

SPIS TREŚCI

WSTĘP	7
1. TEORETYCZNE PODSTAWY GAMIFIKACJI I JEJ WYKORZYSTANIA DO KSZTAŁTOWANIA POSTAW I ZACHOWAŃ	11
1.1. Geneza i istota gamifikacji	11
1.2. Psychologiczne podstawy wykorzystania gamifikacji do kształtowania postaw i zachowań ludzi	23
1.3. Elementy konstrukcyjne rozwiązania gamifikacyjnego	44
2. ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM LUDZKIM – KONCEPCJE, METODY I NARZĘDZIA	55
2.1. Istota zarządzania kapitałem ludzkim	55
2.2. Rozwój kapitału ludzkiego – koncepcje, metody, narzędzia	59
2.3. Transfer wiedzy jako kluczowy element rozwoju kapitału ludzkiego	70
3. IMPLEMENTACJA GAMIFIKACJI ŚRODOWISKA PRACY	77
3.1. Modele wdrażania gamifikacji	77
3.2. Szanse i zagrożenia wynikające z implementacji gamifikacji środowiska pracy ...	91
3.3. Obszary i cele wdrażania gamifikacji w organizacji w kontekście zarządzania kapitałem ludzkim	98
4. BADANIA WŁASNE DOTYCZĄCE IMPLEMENTACJI GAMIFIKACJI ŚRODOWISKA PRACY	121
4.1. Założenia badawcze	121
4.2. Metody i procedura badań	125
4.3. Wyniki przeprowadzonych badań	127
4.4. Analiza i ocena wyników badań	153

5. METODYKA IMPLEMENTACJI GAMIFIKACJI W ORGANIZACJI	159
5.1. Założenia wstępne	159
5.2. Inicjowanie projektu	169
5.3. Planowanie	176
5.4. Projektowanie	181
5.5. Wdrożenie i utrzymanie zmian	189
5.6. Wstępna ocena efektów zastosowanej metodyki	191
ZAKOŃCZENIE	195
BIBLIOGRAFIA	199
SPIS RYSUNKÓW	213
SPIS TABEL	214