

用游戏思维设计一套激励方案

引导：

结合五中常见的游戏化元素作为管理手段，设计你们小组的活动激励计划，通过明确认可评价模块，划定目标行为，界定参与者职责，制定认可评价周期，添加过程乐趣，采用适当的方法等结合“游戏化思维”构建激励体系。

1. 点数

点数在游戏中为游戏进展的数值表示；在全面认可激励系统中，则需要将认可任务数值化。例如，加班一次奖励 10 分，帮助团队他人一次奖励 10 分。

2. 徽章

徽章在游戏中为可视化的成就标示，在全面认可激励系统中，则是类似于“小红花”“小奖章”之类的勋章。例如，“最具管理创新奖”“最团结同事奖”“最佳技术能手”等。

3. 等级

等级在游戏进程中为获得的定义步骤；在全面认可激励系统中，等级意味着薪酬、职位序列、年终绩效考核、奖金分配、职责权限等的区别，也可认为是助理、专员、主管、经理、副总等的区分。在盛大游戏管理体系中，对应的积分有对应的等级，如 1000 积分，对应 S1 等级，也即为公司中的专员级别。

4. 排行榜

排行榜在游戏中是视觉化地展示玩家的进展和成就；在全面认可激励系统中，则是将分类的认可积分进行排序，并分列总榜单和单项榜单，类似于 NBA 中的 MVP 排行榜、得分排行榜、助攻排行榜、篮球排行榜等。

5. 挑战

激励用户完成特殊任务，在全面认可激励系统中的悬赏、建立和管理改进等模块，相关负责人可以发布任务，供员工自行打卡，凡完成任务者，一律有额外奖励。