

“飞夺泸定桥”、“勇攀高峰”、“逃脱追击”、“组队PK”，层层PK，关卡设卡，每一环节都极具趣味性与挑战性。这种场景的设置各大游戏平台早已不罕见，跌宕起伏的故事情节伴随趣味横生的闯关路径，让不少玩家爱不释手。游戏一直以来是不少年轻人首选的休闲方式，不论是地铁上还是宅在家中，甚至是走在路上都会忍不住“开上两局”，80后与90后逐渐打破了代沟界限，陌生人之间以游戏建立起的共同话题也越来越多。

“一直以来，对于游戏总是褒贬不一，如何让年轻人像热爱游戏一样热爱工作？”周尚安不禁思考到。中大型企业大多有自己的在线学习平台，但是很多平台员工岗位培训仍然参与度不高，这是周尚安在创办北京民安信科技发展有限公司（以下简称：民安信）为企业提供管理咨询服务时，不少企业的苦诉。不如将游戏与岗位培训相结合，周尚安冒出一个想法——搭建一个游戏化社交学习平台。周尚安与时任民安信高管的杨洪、张丽婷二人进行了多次商讨，2015年，「满满学院」正式进入市场，其产品定位是为企业在线学习提供游戏化学习解决方案，激活企业学习平台的活跃度，提升培训效果。满满学院可以轻量化的方式嵌入已有学习平台，也可作为独立平台使用，满足不同客户的使用场景。当周尚安带着满满学院来到企业中时，却遭到了企业方的质疑，“怎么能鼓励90后、00后员工玩游戏呢？”可周尚安始终认为，“游戏成就学习之美”，工作很重要，快乐亦很重要，“我们认识到，游戏是一种新的媒介，一种可能打通新生代与管理者的新的沟通方式。”在发展用户和研究游戏化学习的过程中，周尚安发现与游戏有关的一些社会问题，总结了在游戏的发展历程中，经历了三个阶段，野蛮生长、商业自律、追求意义。“现在游戏行业处在商业自律阶段，但充满了隐忧。”周尚安认为，游戏应该追求意义，应该向善。无论是理念还是理论研究，最终需要到商业市场上去检验。



本文文章插图来源于满满学院，经授权使用

EMDD体系是满满学院提出的游戏化学习设计方法体系，使用该体系可以实现游戏与企业学习的结合，更好的体现出游戏的价值。EMDD分别是代表了“体验（Experience）”、“机制（Mechanism）”、“设计（Design）”和“数据（Data）”。周尚安解释到，“体验”的重点是现实与虚拟的交互，“机制”的重点是学习与游戏的平衡，“设计”的重点是设计与创意的结合，“数据”的重点是学习与价值的呈现。

凭借新颖的学习平台设计理念，满满学院收获颇丰。据悉，满满学院已与宝马、大众、中国人寿、华夏保险、百度、京东、小米、京东方等100多家签订了合作，覆盖用户160万。目前满满学院以服务B端为主，合作模式包括SaaS及独立部署两种类型。2018年，宝马举办的“宝马中国售后服务精英大赛”便是采用满满学院的游戏化学习路径，通过设置“北京”、“阿斯塔纳”、“莫斯科”、“基辅”、“华沙”、“慕尼黑”六个赛段，采用渐进机制、即时反馈、荣誉奖励和社交互动机制提升了本次大赛的人员参与度和参赛热情，据统计，参与PK的总次数超过了一百七十万。

从2015年至今，满满学院用五年时间打造了一支专业的游戏化学习服务团队，从企业定制游戏化学习方案设计到项目的开发、部署、实施、运维，各个环节均具备了快速响应客户需求的能力，因此保证了宝马、百度、京东、大众汽车等企业游戏化项目的快速落地。除此之外，满满学院产品沉淀出了一套游戏化学习项目设计器，游戏化设计器具备场景、学习路径、学习任务、学习故事、学习奖励、场景特效等游戏元素的自定义配置能力，借助设计器能花费更少的时间和人力，设计出满足客户需求的游戏化学习项目。

在融资方面，满满学院已完成了天使轮融资。“我们也正在寻求A轮的融资。”周尚安说，“疫情期间，满满学院客户业务比往年更忙碌，我们意识到培训行业的服务场景开始了新的变化，客户需要更好的在线学习体验，满满学院的核心价值也在于此。”目前，满满学院已实现盈亏平衡。据悉，满满学院也将基于SAAS和企业部署，由B端服务于非常优秀企业的能力及品牌效应向C端延展，让中小企业及个人更便捷地组建自己的游戏化学习项目，使B、C两端形成闭环。

本文文章头图来源于满满学院，经授权使用。本文为创业邦原创，未经授权不得转载，否则创业邦将保留向其追究法律责任的权利。如需转载或有任何疑问，请联系 editor@cyzone.cn。