

УДК 658.3+658.8
ББК 65.291.6-21
3 60

Зикерманн, Г.

- 3 60 Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер ; пер. с англ. Иделии Айзятуловой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 272 с.

ISBN 978-5-00057-093-7

Сегодня успех или провал компании все больше зависит от уровня вовлеченности клиентов и сотрудников. Как пробиться сквозь информационный шум? Чем сегодня можно заинтересовать новое поколение, выросшее и буквально помешанное на играх? С одной стороны, игры часто воспринимаются как проблема, с другой — это единственная область, куда мы сами хотим быть вовлечены.

В этой книге описана совершенно новая концепция геймификации, выстроенная с учетом современных реалий. С помощью нее становится возможным на длительное время привлекать новых клиентов, мотивировать и удерживать талантливых сотрудников и добиваться успеха в условиях жесткой конкуренции.

УДК 658.3+658.8
ББК 65.291.6-21

Все права защищены.
Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.
Правовую поддержку издательства обеспечивает юридическая фирма «Вегас-Лекс»

VEGAS LEX

Copyright © 2013 by Gabriel Z Inc. and Joselin Linder.
© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2014

ISBN 978-5-00057-093-7

Содержание

Вступление	9
Часть I. Геймификация как выигрышная стратегия	
1. Революция будет игрой	19
2. Геймификация как выигрышная корпоративная стратегия	41
3. Геймификация стратегического процесса	61
Часть II. Вовлечение сотрудников для достижения результатов	
4. Стимулирование производительности сотрудников	81
5. Вдохновение сотрудников на инновации	99
6. Переосмысление подбора, обучения и развития персонала	117
7. Семь шагов к здоровью и хорошей форме	141
Часть III. Привлечение клиентов и вовлечение клиентской базы в сотрудничество	
8. Потребительский шум: как его преодолеть	161
9. Как удержать внимание клиента	185
10. Инновации методом краудсорсинга	207
11. Заключение	229
Читайте и играйте. Ключи к тестам	237
Благодарности	243
Узнайте больше с помощью приложения The Gamification Revolution	245
Об авторах	247