

WSTĘP

1. TEORETYCZNE PODSTAWY GAMIFIKACJI I JEJ WYKORZYSTANIA DO KSZTAŁTOWANIA POSTAW I ZACHOWAŃ

1.1. Geneza i istota gamifikacji

1.2. Psychologiczne podstawy wykorzystania gamifikacji do kształtowania postaw i zachowań ludzi

1.3. Elementy konstrukcyjne rozwiązania gamifikacyjnego

2. ZARZĄDZANIE KAPITAŁEM LUDZKIM – KONCEPCJE, METODY I NARZĘDZIA

2.1. Istota zarządzania kapitałem ludzkim

2.2. Rozwój kapitału ludzkiego – koncepcje, metody, narzędzia

2.3. Transfer wiedzy jako kluczowy element rozwoju kapitału ludzkiego

3. IMPLEMENTACJA GAMIFIKACJI ŚRODOWISKA PRACY

3.1. Modele wdrażania gamifikacji

3.2. Szanse i zagrożenia wynikające z implementacji gamifikacji środowiska pracy

3.3. Obszary i cele wdrażania gamifikacji w organizacji w kontekście zarządzania kapitałem ludzkim

4. BADANIA WŁASNE DOTYCZĄCE IMPLEMENTACJI GAMIFIKACJI ŚRODOWISKA PRACY

4.1. Założenia badawcze

4.2. Metody i procedura badań

4.3. Wyniki przeprowadzonych badań

4.4. Analiza i ocena wyników badań

5. METODYKA IMPLEMENTACJI GAMIFIKACJI W ORGANIZACJI

5.1. Założenia wstępne

5.2. Inicjowanie projektu

5.3. Planowanie

5.4. Projektowanie

5.5. Wdrożenie i utrzymanie zmian

5.6. Wstępna ocena efektów zastosowanej metodyki

ZAKOŃCZENIE

BIBLIOGRAFIA

SPIS RYSUNKÓW

SPIS TABEL