

# 游戏化工作方式，推动员工纪律及绩效

## 课程目标

在越来越多的90后进入职场，主管们发现过去的威权管理风格已经无法推动员工的工作表现，反造成员工的抵触而降低工作的表现。因此，需要一套新的管理方式来推动员工的纪律和绩效。

90后的员工都是在游戏的环境下成长的，他们进入职场后，发现工作不是那么有意思和有意义的时候，他们就会失去耐心和兴趣。因此，要激发90后员工的激情，就要把工作方式设计得像是游戏，让员工能够在工作的要求下，能够按照公司的期望行为来达成目标。

## 课程大纲

### 第一单元 内在激励

1. 录像带分享：驱动力
2. 激励的世代发展
3. 内在激励

### 第二单元 游戏化所带来的意义

1. 游戏化的不同处
2. 游戏化不只是好玩
3. 游戏化带来的参与感

### 第三单元 逐步改变行为

1. 改写客户参与模型
2. 引导员工的成功之路
3. 激发兴趣而推动行为
4. 改变员工的流程

### 第四单元 游戏化发展员工技能

1. 掌握力的重要性
2. 活化员工的训练
3. 游戏化的能力发展流程

## 第五单元 游戏化驱动创新

1. 创新的案例分享
2. 游戏化如何激发创新

## 第六单元 以玩家为尊的设计

1. 玩家体验的设计流程
2. 应用设计思维
3. 定义商业的结果和指标
4. 明确目标员工
5. 定义玩家的目标

## 第七单元 设计游戏的方案

1. 决定玩家参与模型
2. 定义玩家空间及故事
3. 决定游戏经济
4. 玩家测试

## 第八单元 常见的设计错误

1. 管理游戏经济的错误
2. 错误的竞争强度
3. 技能和挑战的失衡

## 第九单元 走向成功

1. 向高层推销
2. 游戏化的角色和技巧
3. 推广和启动

## 课程长度：

二天（7小时/天）

## 学员对象

一线主管、领导