

《游戏化实战》

图书基本信息

书名：《游戏化实战》

13位ISBN编号：9787568024687

出版时间：2017-1

作者：[美]Yu-kai Chou

页数：400

译者：杨国庆

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《游戏化实战》

内容概要

TED演讲人作品，罗辑思维、华为首席用户体验架构师、思科网络体验CTO推荐。

随书附有TED演讲中文视频及作者开设的游戏化初学者课程。作者为Google、乐高、华为、思科、斯坦福大学、丹麦创新中心等多家企业、机构提供高层培训与合作。

“我长期以来都在密切关注Yu-kai的研究成果。任何想要让工作、生活变美好的人都应该阅读这本书。”

——Susie Wee，思科网络体验副总裁、CTO

“Yu-kai是前沿的行为设计学专家。”

——NirEyal，畅销书《Hooked: How to Design Habit-Forming Products》作者

“这本书的独特之处在于其强大的实战性，任何游戏化应用领域有所作为的人都应该阅读。”

——Jeff Gates，前美国参议院委员会顾问

“Yu-kai的八角分析法给我带来数据的大幅增长，这是真实可见的变化。”

——Andrew Landis，Lucky Diem创始人

“最优秀的游戏设计师都是人类心理学专家。我坚信这本书会成为商学教科书。”

——Moataz Rashad，前索尼移动首席软件架构师

“书中丰富的案例、操作步骤、实施建议及误区分析，让游戏化概念变得切实可行。强烈推荐！”

——Chuck Pickelhaupt，富达投资新技术研究与开发部副总裁

“Yu-kai的好声望名副其实。这本书值得你学以致用！”

——Michael Wu，Lithium Technologies首席科学家

“书中丰富的案例、操作步骤、实施建议及误区分析，让游戏化概念变得切实可行。强烈推荐！”

——Chuck Pickelhaupt，富达投资新技术研究与开发部副总裁

“这本建立在深度研究基础上的《游戏化实战》，绝对是亚马逊最受欢迎好书！游戏化可不是简单地把游戏机制挪到其他产品中那么简单，必须深度分析其内在驱动力。”

——Bob Garlick，商业书评电台主播

“八角分析法让我们更好地理解客户，让设计出来的产品与服务更具吸引力，为企业带来价值。”

——Paul Brown，AIG日本区副总裁

“这是本货真价实的实战书。八角分析法，绝对不会让你失望。”

——Jon D Harrison，《Mastering The Game》作者

“八角分析法很好的解释了人类行为与内在驱动力的联系，是产品/服务游戏化设计的绝佳工具。”

——董建明，华为首席用户体验架构师

“案例涵盖多个行业，十分有趣。该书对营销学、社会心理学、行为心理学等都有介绍。区别于传统商业营销，游戏化设计更加贴近人性，理解人的需求（包括物质与精神）。游戏化设计更有技巧地让使用者在自主的自然行为下，导向设计者期望的结果，并进入长久的正向循环。希望提升产品价值的的朋友，不要错过这本《游戏化实战》。”

——陈丹蕾，腾讯游戏运营

“如果你了解“游戏化”，或者读过游戏化入门书籍的话，我更推荐你读这本《游戏化实战》。作者就是一名精通“游戏化”理论与实践的专家，深谙“游戏化”理论，将其精髓也注入到了本书的写作中，可读性和趣味性非常强，激励读者一口气读完，并付诸实践。”

——梅骛博士，广汽集团研究院新能源汽车技术中心

“作为一名游戏人非常感谢YuKai将八角行为分析法框架理论进行了全面而深刻的阐述和举例分析，并指导读者如何应用该理论对真实案例进行分析和设计，对于热爱游戏相关内容的读者来说是一本不可多得的好书。”

——陈洋，App Store编辑推荐作品WALKUP/BREEZE.INT.LAB创始人

“如果你享受着游戏的过程，希望像游戏一样设计、经营你的产品，希望你的产品能像游戏一样给用户带来快乐和满足，希望通过你的产品让用户到达他们想要的状态，相信你会在《游戏化实战》中找到答案！”

——李知明，腾讯游戏策划

《游戏化实战》

“本书围绕游戏化的八大核心驱动力，让大家系统性理解游戏化的同时，以丰富的案例理论联系实际，指导我们如何具体的应用到实践中去，让我们能够真正知行合一，用游戏化的思维去思考产品、解读生活。”

——冯中华，网易新闻产品总监

“现实生活中，你会发现年青人非常热衷于游戏，特别是男性。如果你想知道如何让年青人像喜欢游戏一样疯狂爱上你所提供的产品或服务？在你的企业或团队中，如果你想知道如何让他们全身心投入到工作当中，就像他们游戏中一样的忘我？那么你一定需要看这本书《游戏化实战》！”

——彭王城，嗒嗒巴士联合创始人&CMO、前腾讯游戏品牌经理

游戏能改变世界？毋庸置疑。但如何实际操作，一步步设计出有吸引力的游戏化产品？我们需要更切实可行的实战策略。

全球顶级游戏化专家基于大量深度的人类行为学与游戏研究，推出其独创的八角分析法，帮你用最简单的模型分析出产品需要的核心驱动力，逐步设计出具有吸引力的游戏化产品。

书中提供了大量的行业案例、深度的游戏分析、详尽的实施步骤，帮你分析出产品需要的核心驱动力，配以游戏化技巧，让产品设计过程不再迷茫。

整本书本身也是一件游戏化产品，配以大量增值服务，让整个阅读过程都充满乐趣。

《游戏化实战》

作者简介

"Yu-kai Chou , TED演讲人、行为学专家、顶级游戏化专家。为Google、eBay、乐高、花旗银行、华为、思科、富达投资、斯坦福大学、丹麦创新中心等多家企业、机构、高校提供高层培训与咨询服务。全球多家大型高科技研讨会与顶尖学术研究机构演讲人。

英国Leaderboarded及西班牙World Gamification Congress国际组织授予其“顶级游戏化专家”称号。国际顾问公司Octalysis Group总裁。研究成果被福布斯、华尔街日报、世界日报、PBS等多家媒体报道。

书籍目录

- "第1章 当虚拟融入现实
- 第2章 游戏化的谬论
- 第3章 八角行为分析法框架
- 第4章 正确对待游戏化
- 第5章 核心驱动力1：史诗意义与使命感
- 第6章 核心驱动力2：进步与成就感
- 第7章 核心驱动力3：创意授权与反馈
- 第8章 核心驱动力4：所有权与拥有感
- 第9章 核心驱动力5：社交影响与关联性
- 第10章 核心驱动力6：稀缺性与渴望
- 第11章 核心驱动力7：未知性与好奇心
- 第12章 核心驱动力8：亏损与逃避心
- 第13章 左脑vs右脑核心驱动力
- 第14章 白帽和黑帽游戏化的奥秘
- 第15章 八角行为分析法与其他游戏化、行为框架研究
- 第16章 八角行为分析法第1级实践
- 第17章 从零开始使用八角行为分析法做设计
- 第18章 在路上

"

《游戏化实战》

精彩短评

1、这本书的实用性超强，作为一个产品设计小白，读完之后都感觉自己可以去设计一个游戏了。这本书可以用简单明了的方法帮助分析你的产品有哪些方面做得不足，哪些方面做得很好。看了这本书之后，再玩之前玩过的游戏，比如《愤怒的小鸟》《糖果传奇》之类的，就不再仅仅是玩游戏的感觉，像是在欣赏一件艺术品。还有一本《游戏化设计》，我正在读，也非常值得一看。

《游戏化实战》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com