

План мероприятия

Игра

- Что такое Игра
- Пирамида элементов
- Петля и графики активности

Геймификация

- Определение
- Категории применения

Мотивация

- Бихевиоризм
- Вознаграждения
- Внутренняя и внешняя мотивации

Удовольствие и развлечения

- FUN

Дизайн

- Классификация игроков
- Подходы
- Шесть шагов

Примеры