**راهنمای جامع**

**معماری موتور رشد روانشناختی (نسخه 9.0)**

**از تعامل تا درآمد: راهنمای پیاده‌سازی و استراتژی‌های رشد با اکوسیستم گیمیفیکیشن**

**مقدمه: چرا این معماری؟ فلسفه “موتور رشد”**

به دنیای دیجیتال امروز خوش آمدید؛ دنیایی که در آن “توجه”، ارزشمندترین دارایی است. هر روز، هزاران وب‌سایت، اپلیکیشن و پلتفرم برای جلب بخشی از این توجه محدود با یکدیگر رقابت می‌کنند. در این میدان نبرد، تنها کسانی پیروز می‌شوند که بتوانند فراتر از ارائه محتوای صرف بروند و یک **تجربه (Experience)** خلق کنند. تجربه‌ای که کاربر را درگیر کند، به او حس پیشرفت بدهد و او را به بازگشت دوباره ترغیب نماید.

بسیاری برای رسیدن به این هدف به سراغ “گیمیفیکیشن” یا “بازی‌وار‌سازی” می‌روند. آن‌ها نشان (Badge)، امتیاز (Point) و سطح (Level) را به سایت خود اضافه می‌کنند و امیدوارند که جادویی رخ دهد. اما اغلب، این تلاش‌ها سطحی باقی می‌مانند. چرا؟ چون به یک سوال اساسی پاسخ نمی‌دهند: **“این بازی به کجا قرار است برسد؟”**

این کتاب برای پاسخ به همین سوال نوشته شده است. معماری‌ای که در این صفحات با آن آشنا می‌شوید، یک افزونه یا مجموعه‌ای از ابزارهای پراکنده نیست؛ بلکه یک **“موتور رشد روانشناختی” (Psychological Growth Engine)** است. یک اکوسیستم یکپارچه که با یک هدف اصلی طراحی شده است: **تبدیل یک بازدیدکننده گذری، به یک عضو فعال، سپس به یک مشتری وفادار و در نهایت، به یک سفیر پرشور برای برند شما.**

**فراتر از گیمیفیکیشن ساده: مدل چهار لایه پاداش**

فلسفه اصلی این معماری بر یک مدل چهار لایه استوار است. ما باور داریم که هر تعامل کاربر باید بتواند به طور همزمان به چهار هدف استراتژیک خدمت کند. پاداشی که کاربر دریافت می‌کند، صرفاً یک امتیاز یا یک عکس زیبا نیست، بلکه کلیدی است برای باز کردن قفل لایه بعدی از ارزش.

1. **لایه گیمیفیکیشن (Gamification):** این لایه، انگیزه فوری را فراهم می‌کند. حس کسب دستاورد، رقابت سالم و لذت بردن از پیشرفت از طریق امتیاز، نشان و سطح. این لایه قلب تپنده تعاملات اولیه است.
2. **لایه بازاریابی (Marketing):** هر تعامل، یک فرصت بازاریابی است. یک کاربر راضی، بهترین بازاریاب شماست. با ماموریت‌های اشتراک‌گذاری و معرفی دوستان، ما کاربر را به بخشی از ماشین بازاریابی خود تبدیل می‌کنیم.
3. **لایه آموزشی (Educational):** هدف نهایی، رشد و یادگیری کاربر است. مسیرهای پیشرفت، کاربر را به صورت گام‌به‌گام در یک سفر یادگیری هدایت می‌کنند و محتوای ارزشمند را در زمان مناسب در اختیار او قرار می‌دهند.
4. **لایه ارتباطی (Relational):** ما یک رابطه بلندمدت با کاربر می‌سازیم. ارسال یک پیامک تبریک در لحظه کسب یک دستاورد مهم، بسیار قدرتمندتر از صدها ایمیل تبلیغاتی است. این لایه، حس تعلق و قدردانی را ایجاد می‌کند.

**معرفی چهار ستون اصلی اکوسیستم**

این موتور رشد بر روی چهار ستون قدرتمند و مستقل اما کاملاً یکپارچه بنا شده است. در این کتاب، ما به کالبدشکافی هر یک از این ستون‌ها خواهیم پرداخت:

1. **موتور مسیر (Path Engine): مغز متفکر و مدیر سفر کاربر**

* اینجا جایی است که شما نقشه راه استراتژیک خود را طراحی می‌کنید. هر آزمون، هر دوره و هر فرآیند در سایت شما، یک “مسیر” است که از “ایستگاه‌های” مختلف تشکیل شده است. این موتور وضعیت پیشرفت هر کاربر را ردیابی کرده و تصمیم می‌گیرد که گام بعدی چه باشد.

1. **مرکز گیمیفیکیشن یکپارچه (Unified Gamification Center): قلب تپنده و مرکز پاداش‌دهی**

* اینجا خزانه شماست. تمام نشان‌ها، امتیازات، سطوح و قوانین اتوماسیون (مانند ارسال پیامک) در این مرکز تعریف و مدیریت می‌شوند. این افزونه به دستورات “موتور مسیر” گوش می‌دهد و پاداش‌ها را در لحظه مناسب اعطا می‌کند.

1. **ماژول محتوای تعاملی (Interactive Content Module): رابط کاربری جذاب و ماشین سئو**

* این ستون، چهره زیبای سیستم شماست. تمام بلوک‌های تعاملی، دکمه‌ها، پاپ‌آپ‌ها و آکاردئون‌ها توسط این ماژول ساخته می‌شوند. این ماژول نه تنها یک تجربه کاربری مدرن و “اپلیکیشن‌مانند” (SPA-like) بدون نیاز به رفرش صفحه ایجاد می‌کند، بلکه به طور خودکار وب‌سایت شما را برای کسب رتبه یک در گوگل بهینه (SEO) می‌نماید.

1. **ماژول داشبورد و نمایش (User Dashboard & Display Module): ویترین دستاوردها و آینه موفقیت کاربر**

* این ستون، تالار افتخارات کاربران شماست. داشبوردهای شخصی، هدرهای هوشمند، گالری نشان‌ها و نوارهای پیشرفت، همگی در اینجا ساخته می‌شوند تا به کاربر نشان دهند چقدر پیشرفت کرده و گام بعدی او چیست. این ماژول، حس غرور و موفقیت را تقویت می‌کند.

**سفری که در پیش است**

این کتاب یک راهنمای عملی است. ما شما را قدم به قدم از نصب و پیکربندی اولیه تا ساخت اولین مسیر رشدتان همراهی می‌کنیم. سپس، به عمیق‌ترین بخش، یعنی **فصل استراتژی‌ها**، خواهیم رسید؛ جایی که یاد می‌گیرید چگونه از این اکوسیستم قدرتمند برای دستیابی به اهداف مشخص کسب‌وکارتان—از افزایش ترافیک ارگانیک گرفته تا جهش در فروش—استفاده کنید.

اگر آماده‌اید تا وب‌سایت خود را از یک نمایشگر محتوای استاتیک به یک اکوسیستم پویا و رو به رشد تبدیل کنید، این کتاب برای شماست. بیایید سفر را آغاز کنیم.

**بخش اول: راه‌اندازی و پیکربندی هسته**

**فصل ۱: نصب و فعال‌سازی اکوسیستم**

خوش آمدید! در این فصل، ما پایه‌های فنی کل سیستم را بنا می‌کنیم. راه‌اندازی صحیح این اکوسیستم یکپارچه، کلید عملکرد روان و بدون خطای تمام قابلیت‌های پیشرفته‌ای است که در فصل‌های بعدی پیکربندی خواهیم کرد. این فرآیند ساده است، اما دقت در انجام آن اهمیت زیادی دارد.

**۱.۱. چک‌لیست نهایی فایل‌های افزونه**

قبل از هر کاری، مطمئن شوید که تمام پنج افزونه اصلی اکوسیستم را در اختیار دارید. برای جلوگیری از هرگونه سردرگمی، توصیه می‌شود از نام‌گذاری استاندارد زیر برای فایل‌های PHP اصلی هر افزونه استفاده کنید. این کار مدیریت و به‌روزرسانی‌های آینده را بسیار ساده‌تر می‌کند.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| نام افزونه (توضیحات) | **نام پیشنهادی فایل PHP** | **نقش اصلی در اکوسیستم** |
| **PsychoCourse Path Engine** (موتور مسیر) | psychocourse-path-engine.php | **مغز متفکر.** مدیریت وضعیت کاربر، تعریف مسیرها، ایستگاه‌ها و ماموریت‌ها. |
| Psych Unified Gamification Center (مرکز گیمیفیکیشن) | psych-unified-gamification-center.php | **قلب سیستم.** مدیریت نشان‌ها، امتیازات، سطوح و قوانین اتوماسیون (مثل پیامک). |
| Psych Interactive Content Module (ماژول محتوای تعاملی) | psych-interactive-content-module.php | **رابط کاربری.** ساخت بلوک‌های محتوای تعاملی، پاپ‌آپ‌ها، آکاردئون‌ها و مدیریت SEO. |
| Psych User Dashboard & Display Module (ماژول داشبورد) | psych-user-dashboard-module.php | **ویترین دستاوردها.** نمایش هدر گیمیفیکیشن، آمار کاربر، نشان‌ها و مسیرهای پیشرفت. |
| Psych Coach Module (ماژول مربی) | psych-coach-module.php | **ابزار نظارت.** امکان مشاهده سایت از دید دانشجو و مدیریت دسترسی مربیان. |

**اقدام لازم:** فایل‌های افزونه خود را بررسی کرده و در صورت تمایل، نام آن‌ها را مطابق جدول بالا تغییر دهید. سپس همه آن‌ها را در پوشه wp-content/plugins سایت وردپرسی خود آپلود کنید.

**۱.۲. ترتیب صحیح فعال‌سازی و بررسی وابستگی‌ها**

اگرچه این افزونه‌ها طوری طراحی شده‌اند که تا حد ممکن مستقل باشند، اما یک ترتیب فعال‌سازی منطقی وجود دارد که از بروز هرگونه خطای احتمالی جلوگیری می‌کند. این ترتیب تضمین می‌کند که افزونه‌های وابسته، زمانی فعال شوند که هسته‌های اصلی سیستم از قبل در دسترس باشند.

**ترتیب پیشنهادی فعال‌سازی:**

1. **Psych Unified Gamification Center (مرکز گیمیفیکیشن):** این افزونه توابع API حیاتی مانند psych\_award\_badge\_to\_user() و psych\_gamification\_add\_points() را فراهم می‌کند که سایر افزونه‌ها به آن‌ها نیاز دارند. فعال‌سازی آن در ابتدا ضروری است.
2. **PsychoCourse Path Engine (موتور مسیر):** این افزونه به توابع مرکز گیمیفیکیشن برای اهدای پاداش نیاز دارد.
3. **Psych Interactive Content Module (ماژول محتوای تعاملی):** این افزونه برای تکمیل ماموریت‌ها به Path Engine متصل می‌شود.
4. **Psych User Dashboard & Display Module (ماژول داشبورد):** این افزونه برای نمایش اطلاعات به توابع Gamification Center وابسته است.
5. **Psych Coach Module (ماژول مربی):** این افزونه می‌تواند در آخر فعال شود.

**اقدام لازم:**

به پیشخوان وردپرس خود بروید -> افزونه‌ها -> افزونه‌های نصب شده.

افزونه‌ها را **یک به یک** و طبق ترتیب بالا فعال کنید. پس از فعال‌سازی هر افزونه، سایت را یک بار رفرش کنید تا از عدم وجود خطای Fatal Error مطمئن شوید.

**۱.۳. تنظیمات اولیه: اتصال سرویس پیامک و تنظیمات سراسری**

پس از فعال‌سازی موفقیت‌آمیز تمام افزونه‌ها، تنها یک مرحله پیکربندی اولیه باقی مانده است: وارد کردن اطلاعات سرویس پیامک. این اطلاعات توسط Psych Unified Gamification Center برای ارسال خودکار پیامک‌های تبریک یا اطلاع‌رسانی استفاده می‌شود.

**مراحل انجام کار:**

1. در پیشخوان وردپرس، به منوی جدید **“مرکز گیمیفیکیشن”** بروید.
2. روی تب **“تنظیمات کلی”** کلیک کنید.
3. در این بخش، دو فیلد اصلی را مشاهده می‌کنید:

* **کلید API پیامک (Faraz SMS):** کلید API که از پنل سرویس پیامک خود دریافت کرده‌اید را در این فیلد وارد کنید.
* **شماره فرستنده پیامک:** شماره خطی که با آن پیامک‌ها ارسال خواهند شد را وارد کنید.

1. روی دکمه **“ذخیره تنظیمات”** کلیک کنید.

**نکته مهم:** حتی اگر قصد استفاده از قابلیت ارسال پیامک را ندارید، توصیه می‌شود این بخش را بررسی کنید تا با محیط مدیریت گیمیفیکیشن آشنا شوید.

**تبریک می‌گویم!** شما با موفقیت فصل اول را به پایان رساندید. اکنون کل اکوسیستم موتور رشد روانشناختی نصب، فعال و آماده پیکربندی است. اسکلت اصلی سیستم شما ساخته شده و آماده است تا با روح و محتوای استراتژی‌های رشد شما پر شود.

در فصل بعدی، به سراغ قلب تپنده سیستم یعنی **“مرکز گیمیفیکیشن”** می‌رویم و یاد می‌گیریم چگونه نشان‌ها، گروه‌ها و قوانین اتوماسیون را تعریف کنیم.

اگر Path Engine مغز متفکر سیستم است، Unified Gamification Center قلب تپنده آن است. تمام پاداش‌های قابل مشاهده، از نشان‌های زیبا گرفته تا امتیازات و سطوح کاربری، در این بخش تعریف و مدیریت می‌شوند. یک طراحی خوب در این قسمت، انگیزه‌ای قوی برای کاربران ایجاد می‌کند تا مسیرهای شما را دنبال کنند و به مشتریان وفادار تبدیل شوند.

در این فصل، ما یاد می‌گیریم که چگونه:

* گروه‌های نشان را برای دسته‌بندی بهتر ایجاد کنیم.
* نشان‌ها را با آیکون، توضیحات و امتیاز طراحی کنیم.
* منطق سیستم امتیاز و سطوح را درک کنیم.
* قوانین اتوماسیون را برای ارسال پیامک تنظیم کنیم.

**۲.۱. فلسفه طراحی نشان: از نشان‌های ساده تا نشان‌های استادی**

قبل از ساختن اولین نشان، لحظه‌ای فکر کنید. نشان‌ها فقط تصاویر دیجیتال نیستند؛ آن‌ها نماد **دستاورد، تخصص و پیشرفت** هستند. یک استراتژی خوب برای طراحی نشان، کاربران را درگیر نگه می‌دارد.

یک رویکرد موثر، ایجاد **“مسیرهای پیشرفت نشان”** است:

* **نشان‌های ورودی (Onboarding Badges):** نشان‌های ساده برای اقدامات اولیه مانند “تکمیل پروفایل”، “انجام اولین تست رایگان” یا “ثبت‌نام در دوره”. این نشان‌ها حس خوشامدگویی و موفقیت اولیه را به کاربر می‌دهند.
* **نشان‌های مهارتی (Skill Badges):** برای تکمیل بخش‌های مهم یک دوره یا آزمون. مثلاً “استاد تحلیل شخصیت” پس از تکمیل تست انیاگرام.
* **نشان‌های استادی (Mastery Badges):** نشان‌های نهایی و ارزشمند که پس از تکمیل یک مسیر کامل یا خرید یک محصول جامع اهدا می‌شوند. این‌ها باید طراحی خاص و امتیاز بالایی داشته باشند.
* **نشان‌های اجتماعی (Social Badges):** برای فعالیت‌های ویروسی مانند “معرفی ۵ دوست” یا “اشتراک‌گذاری نتیجه تست”.

**۲.۲. راهنمای گام به گام: تعریف گروه‌ها و ایجاد نشان‌ها**

حالا بیایید دست به کار شویم.

1. **ایجاد گروه برای نشان‌ها:**

* به پیشخوان وردپرس بروید و روی منوی **“مرکز گیمیفیکیشن”** کلیک کنید.
* شما به طور پیش‌فرض در تب **“گروه‌های نشان”** هستید.
* در فیلد “نام گروه”، یک نام توصیفی وارد کنید (مثلاً مبانی انیاگرام یا مسیر رشد فردی).
* یک شناسه منحصربه‌فرد (به انگلیسی و بدون فاصله، مثلاً enneagram\_basics) وارد کنید. این شناسه در شورتکدها استفاده خواهد شد.
* روی دکمه **“افزودن گروه جدید”** کلیک کنید.
* **چرا گروه مهم است؟** شما بعداً با استفاده از شورتکد [psych\_progress\_path] می‌توانید پیشرفت کاربر را در یک گروه خاص نمایش دهید.

1. **ایجاد نشان‌ها:**

* به تب **“نشان‌ها”** بروید.
* روی دکمه **“افزودن نشان جدید”** کلیک کنید. یک ردیف جدید ظاهر می‌شود.
* **نام نشان:** یک نام جذاب و واضح وارد کنید (مثلاً “کاوشگر انیاگرام”).
* **توضیحات:** توضیح دهید که کاربر برای کسب این نشان چه کاری انجام داده است (“شما با موفقیت اولین تست انیاگرام خود را تکمیل کردید.”). این متن به کاربر نمایش داده می‌شود.
* **آیکون نشان (Font Awesome):** یک کلاس آیکون از کتابخانه [Font Awesome 5](https://fontawesome.com/v5.15/icons?d=gallery&p=2" \t "_blank) انتخاب و وارد کنید (مثلاً fas fa-search یا fas fa-award).
* **امتیاز اکتسابی:** مقدار امتیازی که کاربر با دریافت این نشان کسب می‌کند را وارد کنید. این یک انگیزه کلیدی است!
* **گروه:** نشان را به یکی از گروه‌هایی که در مرحله قبل ساختید، اختصاص دهید.
* **شناسه مرتبط ماموریت (اختیاری):** **این فیلد بسیار مهم است!** اگر می‌خواهید با کلیک روی این نشان در ویجت [psych\_progress\_path] یک پاپ‌آپ یا آکاردئون (از Interactive Content Module) باز شود، mission\_id مربوط به آن را در اینجا وارد کنید.
* مراحل بالا را برای تمام نشان‌های مورد نیاز خود تکرار کنید.
* در نهایت، روی دکمه **“ذخیره نشان‌ها”** کلیک کنید.

**۲.۳. آشنایی با سیستم امتیاز و سطوح**

سیستم امتیاز و سطح، یک لایه دیگر از انگیزه را فراهم می‌کند. کاربران نه تنها برای کسب نشان تلاش می‌کنند، بلکه برای رسیدن به سطوح بالاتر و باز کردن مزایای احتمالی نیز رقابت می‌کنند.

* **منطق کسب امتیاز:** در نسخه فعلی، امتیازها از منابع زیر به صورت خودکار جمع‌آوری می‌شوند:
* **کسب نشان:** امتیازی که برای هر نشان در پنل تعریف کرده‌اید.
* **تکمیل ماموریت:** امتیازی که مستقیماً در شورتکد [mission] در Path Engine تعریف می‌کنید.
* **معرفی کاربر جدید:** امتیاز ثابت برای معرف.
* **خرید از فروشگاه:** امتیاز بر اساس مبلغ خرید.
* **سیستم سطوح (Levels):** سطوح به صورت پیش‌فرض در کد تعریف شده‌اند و بر اساس مجموع امتیازات کاربر تعیین می‌شوند. این سیستم به صورت خودکار کار می‌کند و نیازی به پیکربندی اولیه ندارد.

**کجا می‌توانم این موارد را ببینم؟**

در “مرکز گیمیفیکیشن”، تب **“امتیاز و سطوح”** یک نمای کلی از قوانین امتیازدهی و لیست سطوح پیش‌فرض را به شما نشان می‌دهد.

**۲.۴. آشنایی با قوانین اتوماسیون**

این بخش قدرت واقعی یکپارچگی سیستم را نشان می‌دهد. شما می‌توانید تعریف کنید که پس از کسب یک نشان خاص، یک اقدام خودکار (مانند ارسال پیامک تبریک) انجام شود.

**سناریوی عملی: ارسال پیامک تبریک برای کسب نشان استادی**

1. به “مرکز گیمیفیکیشن” و سپس تب **“اتوماسیون”** بروید.
2. روی **“افزودن قانون جدید”** کلیک کنید.
3. **رویداد:** گزینه “کاربر یک نشان خاص را کسب کرد” را انتخاب کنید.
4. **انتخاب نشان:** از لیست، نشان مورد نظر خود را (مثلاً “استاد انیاگرام”) انتخاب کنید.
5. **اقدام:** گزینه “ارسال پیامک به کاربر” را انتخاب کنید.
6. **متن پیامک:** پیام خود را بنویسید. می‌توانید از متغیرهای پویا مانند {user\_name} و {badge\_name} برای شخصی‌سازی پیام استفاده کنید.

* *مثال:* تبریک {user\_name}! شما نشان ارزشمند {badge\_name} را کسب کردید و به جمع اساتید ما پیوستید. تیم ما به شما افتخار می‌کند.

1. روی **“ذخیره قوانین اتوماسیون”** کلیک کنید.

از این پس، هر کاربری که آن نشان خاص را به دست آورد، به صورت خودکار این پیامک را دریافت خواهد کرد و حس قدردانی و توجه ویژه‌ای را تجربه می‌کند.

شما با موفقیت قلب سیستم گیمیفیکیشن خود را پیکربندی کردید. اکنون نشان‌ها، امتیازات و قوانین شما آماده هستند تا در مسیرهای یادگیری و محتوای تعاملی به کار گرفته شوند.

**فصل ۳: ساختن مسیرهای رشد با موتور مسیر (Path Engine)**

اگر گیمیفیکیشن انگیزه است، Path Engine نقشه راه است. این افزونه قدرتمند به شما امکان می‌دهد تا فرآیندهای پیچیده را به مراحل کوچک، قابل مدیریت و جذاب تقسیم کنید. کاربران دقیقاً می‌دانند گام بعدی چیست و با تکمیل هر مرحله، حس پیشرفت و موفقیت را تجربه می‌کنند.

در این فصل، مفاهیم کلیدی Path Engine را یاد می‌گیریم و اولین مسیر رشد خود را با استفاده از شورتکد اصلی [psychocourse\_path] می‌سازیم.

**۳.۱. مفاهیم کلیدی: مسیر، ایستگاه، ماموریت و پاداش**

برای استفاده موثر از Path Engine، ابتدا باید با چهار مفهوم اصلی آن آشنا شوید:

1. **مسیر (Path):** این کانتینر اصلی و دربرگیرنده کل سفر است. یک مسیر با شورتکد [psychocourse\_path] تعریف می‌شود. هر صفحه می‌تواند یک یا چند مسیر مستقل داشته باشد. یک مسیر شامل چندین “ایستگاه” است.
2. **ایستگاه (Station):** این یک مرحله یا گام بزرگ در مسیر است. هر ایستگاه مانند یک فصل از یک کتاب است. ایستگاه‌ها با شورتکد [station] در داخل مسیر تعریف می‌شوند. یک ایستگاه می‌تواند قفل باشد (غیرفعال) و پس از انجام یک عمل خاص، فعال شود.
3. **ماموریت (Mission):** این وظیفه یا چالشی است که کاربر باید در یک ایستگاه انجام دهد تا آن را تکمیل کند. ماموریت با شورتکد [mission] در داخل ایستگاه تعریف می‌شود. تکمیل ماموریت، کلید پیشرفت در مسیر است.
4. **پاداش (Reward):** این جایزه‌ای است که کاربر پس از تکمیل موفقیت‌آمیز یک ماموریت دریافت می‌کند. پاداش‌ها با شورتکد [reward] در داخل ماموریت تعریف می‌شوند و می‌توانند شامل دریافت امتیاز، گرفتن نشان، فعال شدن ایستگاه بعدی یا حتی دریافت پیامک باشند.

**ساختار سلسله مراتبی:**

[psychocourse\_path]

    [station]

        [mission]

            [reward]

        [/mission]

    [/station]

    [station]

        …

    [/station]

[/psychocourse\_path]

**۳.۲. آناتومی شورتکد [psychocourse\_path]**

این شورتکد، نقطه شروع همه چیز است. بیایید پارامترهای اصلی آن را بررسی کنیم:

* path\_id **(اجباری):** یک شناسه متنی منحصربه‌فرد و انگلیسی برای مسیر (مثلاً enneagram-free-path). این شناسه برای ذخیره‌سازی پیشرفت کاربران در دیتابیس استفاده می‌شود.
* title: عنوان کلی مسیر که به کاربر نمایش داده می‌شود.
* initial\_active\_stations: شناسه‌های ایستگاه‌هایی که در ابتدای مسیر برای کاربر فعال و در دسترس هستند (با کاما جدا می‌شوند). اگر این پارامتر تعریف نشود، فقط اولین ایستگاه فعال خواهد بود.

**مثال پایه:**

*content\_copy* shortcode

[psychocourse\_path path\_id="my\_first\_path" title="اولین سفر من" initial\_active\_stations="station\_1"]

... ایستگاه‌ها در اینجا قرار می‌گیرند ...

[/psychocourse\_path]

**۳.۳. انواع ماموریت (Mission) و پیاده‌سازی آن‌ها**

ماموریت‌ها قلب تپنده هر ایستگاه هستند. Path Engine از چندین نوع ماموریت پشتیبانی می‌کند که هر کدام برای سناریوی خاصی طراحی شده‌اند.

| **نوع ماموریت (type)** | **توضیحات** | **پارامترهای کلیدی** |
| --- | --- | --- |
| click | ساده‌ترین نوع. کاربر باید روی یک دکمه کلیک کند. | mission\_id, button\_text |
| purchase | کاربر باید یک محصول خاص ووکامرس را خریداری کند. ماموریت پس از تکمیل سفارش به صورت خودکار کامل می‌شود. | product\_id |
| gform | کاربر باید یک فرم گرویتی فرمز را ثبت کند. | form\_id |
| share | کاربر باید محتوایی را در شبکه‌های اجتماعی به اشتراک بگذارد. | share\_url, share\_text, button\_text |
| referral | کاربر باید تعداد مشخصی از افراد را از طریق لینک معرف خود به سایت دعوت کند. | required\_referrals |
| custom\_test | کاربر باید یک تست یا آزمون سفارشی (که با Unified Report Card Module ساخته شده) را تکمیل کند. | test\_id |

**مثال ماموریت از نوع click:**

*content\_copy* shortcode

[station id="station\_1" title="شروع ماجراجویی"]

[mission mission\_id="start\_journey" type="click" button\_text="بله، آماده‌ام!"]

[reward type="add\_points" value="10" /]

[reward type="activate\_station" target="station\_2" /]

[/mission]

[/station]

در این مثال، وقتی کاربر روی دکمه “بله، آماده‌ام!” کلیک می‌کند، ماموریت start\_journey تکمیل شده، ۱۰ امتیاز دریافت می‌کند و ایستگاه بعدی (station\_2) برای او فعال می‌شود.

**۳.۴. انواع پاداش (Reward) و تعریف آن‌ها**

پاداش‌ها نتیجه تکمیل موفقیت‌آمیز ماموریت‌ها هستند و انگیزه اصلی کاربران برای ادامه مسیر را فراهم می‌کنند.

| **نوع پاداش (type)** | **توضیحات** | **پارامترهای کلیدی** |
| --- | --- | --- |
| activate\_station | یک یا چند ایستگاه دیگر را فعال (آنلاک) می‌کند. | target (شناسه ایستگاه هدف، قابل تکرار) |
| award\_badge | یک نشان (که در مرکز گیمیفیکیشن تعریف شده) را به کاربر اهدا می‌کند. | badge\_id |
| add\_points | مقدار مشخصی امتیاز به کاربر اضافه می‌کند. | value |
| send\_sms | یک پیامک سفارشی برای کاربر ارسال می‌کند. | message (می‌توانید از {user\_name} استفاده کنید) |

**مثال ترکیبی از ماموریت و پاداش:**

فرض کنید می‌خواهیم پس از خرید یک محصول، یک نشان ویژه و ۱۰۰ امتیاز به کاربر بدهیم و ایستگاه بعدی را برای او باز کنیم.

*content\_copy* shortcode

[station id="purchase\_station" title="ارتقا به نسخه کامل"]

[mission type="purchase" product\_id="123"]

[reward type="award\_badge" badge\_id="5" /]

[reward type="add\_points" value="100" /]

[reward type="activate\_station" target="final\_station" /]

[/mission]

[/station]

در این سناریو، به محض اینکه کاربر محصول با شناسه 123 را خریداری کند و سفارش او در ووکامرس “تکمیل شده” شود، سیستم به طور خودکار نشان با شناسه 5 و ۱۰۰ امتیاز به او می‌دهد و ایستگاه final\_station را برایش فعال می‌کند. همه اینها به صورت **کاملاً خودکار** و بدون نیاز به دخالت دستی اتفاق می‌افتد.

شما اکنون اصول اولیه ساخت مسیرهای رشد را فرا گرفته‌اید. با ترکیب خلاقانه ایستگاه‌ها، ماموریت‌ها و پاداش‌های مختلف، می‌توانید تجربه‌های یادگیری و رشد فوق‌العاده‌ای برای کاربران خود خلق کنید.

**فصل ۴: طراحی محتوای تعاملی و جذاب (Interactive Content Module)**

کاربران مدرن از صفحات ثابت و متن‌های طولانی خسته می‌شوند. برای حفظ توجه و انگیزه آن‌ها، باید محتوا را به شیوه‌ای پویا و تعاملی ارائه دهیم. **ماژول محتوای تعاملی** ابزاری است که به شما اجازه می‌دهد توضیحات، فرم‌ها، نتایج تست‌ها و هر نوع محتوای دیگری را در مودال‌ها (پاپ‌آپ‌ها) و آکاردئون‌های زیبا و حرفه‌ای نمایش دهید.

این ماژول به طور مستقیم با Path Engine و Unified Gamification Center یکپارچه است و پل ارتباطی بین کلیک کاربر بر روی یک ماموریت و نمایش محتوای مربوط به آن است.

**۴.۱. فلسفه محتوای تعاملی: چرا مودال و آکاردئون؟**

1. **تمرکز کاربر (Focus):** نمایش محتوا در یک مودال، تمام صفحه را نیمه‌تاریک کرده و توجه کامل کاربر را به محتوای داخل پاپ‌آپ جلب می‌کند. این کار از حواس‌پرتی جلوگیری کرده و کاربر را روی وظیفه فعلی (مثلاً پر کردن یک فرم یا خواندن یک دستورالعمل) متمرکز نگه می‌دارد.
2. **کاهش شلوغی صفحه (Declutter):** به جای قرار دادن ده‌ها فرم، ویدیو و متن طولانی در یک صفحه که باعث سردرگمی کاربر می‌شود، می‌توانید آن‌ها را در دل دکمه‌ها پنهان کنید. کاربر فقط زمانی محتوا را می‌بیند که به آن نیاز دارد. این کار باعث می‌شود صفحه اصلی مسیر یادگیری شما همیشه تمیز، ساده و قابل فهم باقی بماند.
3. **تجربه کاربری مدرن (Modern UX):** استفاده از انیمیشن‌های نرم و افکت‌های بصری مانند مودال، به وب‌سایت شما ظاهری حرفه‌ای و مدرن می‌بخشد و تجربه کاربری را به شکل چشمگیری بهبود می‌دهد.

**۴.۲. ساختار یکپارچه: اتصال mission\_id به [psych\_interactive\_content]**

مفهوم کلیدی برای درک این ماژول، ارتباط بین سه بخش مختلف سیستم است:

1. **مرکز گیمیفیکیشن (Unified Gamification Center):** هنگام ساختن یک “نشان”، شما یک فیلد اختیاری به نام **Related Mission ID** را پر کردید. (رجوع به بخش ۲.۲). این فیلد، شناسه ماموریت مرتبط با آن نشان است.
2. **موتور مسیر (PsychoCourse Path Engine):** در فصل قبل، برای هر [mission] یک mission\_id منحصربه‌فرد تعریف کردیم.
3. **ماژول محتوای تعاملی (Interactive Content Module):** این ماژول از شورتکد اصلی [psych\_interactive\_content] استفاده می‌کند که یک پارامتر کلیدی به نام mission\_id دارد.

**جریان کار به این صورت است:**

1. کاربر روی دکمه یک ماموریت در Path Engine کلیک می‌کند.
2. سیستم mission\_id آن ماموریت را تشخیص می‌دهد.
3. سپس به دنبال یک شورتکد [psych\_interactive\_content] می‌گردد که **دقیقاً همان mission\_id** را داشته باشد.
4. محتوای داخل آن شورتکد را پیدا کرده و در یک مودال زیبا به کاربر نمایش می‌دهد.

این اتصال از طریق mission\_id به شما اجازه می‌دهد تا برای هر ماموریت در مسیر یادگیری، یک محتوای تعاملی منحصربه‌فرد طراحی کنید.

**۴.۳. راهنمای گام به گام: ساخت اولین مودال تعاملی**

بیایید یک سناریوی عملی را پیاده‌سازی کنیم: در مسیر یادگیری انیاگرام، می‌خواهیم کاربر با کلیک بر روی ماموریت “انجام تست رایگان انیاگرام”، یک مودال باز شود که فرم تست (ساخته شده با گرویتی فرمز) را نمایش دهد.

**مرحله ۱: ایجاد شورتکد در صفحه**

در همان صفحه‌ای که مسیر یادگیری خود را با [psychocourse\_path] ساخته‌اید، در **خارج و پایین** آن شورتکد، کد زیر را اضافه کنید:

*content\_copy* shortcode

[psych\_interactive\_content mission\_id="free\_enneagram\_test" modal\_title="تست رایگان انیاگرام"]

[pre\_mission\_content]

<p style="text-align: right; direction: rtl;">

شما در آستانه کشف تیپ شخصیتی خود بر اساس مدل انیاگرام هستید. لطفاً به سوالات زیر با دقت پاسخ دهید. این تست اولین گام شما در سفر خودشناسی است.

</p>

[gravityform id="7" title="false" description="false" ajax="true"]

[/pre\_mission\_content]

[result\_content]

<div style="text-align: center; padding: 20px;">

<i class="fas fa-check-circle" style="font-size: 48px; color: #28a745;"></i>

<h3 style="margin-top: 15px;">آفرین! تست شما با موفقیت ثبت شد.</h3>

<p>شما نشان ارزشمند "کاوشگر انیاگرام" را دریافت کردید. برای مشاهده تحلیل اولیه و ادامه مسیر، این پنجره را ببندید.</p>

</div>

[/result\_content]

[/psych\_interactive\_content]

**تحلیل شورتکد بالا:**

* mission\_id="free\_enneagram\_test": این شناسه، پل ارتباطی ماست. باید دقیقاً با mission\_id تعریف شده در Path Engine یکی باشد.
* modal\_title="...": عنوانی که در هدر مودال نمایش داده می‌شود.
* [pre\_mission\_content]: محتوایی که **قبل از** تکمیل ماموریت (یعنی بلافاصله پس از باز شدن مودال) نمایش داده می‌شود. در اینجا، ما یک متن راهنما و خود گرویتی فرم را قرار داده‌ایم.
* [result\_content]: محتوایی که **بعد از** تکمیل موفقیت‌آمیز ماموریت (مثلاً پس از ثبت موفق فرم گرویتی) به کاربر نمایش داده می‌شود. این بخش برای ارائه بازخورد فوری عالی است.

**مرحله ۲: تعریف ماموریت در Path Engine**

حالا باید در Path Engine، ماموریتی بسازیم که به این محتوای تعاملی متصل شود:

*content\_copy* shortcode

[psychocourse\_path path\_id="enneagram-free-path" ...]

[station id="station\_1" title="گام اول: خودشناسی"]

[mission mission\_id="free\_enneagram\_test" type="gform" form\_id="7" button\_text="شروع تست رایگان"]

[reward type="award\_badge" badge\_id="1" /] <!-- شناسه نشان "کاوشگر انیاگرام" -->

[reward type="add\_points" value="50" /]

[reward type="activate\_station" target="station\_2" /]

[/mission]

[/station]

...

[/psychocourse\_path]

**توجه:** mission\_id در هر دو شورتکد (free\_enneagram\_test) یکسان است. نوع ماموریت gform و form\_id="7" نیز با فرم قرار داده شده در مودال مطابقت دارد.

**نتیجه:**

حالا وقتی کاربر در مسیر یادگیری روی دکمه “شروع تست رایگان” کلیک می‌کند:

1. یک مودال با عنوان “تست رایگان انیاگرام” باز می‌شود.
2. محتوای [pre\_mission\_content] (توضیحات و فرم شماره ۷) نمایش داده می‌شود.
3. کاربر فرم را پر و ارسال می‌کند.
4. به محض تأیید ارسال فرم توسط گرویتی فرمز، ماموریت تکمیل می‌شود.
5. محتوای مودال به صورت خودکار با محتوای [result\_content] (پیام تبریک و آیکون تیک) جایگزین می‌شود.
6. همزمان در پس‌زمینه، پاداش‌ها (reward) اعمال می‌شوند: نشان شماره ۱ و ۵۰ امتیاز به کاربر داده شده و ایستگاه station\_2 فعال می‌شود.

شما با موفقیت یک تجربه کاملاً تعاملی و یکپارچه ساختید! این الگو را می‌توانید برای انواع محتوا تکرار کنید: نمایش ویدیو، ارائه لینک دانلود، نمایش نتایج یک آزمون سفارشی و موارد دیگر.

**فصل ۵: بازاریابی ویروسی و سیستم جذب کاربر (Referral System)**

هیچ تبلیغی قدرتمندتر از توصیه یک دوست نیست. سیستم جذب کاربر یا بازاریابی ارجاعی (Referral Marketing)، فرآیندی است که در آن شما به کاربران فعلی خود در ازای معرفی دوستانشان و دعوت آن‌ها به پلتفرم شما، پاداش می‌دهید. این یک استراتژی برد-برد است: کاربر فعلی امتیاز و پاداش می‌گیرد، کاربر جدید با یک معرف قابل اعتماد وارد سیستم می‌شود و شما یک مشتری بالقوه جدید با هزینه جذب بسیار پایین به دست می‌آورید.

PsychoCourse Path Engine و Unified Gamification Center با یکدیگر همکاری می‌کنند تا یک سیستم ارجاع کاملاً خودکار و یکپارچه را فراهم کنند.

**۵.۱. چرخه زندگی یک ارجاع (Referral Lifecycle)**

برای درک این سیستم، باید با چرخه کامل آن آشنا شویم:

1. **تولید لینک (Generation):** به محض اینکه کاربر وارد یک مسیر یادگیری (psychocourse\_path) می‌شود یا برای اولین بار ثبت‌نام می‌کند، سیستم به طور خودکار یک **کد معرف (Referral Code)** منحصربه‌فرد برای او تولید می‌کند (مثلاً ref=john123).
2. **اشتراک‌گذاری (Sharing):** کاربر می‌تواند این لینک را که حاوی کد معرف اوست، با استفاده از دکمه‌های اشتراک‌گذاری یا کپی کردن مستقیم لینک، برای دوستانش ارسال کند.
3. **کلیک و ثبت‌نام (Click & Registration):** دوست او (کاربر جدید) روی لینک کلیک می‌کند. سیستم کد معرف را در یک کوکی در مرورگر کاربر جدید ذخیره می‌کند. سپس، وقتی این کاربر جدید در سایت شما ثبت‌نام می‌کند، سیستم کد معرف ذخیره شده را می‌خواند و شناسه کاربر معرف را به پروفایل کاربر جدید متصل می‌کند.
4. **اعطای پاداش (Rewarding):** بلافاصله پس از تکمیل ثبت‌نام کاربر جدید، سیستم به صورت خودکار به کاربر **معرف** (کاربر اولیه) پاداش می‌دهد. این پاداش در Unified Gamification Center تعریف شده است (مثلاً ۵۰ امتیاز به ازای هر معرفی موفق).

**فصل ۵: رشد ویروسی از طریق بازخورد و ارجاع**

هیچ تبلیغی قدرتمندتر از توصیه یک دوست یا بازخورد صادقانه یک همکار نیست. برای رشد واقعی، کسب‌وکار شما به دو نوع تعامل بیرونی نیاز دارد: **جذب کاربران جدید** و **غنی‌سازی پروفایل کاربران فعلی**. ماژول‌های ما این دو هدف را از طریق دو مکانیزم مکمل اما متفاوت پیاده‌سازی می‌کنند: **ماموریت‌های بازخورد (Feedback Missions)** و **ماموریت‌های ارجاع (Referral Missions)**.

درک تفاوت و نحوه پیاده‌سازی این دو، کلید استفاده حداکثری از پتانسیل رشد ویروسی پلتفرم شماست.

**۵.۱. دو استراتژی رشد: بازخورد در مقابل ارجاع**

* **ماموریت بازخورد (Feedback Mission):**
* **هدف:** جمع‌آوری اطلاعات و دیدگاه‌های دیگران درباره **کاربر فعلی**. این اطلاعات می‌تواند برای تست‌های ۳۶۰ درجه، شناخت نقاط کور شخصیتی یا ارزیابی عملکرد کاربر استفاده شود.
* **جریان کار:** کاربر یک لینک منحصربه‌فرد را برای دوستان/همکارانش می‌فرستد. آن‌ها روی لینک کلیک کرده و یک فرم (مثلاً گرویتی فرم یا تست سفارشی) را *درباره کاربر اصلی* پر می‌کنند.
* **نتیجه:** تکمیل پروفایل و گزارش‌های کاربر فعلی. پاداش به **کاربر فعلی** داده می‌شود چون او موفق شده دیگران را برای ارائه بازخورد درگیر کند.
* **چه کسی فرم را پر می‌کند؟** دیگران (که می‌توانند کاربر سایت نباشند).
* **ماموریت ارجاع (Referral Mission):**
* **هدف:** جذب **کاربران جدید** به پلتفرم.
* **جریان کار:** کاربر یک لینک معرف را برای دوستانش می‌فرستد. دوست او روی لینک کلیک کرده، در سایت **ثبت‌نام می‌کند** و به یک کاربر جدید تبدیل می‌شود.
* **نتیجه:** افزایش تعداد کاربران سایت. پاداش به **کاربر معرف** داده می‌شود چون او موفق شده یک نفر را به عضویت درآورد.
* **چه کسی ثبت‌نام می‌کند؟** کاربر جدید.

حالا بیایید هر کدام را با جزئیات بررسی کنیم.

**۵.۲. پیاده‌سازی ماموریت بازخورد (Feedback Mission)**

این نوع ماموریت برای تست‌هایی مانند “دیگران شما را چگونه می‌بینند؟” یا جمع‌آوری بازخورد عملکردی ایده‌آل است.

**ساختار ماموریت در Path Engine:**

شما از همان ماموریت نوع gform یا custom\_test استفاده می‌کنید، اما با یک پارامتر اضافی کلیدی: feedback\_mode="true".

*content\_copy* shortcode

[station id="station\_feedback" title="دریافت بازخورد ۳۶۰ درجه"]

[mission mission\_id="enneagram\_feedback\_360"

type="gform"

form\_id="12"

feedback\_mode="true"

feedback\_page\_url="/get-feedback"

required\_responses="3"

button\_text="دریافت لینک بازخورد"]

[reward type="add\_points" value="150" /]

[reward type="award\_badge" badge\_id="10" /]

[reward type="activate\_station" target="station\_next" /]

[/mission]

[/station]

**تحلیل پارامترهای جدید:**

* feedback\_mode="true": این پارامتر به سیستم می‌گوید که این یک ماموریت بازخورد است. یعنی خود کاربر قرار نیست فرم را پر کند.
* feedback\_page\_url="/get-feedback": **بسیار مهم!** این آدرس صفحه‌ای در سایت شماست که شورتکد فرم بازخورد (مثلاً [gravityform id="12"]) در آن قرار دارد. سیستم به صورت خودکار پارامترهای لازم را به این URL اضافه می‌کند تا بداند فرم برای چه کسی پر می‌شود.
* required\_responses="3": مشخص می‌کند که ماموریت تنها زمانی تکمیل می‌شود که کاربر موفق شود **۳ نفر** را وادار به پر کردن فرم بازخورد کند. این پارامتر اختیاری است و مقدار پیش‌فرض آن 1 است.

**جریان کار برای کاربر:**

1. کاربر روی دکمه “دریافت لینک بازخورد” کلیک می‌کند.
2. یک مودال باز می‌شود که یک لینک منحصربه‌فرد مانند https://yoursite.com/get-feedback/?for\_user\_id=123&mission\_id=enneagram\_feedback\_360 را نمایش می‌دهد.
3. کاربر این لینک را کپی کرده و برای ۳ نفر از دوستانش می‌فرستد.
4. هر کدام از دوستانش روی لینک کلیک کرده، به صفحه /get-feedback هدایت می‌شوند و فرم شماره ۱۲ را پر می‌کنند. سیستم به لطف پارامتر for\_user\_id=123 می‌داند که این بازخورد برای کاربر شماره ۱۲۳ است.
5. پس از اینکه سومین نفر فرم را ثبت کرد، سیستم به طور خودکار ماموریت enneagram\_feedback\_360 را برای کاربر شماره ۱۲۳ تکمیل کرده و پاداش‌های تعریف شده (۱۵۰ امتیاز و نشان شماره ۱۰) را به او اعطا می‌کند.

**۵.۳. پیاده‌سازی ماموریت ارجاع (Referral Mission)**

این نوع ماموریت، موتور کلاسیک رشد ویروسی شماست.

**ساختار ماموریت در Path Engine:**

*content\_copy* shortcode

[station id="station\_referral" title="دعوت از دوستان"]

[mission mission\_id="invite\_friends"

type="referral"

required\_referrals="2"

button\_text="دریافت لینک دعوت"]

[reward type="add\_points" value="100" /]

[reward type="award\_badge" badge\_id="11" /]

[/mission]

[/station]

**تحلیل پارامترها:**

* type="referral": نوع ماموریت را مشخص می‌کند.
* required\_referrals="2": مشخص می‌کند که کاربر باید ۲ نفر را با موفقیت به سایت دعوت کند تا این ماموریت تکمیل شود.
* button\_text="...": متنی که روی دکمه نمایش داده می‌شود.

**جریان کار برای کاربر:**

1. کاربر روی دکمه “دریافت لینک دعوت” کلیک می‌کند.
2. یک مودال باز می‌شود که **لینک معرف** او (https://yoursite.com/?ref=user123) و دکمه‌های اشتراک‌گذاری در شبکه‌های اجتماعی را نمایش می‌دهد.
3. کاربر لینک را برای دوستانش ارسال می‌کند.
4. دوستان او روی لینک کلیک کرده و در سایت ثبت‌نام می‌کنند.
5. به محض اینکه دومین نفر ثبت‌نام کرد، سیستم این ماموریت را برای کاربر معرف تکمیل کرده و پاداش‌ها را به او می‌دهد.

**۵.۴. ابزارهای کاربر: نمایش لینک‌ها و دکمه‌های اشتراک‌گذاری**

برای اینکه کاربر بتواند لینک‌های بازخورد و ارجاع خود را به راحتی به اشتراک بگذارد، از شورتکد زیر در محتوای [psych\_interactive\_content] (که در فصل ۴ معرفی شد) استفاده می‌کنیم:

[psych\_share\_buttons mission\_id="..."]

این شورتکد به صورت هوشمند عمل می‌کند:

* اگر mission\_id مربوط به یک ماموریت **بازخورد** باشد، لینک بازخورد (feedback\_page\_url به همراه پارامترها) را نمایش می‌دهد.
* اگر mission\_id مربوط به یک ماموریت **ارجاع** باشد، لینک معرف کاربر را نمایش می‌دهد.

**مثال کامل برای ماموریت ارجاع:**

*content\_copy* shortcode

[psych\_interactive\_content mission\_id="invite\_friends" modal\_title="دوستان خود را دعوت کنید"]

[pre\_mission\_content]

<p>با دعوت از دوستانتان به پلتفرم ما، هم به رشد آن‌ها کمک کنید و هم امتیاز کسب کنید!</p>

<p>لینک دعوت اختصاصی شما:</p>

[psych\_share\_buttons mission\_id="invite\_friends"]

<p>وقتی ۲ نفر از طریق لینک شما ثبت‌نام کنند، پاداش خود را دریافت خواهید کرد.</p>

[/pre\_mission\_content]

[result\_content]

<h3>فوق‌العاده بود!</h3>

<p>شما با موفقیت ۲ دوست را به جمع ما اضافه کردید و ۱۰۰ امتیاز به همراه نشان "سفیر رشد" دریافت نمودید.</p>

[/result\_content]

[/psych\_interactive\_content]

با این ساختار، شما دو موتور رشد قدرتمند و کاملاً خودکار در اختیار دارید که کاربران را تشویق می‌کند هم برای غنی‌سازی پروفایل خودشان و هم برای گسترش جامعه کاربری شما، به صورت فعالانه دیگران را درگیر کنند.