展露出深刻而真挚的崇高愿景,人们就有可能愿意以此为信仰,或者成为你的忠实用户。C 成就感是我们取得进展、学习技能、掌握精通和克服挑战的内在驱动力。D 由于其复杂性,成就感是核心驱动力中最难设计的。



第3题

判断题

(1分) 成就感驱动力和使命感驱动力其实是一回事。(

)



第4题

判断题

(1分) 成就感驱动力是我们专注职业成长道路、热情学习新技能的动力来源,是我们克服挑战的内在驱动力。(

)



第5题

判断题

(1分) 并不是每个人都需要胜利带来的成就感。(

)



第6题

判断题

(1分) 暴雪会为员工颁发“忠诚奖励”感谢为公司忠诚服务的员工利用了使命感驱动力。(

)



第7题

多选题

(2分)

下面说法错误的是()

A 当你的游戏化系统或产品展露出深刻而真挚的崇高愿景,人们就有可能愿意为了达成伟大的“成就感”投入其中。B 我们的大脑对于实现目标、体验成长有着天然的渴望,从而让我们感觉生活永不止步。C 使命感驱动力是目前为止大多数游戏化的应用使用最多的一种。D 成就感驱动力强调了在某种活动背后的意义,通常在玩家的游戏化初始阶段能起到巨大作用。

正确答案： ACD

第五章第二关通关测试

第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 成就感驱动力和使命感驱动力其实是一回事。B “创意乐趣”这一驱动力,就是指能驱使玩家全身心投入创造性的过程,玩家会不断找出新事物,并尝试不同的组合。C 人们只需要表达创造力的途径,不需要看到创造力的结果。D 在游戏中玩家们发挥自己的创造力所产生的可能性是有限的。



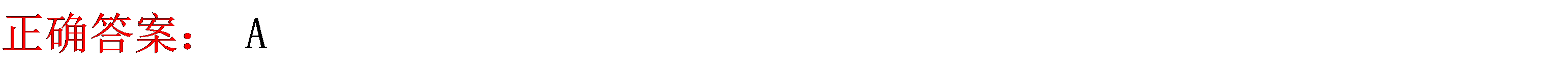
第2题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 拥有感驱动力和人类积累财富没有关系。B 拥有感是指用户感到他们拥有或控制某样东西,从而受到激励。C 根深蒂固的拥有感,以及对新鲜感的渴望,让电子宠物取得了全球性的成功。D 拥有感驱动力影响着我们对事物投入的时间或资源。



第3题

判断题

(1分) “创意乐趣”导致了玩家们可以不断触发自己的创造力,并衍生几乎无限的可能性。()



第4题

判断题

(1分) “创意乐趣”这一核心驱动是指用户感到他们拥有或控制某样东西,从而受到激励。(

)



第5题

多选题

(2分)

下面说法正确的是()

A 创意乐趣驱动力,能驱使玩家全身心投入创造性的过程,不断找出新事物,并尝试不同的组合。B 人们不仅需要表达创造力的途径,还要能看到创造力的结果,获得反馈并及时调整。C 拥有感是指用户感到他们拥有或控制某样东西,从而受到激励。D 拥有感能达到所谓的常绿机制,即游戏设计师不再需要设计新内容,游戏就可以一直保持新鲜和吸引力。

正确答案： ABC

第五章第三关通关测试

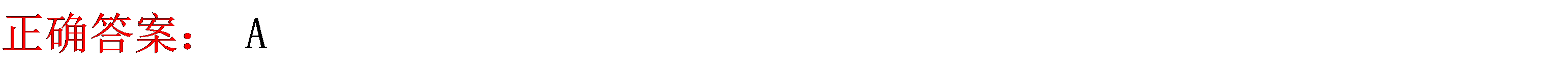
第1题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 社交平台只要利用了社交影响驱动力能够持续吸引用户。B 社交影响驱动力指的是别人的想法、行动或言语会影响我们对某种行为的参与。C 如果利用得当,社交影响驱动力会是最强大、最持久的动机之一,能够激励人们更投入、更依赖到你所设计的体验之中去。D 社交影响驱动力好像一把双刃剑,需要小心使用。



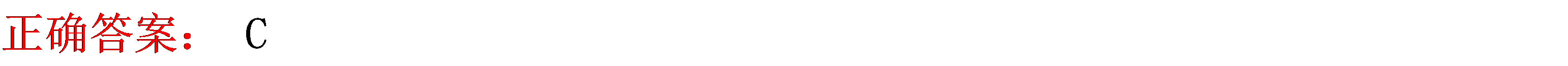
第2题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 限制孩子玩游戏的时间就会降低孩子们对游戏的着迷程度。B 折磨休息策略不会明显地增加游戏的吸引力。C 稀缺性与渴望驱动力产生激励效果的原因在于如果我们不能马上拥有某样东西就会为了实现这种渴望而产生特定的行为。D eMart的神秘雕像这个例子利用了稀缺性与渴望驱动力中的空间的稀缺性。



第3题

判断题

(1分) 社交影响驱动力来源于我们与他人相互比较的欲望。()



第4题

判断题

(1分) 社交平台利用了社交影响驱动力就能够持续吸引用户。()



第5题

多选题

(2分)

下面说法正确的是()

A 社交影响指的是别人的想法、行动或言语会影响我们做的活动。B 社交影响这一核心驱动力存在于多种社交主题活动当中,比如处理师徒关系、竞争行为、羡慕行为、完成团队任务、处理社交财富以及伙伴关系等等。C 国内的电商平台中邀请朋友一起团购商品利用了稀缺性与渴望这一核心驱动力。D 稀缺性与渴望产生激励效果的原因是我们不能马上拥有某样东西,或者获得某样东西的难度很大。

正确答案： ABD

第五章第四关通关测试

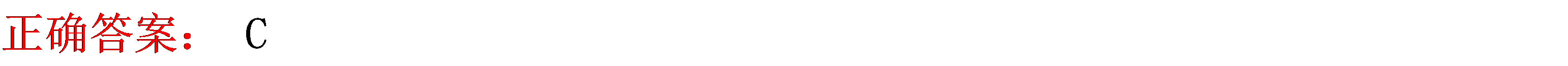
第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 钢琴台阶的例子主要是利用了人们的从众心理。B 诺贝尔经济学奖得主和心理学家丹尼尔•卡内曼说,当人遇到威胁的时候,或者当大脑遇到前所未有的新信息时,潜意识才会启动。C 探索未知世界的好奇心正是我们人类祖先适应不断变化的环境的重要因素。D 好奇心的驱动力来源于我们不知道接下来会发生什么,我们很难被这种未知的感觉吸引。



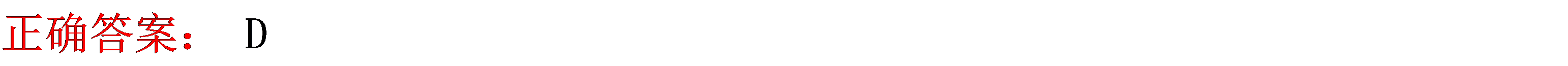
第2题

单选题

(1分)

下面说法错误的是()

A 避损心理这种现象并不局限于游戏之中,在现实中也往往无法避免。B 因为用户不想失去自己在游戏中的资源,往往也会去别人的庄园中“报复”,这样的心理增强了游戏的互动和流行。C 我们设计开发游戏化系统的时候,可以试着对驱动力进行复合交叉应用。D 利用“避损心理”核心驱动力不会产生消极的作用。



第3题

单选题

(1分) 下面说法错误的是() A 除了未知性,好奇心也是人类探索未知世界,这是人类祖先适应不断变化的环境的重要因素。B “未知性和好奇心”这一驱动力可能会产生一些消极的心理作用,比如高度的紧迫感和忧虑。C 避损心理这一核心驱动力,简单地说,就是我们都不希望坏的事情发生。D 超市的“限时抢购”就利用了避损心理这一驱动力,让客户感觉如果不立刻购买,就会永远失去折扣的机会。



第4题

判断题

(1分) 我们在课程中了解的垃圾桶案例可以满足路人的探索新事物的欲望,也就是利用了“稀缺性”这一核心驱动力。()



第5题

判断题

(1分) 在现实世界的多数情况下,人类行为的动机就是是害怕失去时间、精力、金钱或其他资源。()



第6题

多选题

(2分)

下面说法正确的是()

A 除了未知性,好奇心也是人类探索未知世界,这是人类祖先适应不断变化的环境的重要因素。B “未知性和好奇心”这一驱动力可能会产生高度的紧迫感和忧虑等消极心理。C 避损心理这一核心驱动力,简单地说就是我们都不希望坏的事情发生。D 超市的“限时抢购”利用了避损心理这一驱动力,让客户感觉如果不立刻购买,就会永远失去折扣的机会。

正确答案： ACD

第六章通关测试

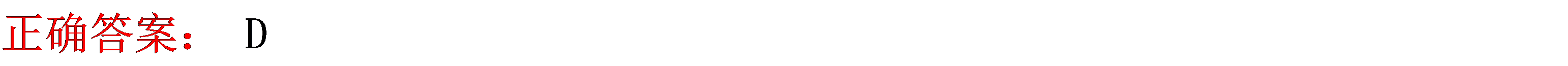
第1题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 任何商业业务都可以通过简单地增加积分和激励用户收集积分实现游戏化。B 当人遇到威胁的时候,或者当大脑遇到前所未有的新信息时,潜意识才会启动。C 为了获取点数和积分可能需要用户花费大量的时间和精力,它们就是游戏中真正有趣的东西。D 人们很容易产生审美疲劳,所以我们需要不断提出新的方法,挑战激发人们的内在动机。



第2题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 游戏化并不是游戏,所以游戏化产品的商标并不涉及知识产权问题。B 我们的游戏化系统不要与法律或监管体制相抵触。C 游戏化系统中不可以出现明显具有货币价值的奖励。D 如果游戏化系统是为了推广某产品的营销手段,那么它并不是一种欺诈行为。



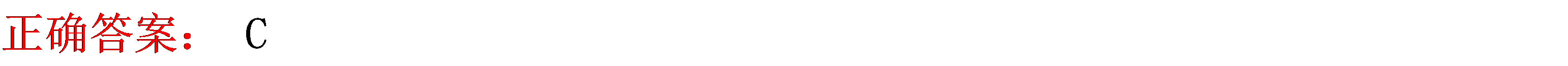
第3题

单选题

(1分)

下面说法正确的是()

A 研究表明,在工作场所单一使用排行榜会使员工的士气高涨。B 像迪士尼那样严密地监视员工,这样就放弃了我们之前学习过的“外在动机”的优点。C 在游戏化系统的设计中,不要让游戏化系统成为“剥削”用户的工具。D 成功的游戏化系统并不一定要考虑用户行使其自由意志的权利。



第4题

判断题

(1分) 只要点数、徽章和排行平这些奖励本身沦为激励的最终目的,它们就会变成内在动机。()



第5题

判断题

(1分) 如果游戏化系统是为了推广某产品的营销手段,而用户也是自愿为设计者带来利润,那么这个游戏化系统就是在欺诈用户。()



第6题

多选题

(2分)

下面说法正确的是()

A 游戏化设计中不可以无视法律的约束。B 利用游戏化系统来推广产品、从用户身上赚取利润是一种欺诈行为。C 不要让游戏化系统成为“剥削”用户的工具。D 在游戏化设计中不要过分关注积分化奖励机制。

正确答案： ACD