

بازی وارسازی

مفاهیم و کاربردها

تألیف

مرضیه زرین‌بال ماسوله

استادیار پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)

ویراستار

حمید کشاورز



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران
(ایرانداک)

تهران ۱۳۹۷

سرشناسه	: زرین‌بال، مرضیه، ۱۳۶۲ -
عنوان و نام پدیدآور	: بازی‌وارسازی مفاهیم و کاربردها/ تألیف مرضیه زرین‌بال ماسوله؛ ویراستار حمید کشاورز.
مشخصات نشر	: تهران: پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران: چاپار، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	: ۱۹۴ ص.: مصور.
شابک	: ۱۸۰۰۰۰ ریال 978-600-98635-7-0
وضعیت فهرست نویسی	: فیفا
یادداشت	: واژه‌نامه.
یادداشت	: کتاب‌نامه: ص. ۱۸۳.
یادداشت	: نمایه.
موضوع	: بازی‌وارسازی
موضوع	: Gamification
شناسه افزوده	: کشاورز، حمید، ۱۳۵۸ - ویراستار
شناسه افزوده	: پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران
رده بندی کنگره	: ۱۳۰۲.۲/۴ HF۵۴۱۵/۱۲۶۵
رده بندی دیویی	: ۶۰۸.۷۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۰۱۰۱

این کتاب از سلسله انتشارات پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران است که با همکاری انتشارات چاپار منتشر شده است.

بازی‌وارسازی، مفاهیم و کاربردها



تألیف: مرضیه زرین‌بال ماسوله

استادیار پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)

ویراستار: حمید کشاورز

© ۱۳۹۷: پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرانداک)

صفحه‌آرا و طراح جلد: رحیم کبیرصابر

نوبت چاپ: اول | ۱۳۹۷ | شمارگان: ۵۰۰ نسخه

تهران- خیابان ولی‌عصر (عج) - بالاتر از زرتشت

کوچه نوربخش - پلاک ۴۰ - نشر چاپار

تلفن پخش: ۸۸۸۹۹۶۸۰ - ۰۹۱۳۱۹۶۰۲۱۴

بها: ۱۸۰.۰۰۰ ریال

پیشگفتار

بازی و رساری یا gamification مفهومی جدید در کسب و کار بوده و در تلاش است با استفاده از سرگرمی و تفاهیم مطرح در بازی‌ها، کاربران را به آغاز و یا ادامه فعالیت تشویق کند، مشارکت آنان را افزایش داده، برخی از چالش‌ها را حل نموده و یا رفتاری خاص را در برآمده هدف خود ایجاد نماید. به سخن دیگر، بازی‌وارسازی ابزاری برای حل چالش‌های کسب و کار است که با کاربران و مشارکت آنان در ارتباط بوده و از طریق بکارگیری سرگرمی انجام می‌شود.

بازی‌وارسازی به معنای تبدیل نظام کسب و کار به بازی نیست بلکه به معنای استفاده از ابزارها و روش‌های مورد استفاده در بازی‌ها برای حل چالش‌های مرتبط با مشارکت کاربران در کسب و کار است حتی اگر راه‌حلی ارائه شده شبیه بازی نباشند. براین اساس برای طراحی و اجرای موفق بازی‌وارسازی تسلط بر دو حوزه دانش مورد نیاز است: دانش حوزه کسب و کار و دانش حوزه طراحی بازی. با ترکیب این دو حوزه و تعامل مناسب آنها می‌توان روش‌هایی را طراحی و برآمده نمود که با کمک آنها چالش‌های کسب و کار برطرف شده و اشتیاق و انگیزه کاربران افزایش یابد. با این همه، بدون داشتن الگویی جامع و کل‌نگر و بدون بهره‌گیری از روشی ساختارمند نمی‌توان بازی‌وارسازی را پیاده‌سازی کرد. کتاب حاضر به دنبال ارائه چنین الگویی است که در طی آن به کاربران، نیازمندی‌ها و الزامات آنان توجه شده و روش‌های بازی‌وارسازی به شکلی ساختارمند برای پاسخ به این نیازمندی‌ها در تعامل با یکدیگر اجرا شوند.

این الگو از سه عامل کلیدی طراحی به عنوان شکل‌دهنده بازی‌وارسازی و هدایت‌کننده فعالیت‌ها، سیستم به عنوان آنچیزی که به دنبال بازی‌وارسازی آن هستیم و کاربران به عنوان مشارکت‌کنندگان و تعامل‌کنندگان با سیستم تشکیل شده است.

در طراحی سیستم عناصری وجود دارند که در تعامل با کاربران بوده و آنان را درگیر می‌سازد. امتیازات، نشان‌ها و تابلوی امتیازات از پرکاربردترین این عناصر هستند که برای اجرای موفق بازی‌وارسازی می‌توان در طی الگویی هدفمند طراحی شده و مورد استفاده قرار گیرند. در کتاب حاضر این الگو در قالب محرک‌های هشت‌گانه مطرح شده و عناصر مطرح در بازی‌وارسازی در قالب آن‌ها بازنمایی می‌شوند. همچنین با بهره‌گیری از این ساختار تلاش شده است تا برخی از نمونه‌های موفق کسب و کار در حوزه‌های آموزش و یادگیری، سلامت، گردشگری، حمل و نقل و کسب و کار الکترونیک بررسی گردند.

بر این اساس در فصل اول تعاریف و مفاهیم اولیه بازی‌وارسازی، برخی از نمونه‌های موفق و نابرق اجرای آن بررسی و عوامل موثر بر بازی‌وارسازی ارائه می‌شوند. فصل‌های دوم و سوم نگاهی دقیق‌تر به عوامل موثر بر بازی‌وارسازی شامل طراح بازی‌وارسازی، کاربر بازی‌وارسازی و سیستم دارد. طراح شکل‌دهنده بازی‌وارسازی بوده و نسبت به الزامات کاربرد از منابع کافی برخوردار است. طراح باید بداند که چه خدماتی، چه محصولاتی و چه مفاهیمی در حوزه کسب و کار وجود دارند که با کمک آنان سیستم قادر خواهد بود کاربرانی وفادارتر و متناظر داشته باشد. ویژگی‌های اصلی کاربران و نیازمندی‌های آنان به همراه تجارب و ترجیح عمر آنان در سیستم در بخش مربوط به کاربر بررسی شده و بخش مربوط به سیستم به بررسی الزاماتی می‌پردازد که در انتقال تجارب مورد نظر طراح به کاربر موثرند. محرک‌ها یکی از نکات کلیدی در این فصل است که به طور مفصل بدان پرداخته شده و الگویی در قالب محرک‌های هشت‌گانه برای اطمینان از پیاده‌سازی درست آنها در فصل سوم ارائه شده است.

فصل چهارم کتاب حاضر نیز به بررسی کاربردهای بازی‌وارسازی در حوزه‌های آموزش و یادگیری، سلامت، گردشگری، حمل و نقل و کسب و کار الکترونیک در قالب الگوی ارائه شده اختصاص دارد.

در اینجا لازم است از تلاش‌های خانم مهندس مهناز بادینلو و خانم مهندس سیما قره‌داغی که در جمع‌آوری مطالب فصل چهارم کتاب مرا یاری نموده‌اند تشکر و قدردانی نمایم.

فهرست مطالب

پیشگفتار.....	۵
فهرست شکل‌ها.....	۹
فصل اول: بازی‌وار سازی چیست؟.....	۱۵
۱-۱ مفاهیم بازی‌وار سازی.....	۱۶
۲-۱ نمونه‌های موفق بازی‌وار سازی.....	۱۹
۳-۱ نمونه‌های شکست بازی‌وار سازی.....	۲۱
۴-۱ عوامل موثر بر بازی‌وار سازی.....	۲۴
۵-۱ جمع‌بندی.....	۲۵
فصل دوم: طراح و کاربر بازی‌وار سازی.....	۲۷
۱-۲ طراح بازی‌وار سازی.....	۲۷
۱-۱-۲ الزامات کاربران.....	۲۸
۲-۱-۲ رویکردهای طراحی.....	۳۰
۲-۲ کاربر بازی‌وار سازی.....	۳۱
۱-۲-۲ تحلیل کاربر.....	۳۱
۲-۲-۲ مراحل عمر کاربر.....	۳۷
۳-۲-۲ تجربه کاربر.....	۴۳
۳-۲ جمع‌بندی.....	۴۹
فصل سوم: سیستم بازی‌وار سازی.....	۵۱
۱-۳ وجوه طراحی.....	۵۱
۲-۳ محرک‌ها.....	۵۵
۱-۲-۳ محرک ۱: معنای حماسی.....	۶۴
۲-۲-۳ محرک ۲: توسعه و تحقق.....	۶۷
۳-۲-۳ محرک ۳: توانمندسازی خلاقیت و بازخورد.....	۷۳
۴-۲-۳ محرک ۴: مالکیت.....	۷۷
۵-۲-۳ محرک ۵: نفوذ اجتماعی و وابستگی.....	۸۰
۶-۲-۳ محرک ۶: کمبود و کم‌طاقتی.....	۸۶

۹۲	۷-۲-۳ محرک ۷: غیرقابل پیش‌بینی و کنجکاوی
۹۹	۸-۲-۳ محرک ۸: ازدست دادن و اجتناب
۱۰۵	۹-۲-۳ نکات اجرایی محرک‌ها
۱۱۲	۱۰-۲-۳ نمونه‌های موفق بازی وارسازی از منظر محرک‌ها
۱۱۴	۱۱-۲-۳ محرک‌ها و چرخه عمر کاربران
۱۱۷	۳-۳ تعادل
۱۲۰	۴-۳ رابط کاربری
۱۲۲	۵-۳ جمع‌بندی
۱۲۵	جمع‌بندی مفاهیم بازی وارسازی
۱۲۷	فصل چهارم: کاربردهای بازی وارسازی
۱۲۷	۱-۴ آموزش و یادگیری
۱۲۸	۱-۱-۴ Duolingo
۱۳۱	۲-۱-۴ Memrise
۱۳۳	۳-۱-۴ Coursera
۱۳۶	۴-۱-۴ Quiz of Kings
۱۳۹	۲-۴ سلامت
۱۴۰	۱-۲-۴ Shealth
۱۴۳	۲-۲-۴ Zombies, run!
۱۴۵	۳-۴ گردشگری
۱۴۶	۱-۳-۴ Booking
۱۵۰	۲-۳-۴ Tripadvisor
۱۵۴	۳-۳-۴ جاباما
۱۵۹	۴-۳-۴ علی بابا
۱۶۲	۴-۴ حمل و نقل
۱۶۲	۱-۴-۴ Fiat Eco:DRIVE
۱۶۵	۲-۴-۴ اسنپ
۱۶۷	۵-۴ کسب و کار الکترونیکی
۱۶۸	۱-۵-۴ آسان پرداخت (آپ)
۱۷۰	۲-۵-۴ دیجی کالا
۱۷۳	۳-۵-۴ اسنپ‌فود
۱۷۶	۴-۵-۴ تخفیفان
۱۸۱	۶-۴ جمع‌بندی
۱۸۳	کتابنامه
۱۸۷	واژه‌نامه انگلیسی - فارسی
۱۹۱	نمایه