

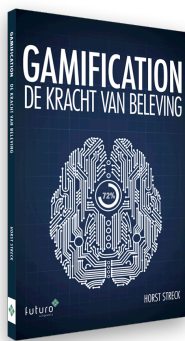
## Gebruik game-elementen om je doelen als organisatie beter te bereiken

Organisaties die game-elementen in hun businessstrategie gebruiken, zijn succesvoller. Met gamification is het mogelijk om in een kort tijdsbestek iets te leren, kennis over te dragen of een emotie op te wekken, waardoor je het gedrag van mensen kunt beïnvloeden. In het boek *Gamification, de kracht van beleving* geeft Horst Streck zijn visie hoe je met game-elementen je doelen als organisatie beter kunt bereiken.

Met gamification kunnen we dingen leuker maken en daarmee werknemers en de klanten die gebruikmaken van de applicaties enthousiasmeren. Het gedrag van mensen wordt hiermee beïnvloed, ze raken meer betrokken bij een product, worden loyaler, nemen meer informatie tot zich en bovendien zorgt gamification voor meer plezier. Zodra iemand presteert, wordt dit via een beloning duidelijk gemaakt. Met gamification is het mogelijk om medewerkers zich optimaal te laten ontwikkelen en om van klanten ambassadeurs te maken.

### Over Gamification (ISBN: 9789492221322)

In 'Gamification' laat Horst Streck zien hoe de moderne samenleving verandert en hoe je met gamification op die veranderingen kunt inspelen. Welke effecten kan gamification hebben op overheid, organisaties, onderwijs en ICT? Hij laat zien waar goede gamification aan moet voldoen, geeft inspirerende voorbeelden en behandelt de educatieve mogelijkheden van gamification.



Gamification heeft de toekomst en speelt een belangrijke rol in de digitale transitie die de wereld op dit moment ondergaat. Maak werk leuker en medewerkers zullen efficiënter en creatiever worden. Verander een saaie, functionele zakelijke website in een plezierige online ervaring, waardoor deze meer opvalt en bezoekers aan zich bindt. Creëer een marketingcampagne met een leuke gegamificeerde twist, zodat deze viral gaat en veel meer impact heeft. Gamificeer een medische behandeling en zorg ervoor dat lastige doelen op de juiste manier beloond worden, zodat de gehele ervaring dragelijk wordt. Het zijn slechts enkele voorbeelden om door middel van gamification de doelen als organisatie beter te bereiken.

### Over de auteur

Horst Streck is gamifier. Hij ontwikkelt gamification-concepten, begeleidt teams en geeft presentaties en workshops. Om zijn ervaringen en expertise te delen, zet hij zich als voorzitter van de Dutch Games Association in voor de Nederlandse game industrie.

### Over Futuro Uitgevers

Futuro Uitgevers is een moderne, op de toekomstgerichte multimediale uitgeverij van boeken, e-books, apps, e-learning en events.

Noot voor de redactie (niet voor publicatie): Voor meer informatie kunt u terecht bij Futuro Uitgevers, Marcel Roozeboom, 06 – 103 78 113 of Maarten Snel, 06 – 252 93 252.

Kijk voor meer informatie ook op [www.futurouitgevers.nl/voordepers](http://www.futurouitgevers.nl/voordepers).