

游戏化设计

GAMIFICATION DESIGN



Hi, I'm a teacher



史天龙



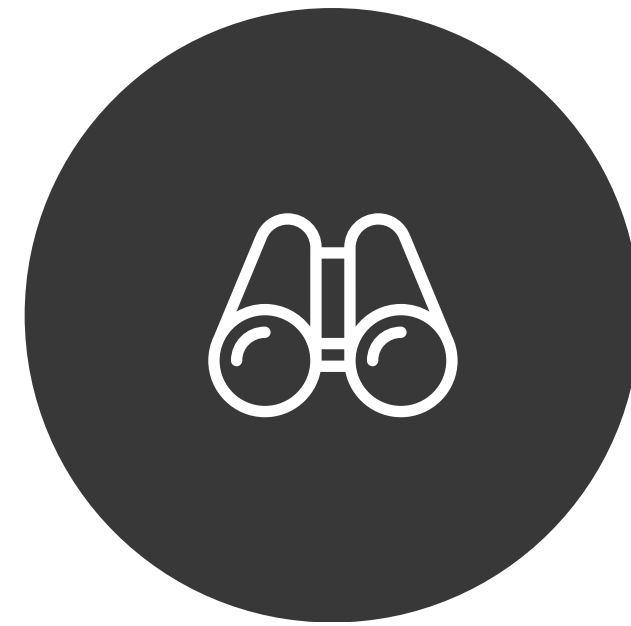
棋牌游戏

chess and card game



竞技游戏

competitive game



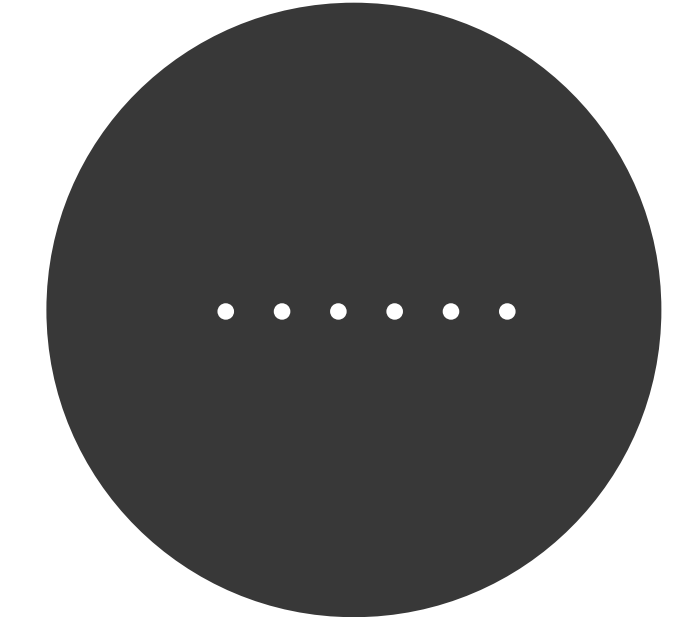
生存游戏

survival game



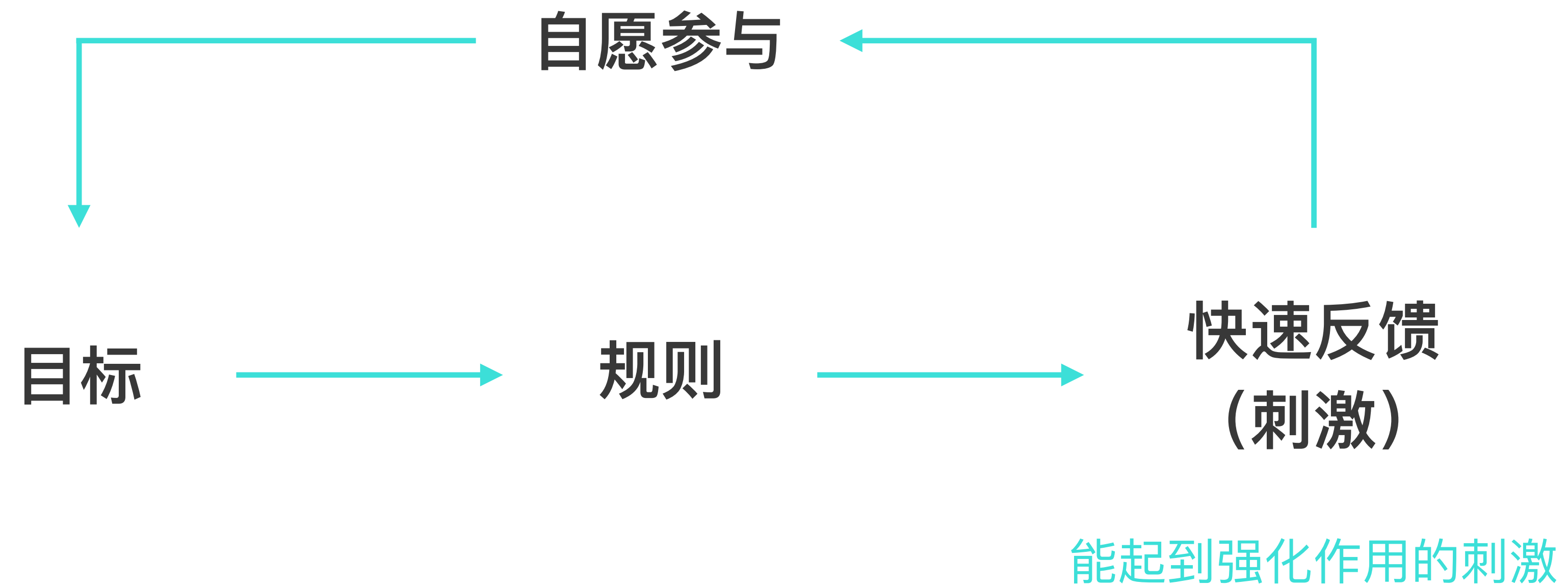
电子游戏

computer game



是指在非游戏的场域中，采用游戏设计元素和游戏机制，
解决问题并增进当局者的贡献力。

—— 维基百科



Zombies, Run!





Listen to the story and your own music through your headphones. Ready to save the world?

Supply

Gather extra supplies for Abel Township on these unlimited-length missions

- Decoy Duty**
Herd the zoms away!
- Medicine Run**
Restock the hospital!
- Fuel Run**
Keep Abel running!
- Food Supply Run**
Don't let Abel starve!
- Tech Supply Run**
Gather vital technology!
- Ammo Run**

Home Missions Base Codex More

ThoughtWorks® IT大咖说 知识分享平台

Story missions

Save humanity and discover the source of the zombie plague!

- Call of Duty: WWII**
New Season 1 Special Missions, brought to you by Call of Duty: WWII
- Training Plans**
Enrol to get fitter and faster, and put a shape to your missions
- Airdrop**
Recover a supply drop by running to a point in the real world!
- Supply**
Collect extra supplies for Abel Township on these unlimited length runs!
- Interval Training**
Customise your workout with sprints, runs, and walks
- Race**
Six races of 5k, 10k, and 20k length. Discover the hidden story at the end of Season 1!

Home Missions Base Codex More





最终兵器计划





1185.0W 1452 62/180

排行榜 **战斗力** **关卡星数** **最强单体**

本榜 No.1

阿良良木历 LV.60

等级：60
阵营：造物者

详情资料

膜拜

GL verts: 1180
GL calls: 71
59.9 / 0.017

排名	角色名	等级	战斗力
9	策划吃s抹一嘴	59	817233
1	阿良良木历	60	1052821
2	花开不语	60	1000033
3	刀刀	59	940188
4	凤凰院凶真	58	881955

1159.6W + 1602 + 138

伙伴

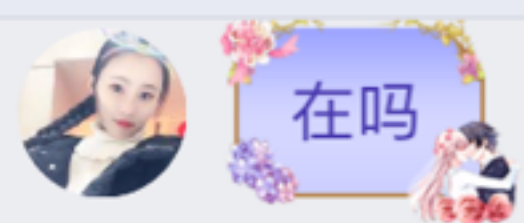
我的伙伴 · 伙伴皮肤 · 野生伙伴 · 归隐

图鉴

名称	稀有度	等级	战力	强化	装备
至高意志·Ghost	UR	LV.59	238216	●	●
绝对王者·爱因斯坦	SSR	LV.59	166668	●	●
电磁炮·艾萝莉	SR	LV.59	144629	●	●
放射天女·居里夫人	SSR	LV.59	140531	●	●
红之妒·白虎神座	SSR	LV.59	127189	●	●

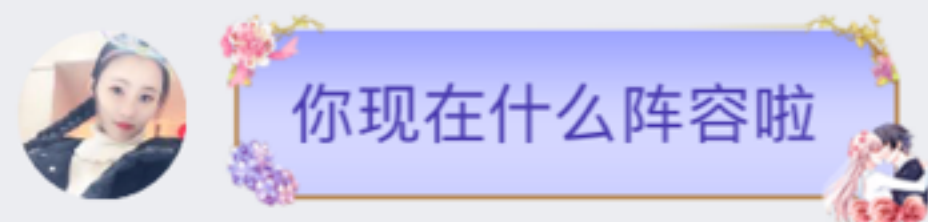
GL verts: 1592
GL calls: 100
60.0 / 0.003

屏蔽此人 加为好友



10-10 下午2:37

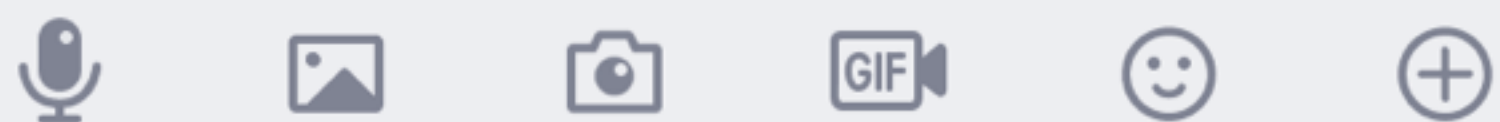
在呢



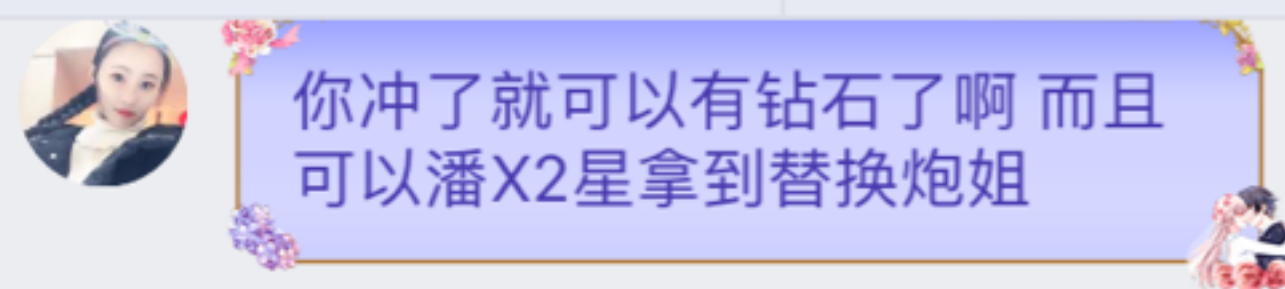
给你截图吧



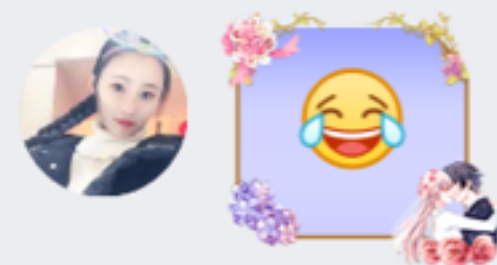
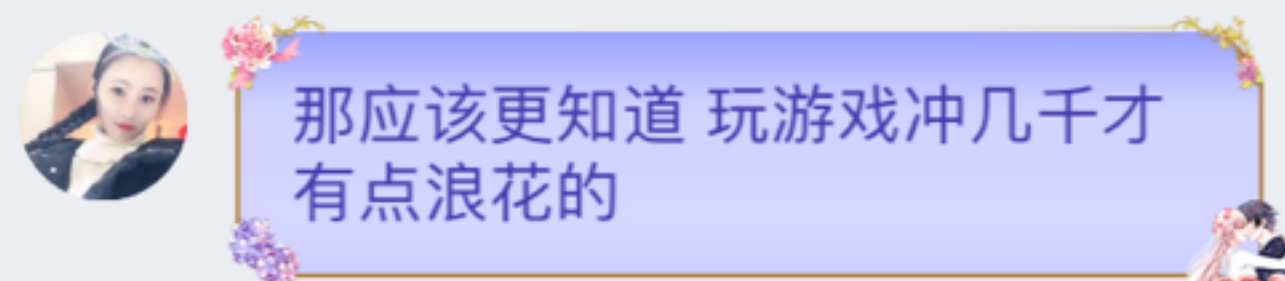
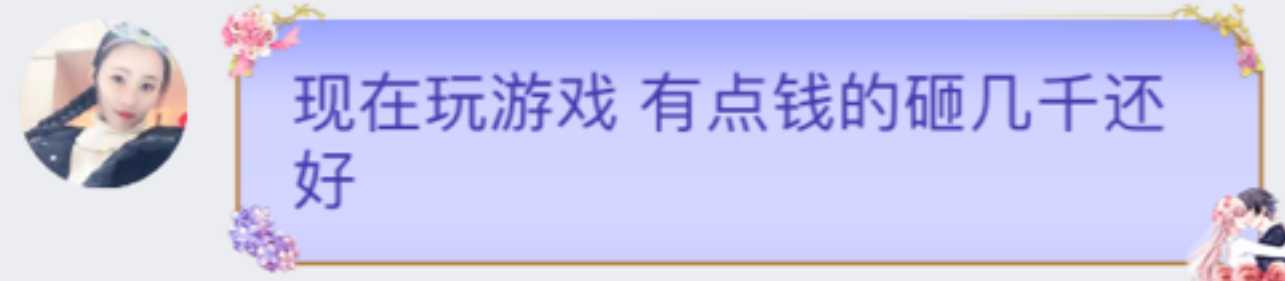
Input field for text messages.



屏蔽此人 加为好友



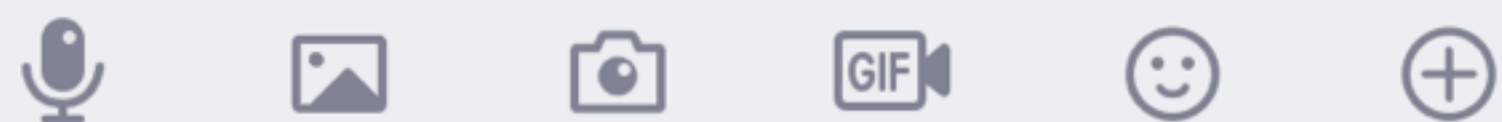
10-10 下午3:01



10-10 下午3:03

你们这运营也做的够花心思啊

Input field for text messages.



能否描述一下您游戏中和游戏后的体验？

用户体验设计

是要让用户更简洁容易地解决某个需求。

游戏设计

同样力求简洁，但要让用户在简洁的同时有所探索，享受丰富的体验。

乐趣

改变自己

更充实 更美好 更强大

1.考虑你所做的事情是不是有必要游戏化。



2.考虑你所做的游戏化设计方案是否可执行。

得到



获取知识的方式

最小关键行动 MKA



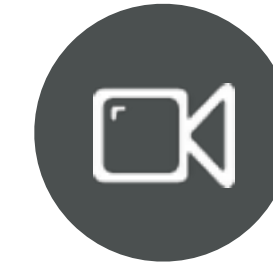
看书

根据行为及场景决定



听书

碎片化时间多 花费时间少



看视频

与用户习惯、时间有关

更加直观

您如何培养自己阅读书籍的习惯？

为什么工作不能想玩游戏一样快乐？

Lv.1 设计初心者



Lv.10 设计描绘者



Lv.30 职业绘者



Lv.48 黑暗画师

Lv.55 设计召唤者

Lv.50 光明创想者



Lv.60 黑暗枢图师

Lv.60 黑暗调色师

Lv.65 平衡使者

Lv.65 森林领队

Lv.62 创意绘师

Lv.62 光明绘骑

魔棒+5

修补+5

图章+5

调色+5

历史画笔+5

色彩平衡+5

项目管理+5

PPT+5

时间管理+5

草图+5

所有PS+1

创意+5

草图+5

观察力+5

所有PS+1

钢笔工具+5

从我的角度出发

模式

学生职业素养难培养

课研成本高

服务成本高

转行人员水平参差不齐

教学人员积极度不够

高强度下创造力缺失

对老师要求过高

企业门槛逐步变高

闷头干不沟通

在校学生思维转变慢

从学生的角度出发

完成设计创作时间有限

设计思维单一

眼界有限

情商不足

思维局限

设计不够规范

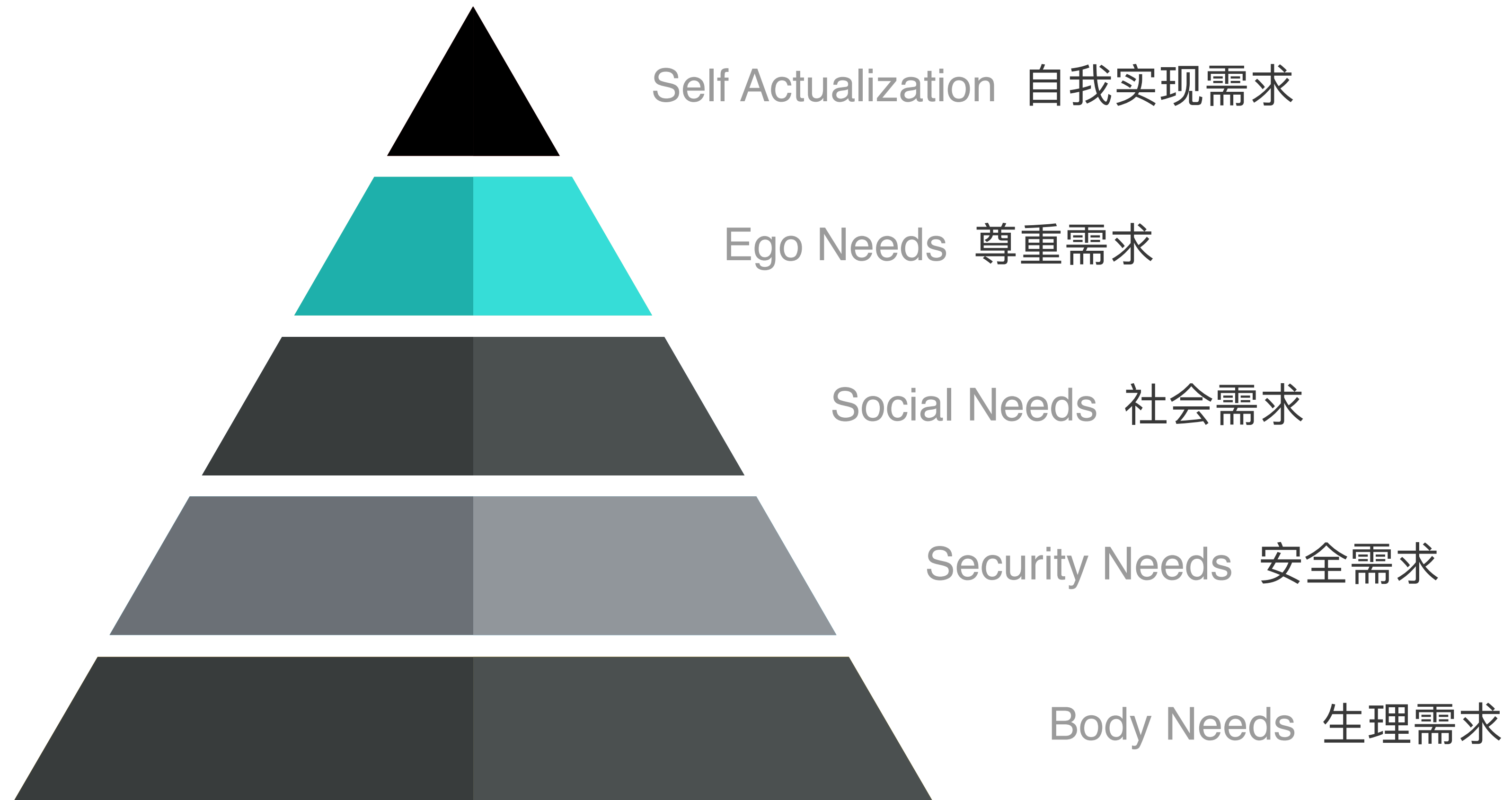
作品产量低

技法不够娴熟

担心被底子好的学生鄙视

上课完课就能成大神

怕做不好

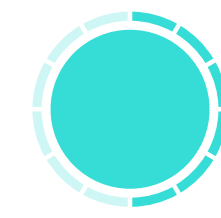


解决这些问题就在于加快加强反馈循环

快速尝试—失败—然后做决定—直到成功

中后期支线课程任务游戏化设计,主增加更多有趣的体验?

目标



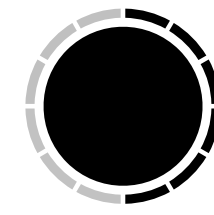
做出牛逼作品

成为靠谱的设计师

进入到合适的团队

拥有理想的生活

规则



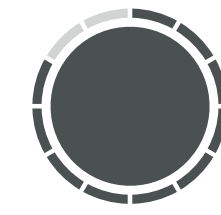
两人一组讨论设计方案并协作完成

组之间相互按标准打分

按分值兑换UI币

每周开会移交UI币给其他组员同时获取帮助

反馈



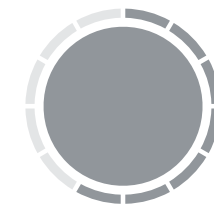
公示优秀作品

迟到减分

UI币可以兑换零食、饮料、学习用品

获得公司推荐

自愿参与

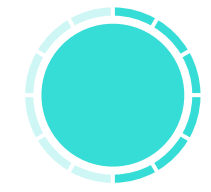


与人交流 帮助他人

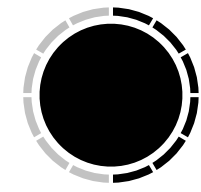
物质需求

更好的就业

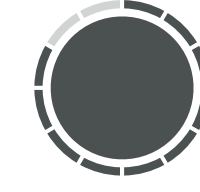
参与感 认同感 成就感



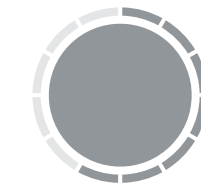
目标



规则



反馈



自愿

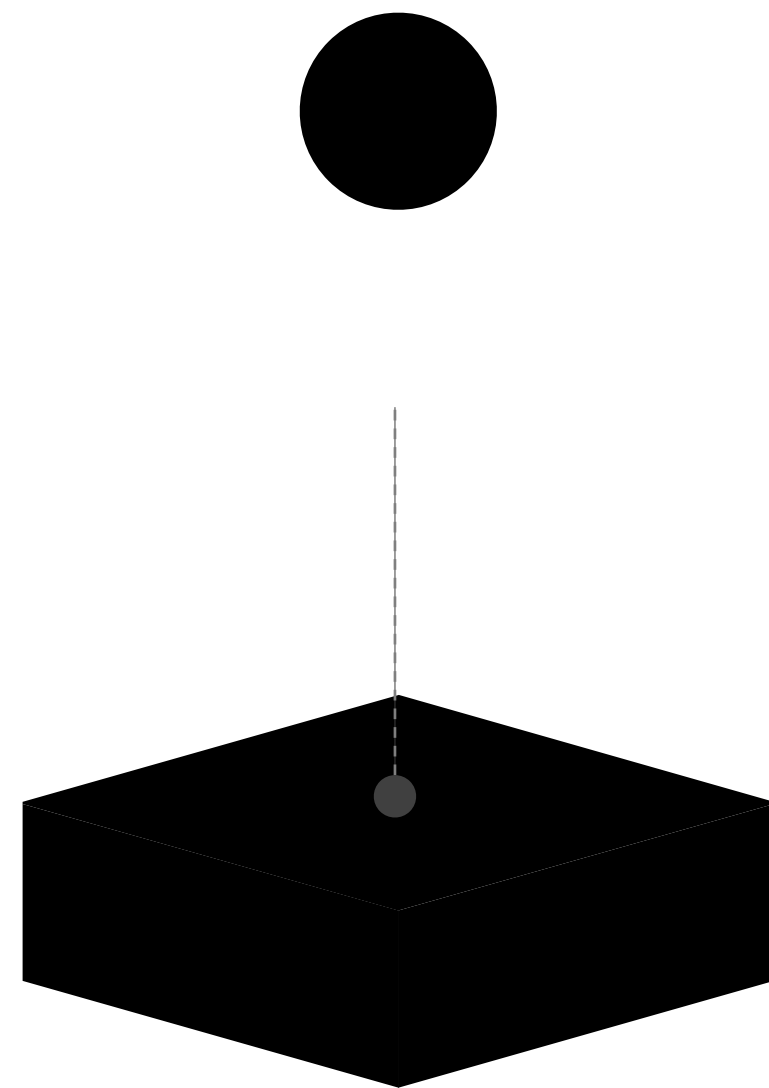
乐趣

积极性

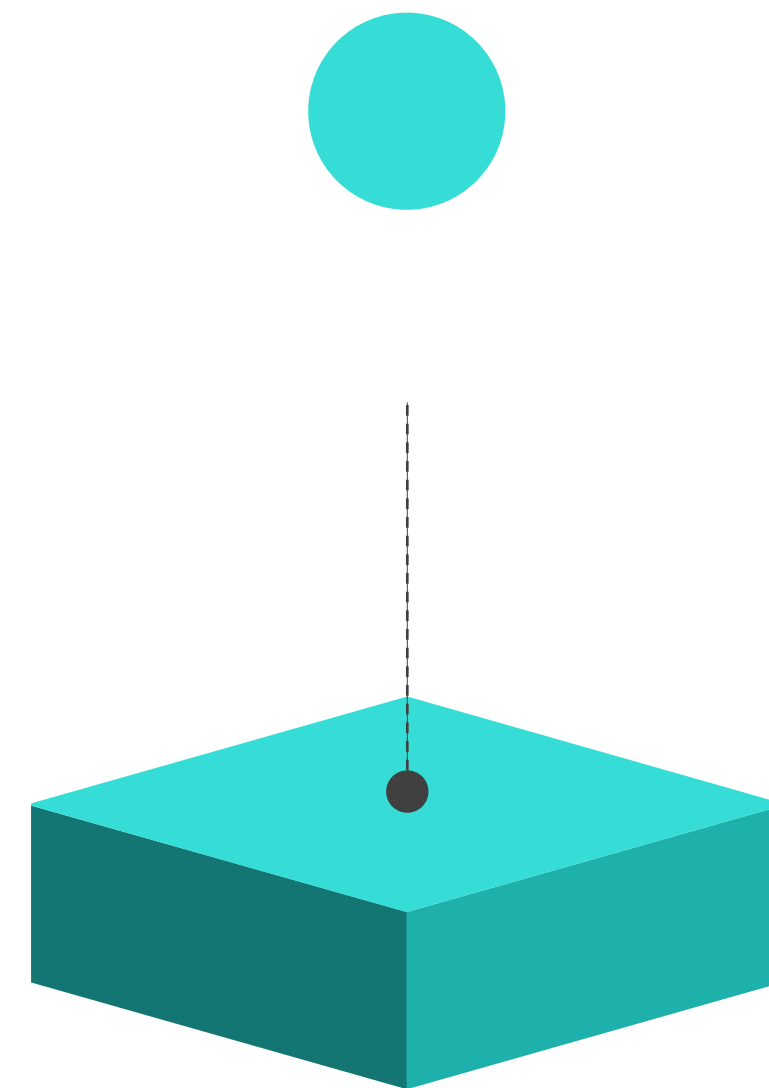
掌控未来

正在尝试更多

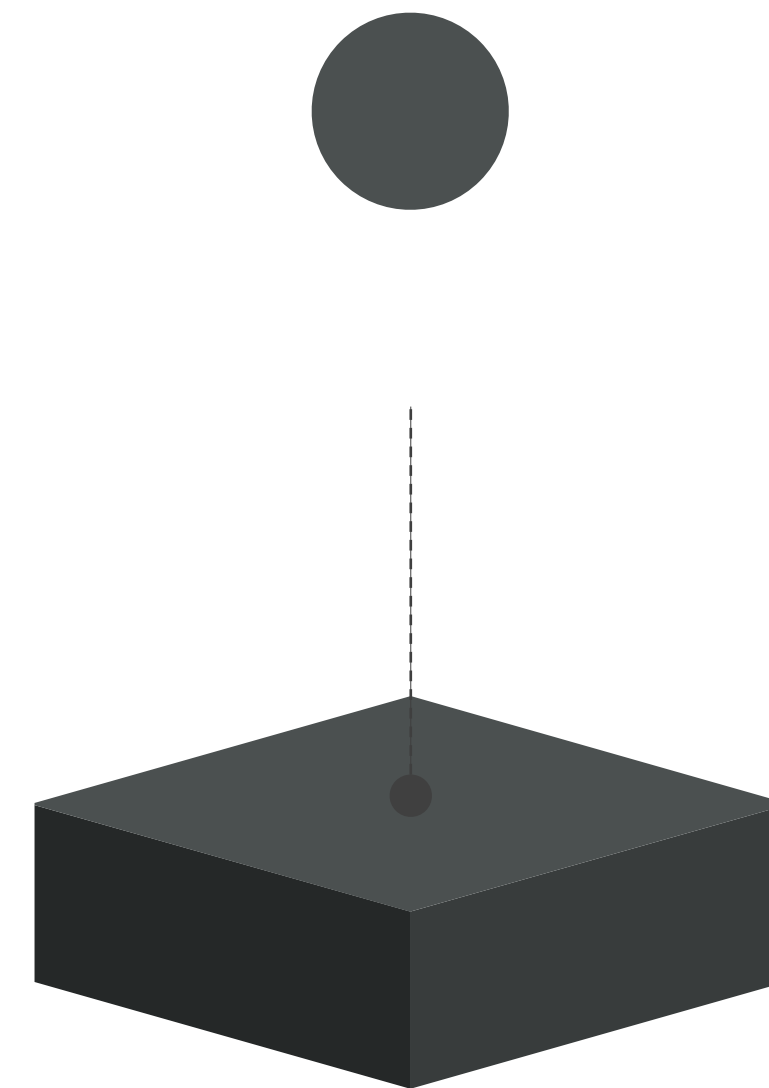
变革管理



流程效率



员工敬业度



员工培训与学习

