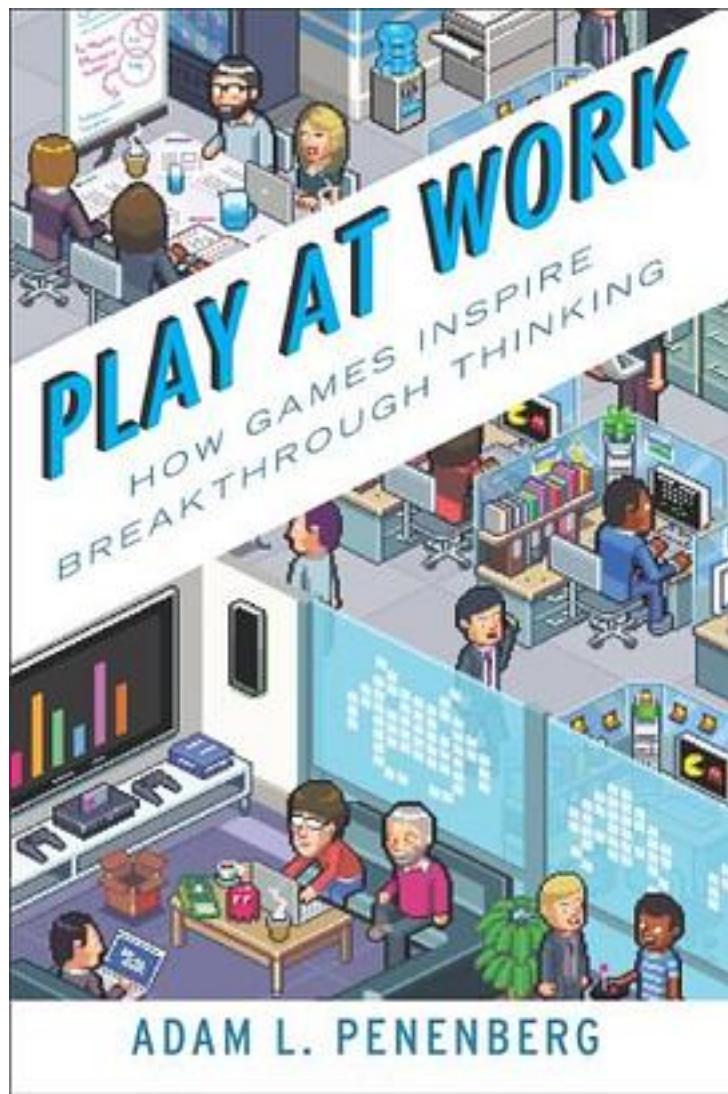


Play at Work



[Play at Work_下载链接1](#)

著者:Penenberg, Adam

出版者:

出版时间:2013-10

装帧:

isbn:9781591844792

作者介绍:

[美] 亚当·L.潘恩伯格 (Adam L. Penenberg)

互联网商业趋势的顶级预言家

纽约大学新闻学教授、商业与经济项目部助理主任，《福布斯》杂志前高级编辑以及Forbes.com网站记者。常年为《福布斯》《快公司》《纽约时报》《华盛顿邮报》《基督教科学箴言报》《连线》和《经济学人》《今日美国》等多家权威财经媒体撰稿。他出版过多本畅销书，电影《欲盖弥彰》便是取材于他的一系列新闻调查。

目录:

[Play at Work_下载链接1](#)

标签

经济

游戏

管理

英文

游戏化

时间管理

【美国】

work

评论

Gamification≠lame-ification。很有启发的书，相信该领域在未来会被更深地挖掘。

[Play at Work](#) [下载链接1](#)

书评

在推广产品中，需要注重流量的归因分析，才能提升产品的付费转化率，严格意义上讲，归因模型大约有10种左右，而归因分类则大体分为单触点和多触点两类。为了方便理解，“怎么推”给大家介绍四种常见的归因模型。

1、最终互动模型：100%分配给转化前用户最后一次接触的媒体，这...

有这样一个黑色小故事，但这故事是真事儿：

从前，有一个叫做Zynga的游戏公司，在Facebook上做社交游戏做的热火朝天。（当然现在稍微差点儿了）。还有一个叫做Bogost的学院派学者，在佐治亚理工当教授，自己平时也设计游戏。Zynga和Bogost对于游戏的设计初衷和理解完全不同：Z...

1989年，在一个普通的日子，我得到了一件不普通的礼物。那是一个扁平的黑匣子，匣子上层的中间部位有一个卡槽和几个开关，此外，匣子还配备两个带有摇杆和红色按键的方形控制器。用现在的眼光来看，它更像一个复古的收音机。而在一个特定的领域中，这个老式的黑匣子有一...

玩着把钱赚了！——评《反枯燥》文|杜子腾

最实用、最耐用的诺基亚离我们远去了，而其“我们并没做错什么，但不知为什么，我们输了”的最后留言却依旧极大的刺激着我们。反观苹果手机，耐用性根本不能和诺基亚相比，但从外观到内容的“玩具化”与“游戏化”则让其迅速成为手机...

世界早晚会变成一场游戏《反枯燥》

这本书不错，是一本好书，书的核心就是互联网和计算机技术让很多原本很枯燥的事情，变成了一种游戏，或者让很普通的工作游戏化了。列举了网络中为图片命名，用“验证码”来把古书录入电脑，通过学外语软件来翻译整个互联网，通过众包把创...

鉴于很多人对于游戏的执迷，不但愿意花费大量时间，甚至愿意花费大量金钱来玩虚拟游戏，很多人就开始思考如何把游戏模式引进日常商业环境，即如何使非游戏的商业变得像游戏一样好玩，而同时又能达成商业目的。 1、游戏化不可能解决所有问题有些目标用游戏化的方式可以更好更...

文/友竹

“游戏化”就是将游戏元素应用于非游戏行为的成瘾性系统。利用游戏的成瘾性系统可以改善我们的工作和生活：在工作场所引入游戏机制，可以让我们更加愉快和投入地工作；在学习方面引入游戏机制，可以帮助我们更加高效、更有创意地学习；在医疗卫生方面引入游戏机制， ...

“反枯燥”是这本书的关键词，互联网的时代越来越重视人的兴趣和享受，娱乐化的倾向越来越严重，作者提出了与以前人们所认为的玩物丧志截然相反的观点，那边是游戏不是玩物丧志，二十重塑互联网时代的核心力量，全世界的人，此时此刻，仿佛都朝着轻松而无阻力的方向迈进，谁都...

当今社会，无论男女老少，都曾有过或者一直有被游戏吸引的经历。

最简单的当属儿时游戏跳房子捡手帕拍洋片之类的小型互动游戏，复杂些的类似三国志超级玛丽之类的闯关游戏，再复杂些，大概就是仙剑系列，魔兽争霸之类与高科技时代结合的游戏。都说游戏有成瘾性，轻微症状大多...

[Play at Work 下载链接1](#)