

Grywalizacja : zestawienie bibliograficzne w wyborze
Wybór i oprac. Anna Knajder-Sowa
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach, 2016 r.

Wydawnictwa zwarte

1. Gamifikacja - innowacyjne metody nauczania : na lekcjach można grać! = Gamification - innovative Lehrmethoden : im Unterricht darf gespielt werden! / aut. Grażyna Ulman et al. ; [tł. Jerzy Bielerzewski]. – Zielona Góra : Uniwersytet Zielonogórski. [Instytut Informatyki i Zarządzania Produkcją], 2015. – 112 s. : il. (w tym kolor.) ; 24 cm. – Bibliogr. s. 52-53, 104-105
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
2. Paharia, Rajat : Lojalność 3.0 : jak zrewolucjonizować zaangażowanie klientów i pracowników dzięki big data i grywalizacji / Rajat Paharia ; przekł. Dorota Gasper. – Warszawa : MT Biznes, 2014. – 281, [2] s. : il. ; 24 cm
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Wolny dostęp-zwarte-1 p.
3. Tkaczyk, Paweł : Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych / Paweł Tkaczyk. – Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2012. – 153 s. ; 21cm. – (Onepress Exclusive)
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Wolny dostęp-zwarte-1 p.
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
4. Witek, Ewelina : Komunikacja wizerunkowa : nowoczesne narzędzia. – Wrocław : Wydawnictwo „Astrum”, [2015]. – 180 s. : il. ;21 cm. – (Kreatywność). – Bibliogr. s. 176-179
Autorka, specjalistka w dziedzinie nowych mediów, opisuje swoje działania badawcze, skupiając się głównie wokół nowych narzędzi wykorzystywanych obecnie w audiowizualności. Do tych działań nie boi się włączyć nowoczesnej telewizji, współczesnego kina, teatru postdramatycznego, a także Internetu, a w szczególności portali społecznościowych, gier komputerowych (grywalizacja), urządzeń mobilnych (smartfony, tablety itp.).
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Wolny dostęp-zwarte-1 p.
5. Wyzwania współczesnej pedagogiki / redakcja naukowa Daria Becker-Pestka, Elżbieta Kowalik. – Gdańsk : Wyższa Szkoła Bankowa ; Warszawa : CeDeWu, 2015. – 319 s. : il. ; 24 cm. – (Monografie Wyższej Szkoły Bankowej w Gdańsku). – Bibliogr. przy rozdz.
Zawiera m.in.: Jak „rozegrać” zajęcia, czyli o roli gamifikacji w dydaktyce akademickiej / Magdalena Bielenia-Grajewska.
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Czytelnia Pedagogiczna
6. Zichermann, Gabe : Grywalizacja : mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych / Gabe Zichermann, Christopher Cunningham ; [tł. Rafał Jońca]. – Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2012. – 164, [4] s. : il. ; 24 cm.
Indeks

Wrocław - Biblioteka Główna Uniwersytetu Ekonomicznego, Toruń - Biblioteka Uniwersytecka, Lublin - Biblioteka Politechniki Lubelskiej, Łódź - Biblioteka Politechniki Łódzkiej, Łódź - Biblioteka Uniwersytetu Łódzkiego, Kraków - Biblioteka Główna Akademii Górniczo-Hutniczej, Kraków - Biblioteka Jagiellońska i Biblioteka Collegium Medicum Uniwersytetu Jagiellońskiego, Warszawa - Biblioteka Główna Politechniki Warszawskiej, Gdynia - Biblioteka Główna Akademii Morskiej, Dąbrowa Górnicza - Biblioteka Główna Wyższej Szkoły Biznesu, Gliwice - Biblioteka Główna Politechniki Śląskiej, Katowice - Biblioteka Główna Uniwersytetu Ekonomicznego, Katowice - Biblioteka Uniwersytetu Śląskiego, Poznań - Biblioteka Politechniki Poznańskiej, Poznań - Biblioteka Uniwersytecka

Wydawnictwa ciągłe

7. Badzińska, Ewa : Potencjał urządzeń mobilnych i gamifikacji w usługach edukacyjnych. W: Informatyka Ekonomiczna. – 2014, [nr] 2, s. 251-261
Dostęp on-line:
http://www.dbc.wroc.pl/Content/27063/Badzinska_Potencjal_urzadzen_mobilnych_i_gamifikacji.pdf
8. Balcerak, Alicja : Gry i „gry” w zarządzaniu zasobami ludzkimi. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 35-47
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
9. Balcerak, Alicja : Grywalizacja jako przykład mody w zarządzaniu. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 65-76
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
10. Bełcik, Anna : Grywalizacja : biznes, zabawa i lojalność. W: Puls Biznesu. – 2013, nr 53, s. 14-15
Biblioteka Narodowa
11. Błaszczak, Anita : Pracownicy wchodzą w świat grywalizacji. W: Rzeczpospolita (W3). – 2012, nr 240, s. A9
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
12. Bugalska, Anna : Wykorzystywanie gier w procedurze sesji AC/DC : doświadczenia własne. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 149-156
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
13. Cyran Jacek, Wardaszko Marcin : Poprawa efektywności magazynu dzięki wdrożeniu zgrywalizowanego systemu prezentacji danych dcView. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 91-98
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
14. Dziewanowska Katarzyna, Kacprzak-Choińska Agnieszka : Gry reklamowe (advergaming) jako narzędzie kreowania doświadczeń konsumentów. W: Handel Wewnętrzny : marketing, rynek, przedsiębiorstwo. – [R.] 58, maj/czerw., t. 2 (2012), s. 187-194

15. Edukacja przyszłości. Ocean możliwości / Magdalena Fikus et al. W: Puls Biznesu. –2015, nr 196, s. 12-13
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
16. Gregor Bogdan, Gotwald Beata : Advergaming i grywalizacja jako trend i szansa dla marketingu. W: Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu. – Nr 26 (2012), s. 199-211
Dostęp on-line: http://www.wzieu.pl/zn/712/ZN_712.pdf
17. Hejduk, Krzysztof : Grywalizacja w e-learningu : gra strategiczna on-line Akademii PARP „Gwiazdne szkolenia”. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 77-89
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
18. Jakubowski Michał, Wardaszko Marcin : „Team Building Platform” : budowa zgrywalizowanej platformy do wspierania innowacyjności pracowników. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 99-106
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
19. Jankowski, Michał : Grywalizacja : wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi. W: Nauki Społeczne. – 2013, [nr] 2, s. 139-155
Dostęp on-line:
<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-7fd216e3-1628-4b47-ad81-fea9363ce043>
20. Józwiak, Piotr : Grywalizacja w crowdsourcingu. W: Zeszyty Naukowe Politechniki Łódzkiej. Organizacja i Zarządzanie. – Z. 55 (2013), s. 215-220
Dostęp on-line: http://zeszyty.woiz.pl/pliki/Zeszyt_OiZ_55.pdf
21. Kowalska, Magdalena : Advergames jako technika marketingowego oddziaływania na klientów w czasie wolnym. W: Handel Wewnętrzny. – [R.] 59, [nr] 4A, t. 3 (2013), s. 148-158
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
22. Laskowski, Maciej : Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej. W: Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy. – Z. 36 (2013), s. 23-30
Dostęp on-line: <http://www.ur.edu.pl/nauka/czasopisma-universytetu-rzeszowskiego-punktowane-przez-ministerstwo/nierownosci-spoleczne-a-wzrost-gospodarczy/zeszyt-nr-36>
23. Litwin, Magdalena : Pojęcie grywalizacji wobec zjawisk związanych z rynkiem pracy. W: Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier. – 2014, nr 1, s. 75-85
Dostęp on-line: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/bib/162/>

24. Łodyga, Olga : Gryfikacja w edukacji ekonomicznej. W: EduAkcja. Magazyn edukacji elektronicznej. – 2013, nr 2(6), str. 4-14
Dostęp on-line: <http://eduakcja.eu/files/pdf/52.pdf>
25. Mayer, Bartłomiej : W pracy nie pracuj, tylko graj. W: Dziennik Gazeta Prawna. – 2013, nr 154, s. A18-A19
*Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach – Czytelnia
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Magazyn-
czasopisma*
26. Osowiecka, Małgorzata : Grywalizacja. W: Polityka. – 2014, nr 35, s. 22-24
Wprowadzanie grywalizacji - elementów gier w firmach, w celu lepszego motywowania pracowników. Zalety i wady tego rozwiązania.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
27. Pamuła, Anna : Grywalizacja jako forma edukacji i angażowania odbiorców energii w rozwój inteligentnych sieci elektroenergetycznych. W: Zeszyty Naukowe. Ekonomiczne Problemy Usług / Uniwersytet Szczeciński. – 2014, nr 113, s. 283-292
Dostęp on-line: http://www.wzieu.pl/zn/809/ZN_809.pdf
28. Pankiewicz, Maciej : Gamifikacja : tymczasowy trend czy długotrwała strategia? W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 123-132
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
29. Piotrkowski Kazimierz, Chmielewski Mariusz, Ziółek Marcin : Grywalizacja jako technika zarządzania zasobami ludzkimi w firmie informatycznej. W: Przegląd Organizacji. – 2015, nr 2, s. 28-34
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
30. Puch, Maria Kamila : Grywalizacja pomaga w biznesie. W: Dziennik Gazeta Prawna. – 2013, nr 210, dod. Moja Firma, s. D8
*Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach – Czytelnia
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Magazyn-
czasopisma*
31. Racz Dariusz, Wardaszko Marcin : Zastosowanie elementów grywalizacji środowiska pracy w spółce ITM. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 107-116
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
32. Słomczyński Maciej, Sidor Dorota : Emocjonalna ocena tekstu poddanego grywalizacji – raport z badań. W: EduAkcja. Magazyn edukacji elektronicznej. – 2014, nr 2(8), str. 27-41
Dostęp on-line: <http://eduakcja.eu/files/pdf/78.pdf>
33. Sobociński, Mikołaj : Grywalizacja w praktyce: reguły, problemy, zalety i technologia. Wstępna analiza rocznych kursów przeprowadzonych na UKW
Dostęp On-line: <http://repozytorium.ukw.edu.pl/handle/item/198>

34. Stobiecka Jadwiga, Stobiecki Paweł : Gamifikacja jako nowe narzędzie marketingu relacji : próba klasyfikacji odbiorców komunikatu. W: *Handel Wewnętrzny : marketing, rynek, przedsiębiorstwo*. – R. 60[61], nr 1 (2015), s. 261-271
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
35. Strużyna Janusz, Kania Krzysztof : Sześć kroków wprowadzania gamifikacji do praktyk ZZL. W: *Zarządzanie Zasobami Ludzkimi*. – 2015, nr 2, s. 49-63
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
36. Swacha, Jakub : Elementy gamifikacji w zarządzaniu kadrami uczelni. W: *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania / Uniwersytet Szczeciński*. – Nr 34, t. 2 (2013), s. 147-159
Dostęp on-line: http://www.wneiz.pl/nauka_wneiz/sip/sip34-2013/SiP-34-t2-147.pdf
37. Tkaczyk, Paweł : Zarządzanie frajdą / Paweł Tkaczyk ; rozm. przepr. Adam Szymczyk. W: *Polityka*. - 2012, nr 24, s. 104-105
Na marginesie książki pt. „Grywalizacja”. Zastosowanie różnych mechanizmów z gier w marketingu.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
38. Użarowska, Malwina : Grywalizacja. W: *Uważam Rze*. – 2015, nr 3, s. 34-35
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
39. Wardaszko, Marcin : Zastosowanie struktury dwupoziomowej gry do zwiększania efektywności szkolenia. W: *Zarządzanie Zasobami Ludzkimi*. – 2015, nr 2, s. 133-147
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
40. Wawer, Monika : Grywalizacja : nowy trend w rekrutacji kandydatów. W: *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania*. – Nr 39, t. 3 (2015), s. 219-230
Dostęp on-line: http://www.wneiz.pl/nauka_wneiz/sip/sip39-2015/SiP-39-t3-219.pdf
41. Wawer, Monika : Grywalizacja w edukacji i szkoleniu pracowników. W: *Edukacja, Technika, Informatyka : teoretyczne i praktyczne problemy edukacji technicznej i zawodowej*. – 2014, nr 5, cz. 1, s. 249-254
Dostęp on-line:
<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-1d91a8f0-9c5a-4fb6-8d92-ad8d5592fa98>
42. Widawska-Stanisiz, Agnieszka : Grywalizacja w zarządzaniu relacjami z klientami w usługach sportowo-rekreacyjnych. W: *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania*. – Nr 39, t. 2 (2015), s. 299-311
Dostęp on-line: http://www.wneiz.pl/nauka_wneiz/sip/sip39-2015/SiP-39-t2-299.pdf

43. Winnicka-Wejs, Alicja : Motywowanie do rozwoju z zastosowaniem grywalizacji. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 3/4, s. 57-80
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
44. Wittenberg, Anna : Gamifikacja nauczania, tutoring zamiast wykładu. W: Dziennik Gazeta Prawna. – 2014, nr 232, s. A12
*Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach – Czytelnia
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Magazyn-
czasopisma*
45. Woźniak, Jacek : Grywalizacja w zarządzaniu ludźmi. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 11-33
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
46. Woźniakowski, Mariusz : Wykorzystanie gier w kampaniach promocyjnych przedsiębiorstw. W: Handel Wewnętrzny : marketing, rynek, przedsiębiorstwo. – [R.] 59, [nr] 3A, t. 2 (2013), s. 307-314
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
47. Wrona, Katarzyna : Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych. W: Marketing i Rynek. - R. 20, nr 10 (2013), s. 25-31
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
48. Wyglądała, Ewa : Grywalizacja : z witryny. W: Zarządzanie Zasobami Ludzkimi. – 2015, nr 2, s. 173-176
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach