

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	7
1. TEORETYCZNE PODSTAWY GAMIFIKACJI 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