

Grywalizacja. Jak wykorzystac zabawę do zmiany zachowan w wybranych obszarach zycia codziennego

Wstęp2

Rozdział I

Grywalizacja – zagadnienia ogólne

- 1.1 Definicja i podstawowe mechanizmy działania grywalizacji..... 5
- 1.2 Gracze i ich motywacje8
- 1.3 Media społecznościowe13
- 1.4 Tworzenie się społeczności wirtualnych..... 20
- 1.5 Pokolenia a rodzaje graczy23

Rozdział II

Zastosowanie grywalizacji w wybranych aspektach zycia

- 2.1 Marketing27
- 2.2 Praca zawodowa 34
- 2.3 Ekologia i problemy społeczne38
- 2.4 Inne aspekty zycia codziennego..... 43

Rozdział III

Wybrane projekty grywalizacyjne w perspektywie socjologicznej

- 3.1 The Fun Theory47
- 3.2 Zagrozenia53

Zakończenie	56
Bibliografia	58
Spis Rysunków	61
Spis wykresów	62
Spis schematów.....	63