A gamifik áci ó magyarorsz ági elterjeszt és ére sz övetkezik a J át ékosL ét és a Project029

Ricardos, h étf Q 27 április 2015 - 08:01:00

Egy üttm qk öd ési meg állapod ást írt al á a NetCoGame J át ékosL ét Kutat ók özpont Nonprofit Kft. és a Project029 Media and Communications Szolg ált at ó Kft., hogy k öz ösen j áruljanak hozz á a gamifik áci ó (j át ékos ít ás) magyarorsz ági elterjeszt és éhez.

"Gamification" alatt értj ük azt a folyamatot, amelynek sor án a j át ékokban megl év Q pszichol ógiailag motiv ál ó elemeket és mechanizmusokat egy nem j át ékszer q k özegbe ép ítj ük be, azzal a c éllal, hogy az adott folyamatokat érdekesebb é és hat ékonyabb á tegye. A gamifik áci ó kiv ál ó eredm énnyel alkalmazhat ó az élet minden ter ület én, k ül ön ösen a munkahelyi k örnyezetben, a sales és a marketing ter ület én, valamint az oktat ásban, ahol a j át ékos ított m ódszerek és fejleszt ések jelent Qs pozit ív hat ásokat eredm ényezhetnek.

A haz ánkban egyed ül áll ó tudom ányos centrum, a NetCoGame J át ékosL ét Kutat ók özpont és az informatikai tartalomszolg ált at ásban élenj ár ó Project029 a most al á írt meg állapod ás szerint egy üttm qk ödnek a gamifik áci ós k épz ések elind ít ás ában és megval ós ít ás ában, tov ább á a gamifik áci ó elterjeszt és ét szolg ál ó rendezv ények és kiadv ányok megszervez és ében, illetve l étrehoz ás ában és ért ékes ít és ében.

A J át ékosL ét Kutat ók özpont kiemelt c élja, hogy a j át ékokra ne csak sz órakoz ask ént gondoljon a t ársadalom,

hanem egy olyan hat ékony eszk özre is, amellyel az által ános napi tev ékenys égeinket - legyen az munka vagy tanul ás sz órakoztat ó élm ény é tehetik. A j át ékos ít ás l ényege nem az, hogy minden teend Qnkre j át ékokat k ész ít ünk, sokkal ink ább a j át ék ok pszichol ógiai mechanizmusainak tudatos és szakszer q alkalmaz ása, a jobb k öz érzet és a hat ékonyabb tev ékenys ég el ér ése érdek ében. mondta **Fromann Rich árd** , a **NetCoGame J át ékosL ét Kutat ók özpont** alap ít ó vezet Qje.

K ét lapj ának, a GameStarnak és a Computerworldnek az akt ív k özrem qk öd és ével a Project029 hat ékonyan k ív ánja kivenni a r ész ét a j át ékos ít ás hazai n épszer qs ít és éb Ql. Hisz ünk abban, hogy a j át ékos ít ásban rejl Q lehet Qs égeket kiakn ázva a gazdas ági v állalkoz ások és az oktat ási int ézm ények a m qk öd és ükben nagy javul ást érhetnek el. mondta **Vir ágh M árton** , a **Project029 Kft.** ügyvezet Q igazgat ója.

J ÁT ÉKOSL ÉT KUTAT ÓK ÖZPONT (JLK)

A 2014. év elej én alakult NetCoGame J át ékosL ét Kutat ók özpont Nonprofit Kft. az els Q és egyetlen olyan magyar kutat ók özpont, ahol a gamifik áci ó a f Q profil. A Kutat ók özpont els Qdleges c élja, hogy - a j át ék(os ít ás) el Qnyeit és gyakorlati haszn át kutatva - k ül önb öz Q gamifik áci ós megold ásokat és fejleszt éseket szolg áltasson, egy éni és szervezeti motiv áci ó jav ít ása és a hat ékonys ág n övel ése c élj áb ól. A magas sz ínvonal ú szakmai min Qs ég biztos ít ása érdek ében a Kutat ók özpont kifejezetten a j át ékok és a gamification ter ület én kompetens pszichol ógusok, szociol ógusok, k özgazd ászok, antropol ógusok, és pedag ógusok k ör éb Ql mer ít, amely így multidiszciplin áris m ódon, gamifik áci ós K+F tud ásk özpontk ént is m qk ödik.

A Kutat ók özpont jelenleg k ét f Q ter ületen tev ékenykedik: az oktat ási int ézm ényekben és az üzleti életben. Az oktat ás ter ület én els Qsorban olyan j át ékos ított motiv áci ós m ódszereket dolgoz ki, amelyek mind a tanul ók, mind a pedag ógusok oldal ár ól egyar ánt izgalmasak és hat ékonyak. Az üzleti szf ér ában pedig olyan gamifik ált megold ásokat ny újt, amelyek seg ítik a bels Q, szervezeti folyamatokat (pl. a munkav állal ó motiv ál ása, lojalit ása, k épz ése, munkat ársak k öz ötti kollaborat ív munka) és a k üls Q folyamatokat (pl. fogyaszt ói elk ötelez Qd és, sales, marketing, branding). Ennek t ámogat ás ára a Kutat ók özpont saj át, speci ális gamifik áci ós m ér éseket, m ódszereket, megold ásokat, k épz éseket és workshopokat dolgozott ki.

A Kutat ók özpont sz ám ára - a gamification-alap ú megold ások és fejleszt ések mellett - a k övetkez Q nagy m érf öldk Q a hazai, online/offline j át ékos k öz öss égek bevon ása, aktiv ál ása és összehangol ása, a j át ékos szeml élet és gondolkod ás, vagyis a j át ékosl ét hazai és nemzetk özi elterjed ése c élj áb ól. Ennek érdek ében olyan j át ékos k öz öss égekre és szervezetekre szeretne ép íteni, akik akt ív partnerk ént k ív ánnak bekapcsol ódni e kezdem ényez éshez.

PROJECT/029
MEDIA & COMMUNICATIONS

PROJECT/029

A kor ábban IDG Hungary n éven ismert m édiav állalat, az orsz ág legnagyobb informatikai kiad ója Project/029 n éven, f üggetlen magyar tulajdonban l év Q c égk ént folytatja munk áj át. Kiz ár ólagos magyarorsz ági licencpartnerek ént egyed ül áll ó m ódon az IT lappiac minden szegmens ét lefed Q portf óli óval k épviselteti mag át: a B2B informatika ir ánt érdekl Qd Qk ugyan úgy megtal álj ák a sz ámukra érdekes és relev áns tartalmakat, mint a gamerek, a techvil ág ir ánt érdekl Qd Qk, a Mac-fanatikusok vagy az új telefonok és k üty ük h ívei.

A Project/029 k ül önb öz Q csatorn áin online, digit ális és nyomtatott magazinjaival, illetve konferenci áival és esem ényeivel havonta egymilli ó techfelhaszn ál ót ér el.

A kiad ói tapasztalatokat felhaszn álva a v állalat imm ár ügyn öks égi feladatok elv égz és ével is seg íti partnereit, sikereik el ér és ében, a website fejleszt ést Ql, eDM kamp ányokon kereszt ül, a k öz öss égi m édia strat égia kialak ít ás áig.

A gamifik áci ó magyarorsz ági elterjeszt és ére sz övetkezik a J át ékosL ét és a Project029