

بازی آفرینی یا گیمیفیکیشن (Gamification)

خلاصه : حتماً به عنوان یک مدیر با موارد زیر روبرو شده‌اید:

- چگونه این فرآیند جدید را در سازمانم اجرایی کنم؟
 - چگونه کارکنان سازمان را به استفاده از این ابزار ترغیب کنم؟
 - چگونه این استراتژی جدید را در سازمان اجرایی کنم؟
 - چگونه تامین کنندگان را به همکاری بهتر وادار کنم؟
 - چگونه مشتریان را به خرید و استمرار خرید محصولات شرکت متمایل نمایم؟
- و پاسخ تمام این موارد یک چیز است. باید در کارکنان، تامین کنندگان، مشتریان و مدیران انگیزه ایجاد نمایید. چگونه می‌توان انگیزه ایجاد کرد و یا انگیزه را تقویت نمود؟ گیمیفیکیشن (Gamification) یکی از پاسخ‌هایی است که می‌تواند به شکل کارآمد، در ایجاد انگیزه اثر داشته باشد.
- نحوه ایجاد و تقویت انگیزه برای محیط کسب و کار، نوع انگیزه ایجاد شده و میزان اثربخشی آن را می‌توان براساس چارچوبی مانند Octalysis بررسی نمود. در این دوره قصد داریم نحوه ایجاد و تقویت انگیزه در کارکنان جهت پذیرش یک استراتژی، پیروی از یک فرآیند، بکارگیری یک ابزار را براساس این چارچوب بررسی کنیم. به این ترتیب امید داریم، پس از طراحی یک فرآیند، استراتژی، ساختار سازمانی و یا یک راهکار مناسب، بتوانیم آنرا موفقیت آمیز اجرا نماییم و از منافع آن منتفع شویم.

مدت دوره: ۱۶ ساعت

پیش نیاز: -

مفاد: کلیه مدیران و مخاطبان علاقه مند به حوزه بازی آفرینی یا گیمیفیکیشن (Gamification)

اهداف دوره: آشنایی با مفاهیم Gamification در قالب چارچوب Octalysis

در انتهای این دوره دانشجویان قادر خواهند بود:

- ۱- مفاهیم پایه در Octalysis را شرح دهند.
- ۲- از ۸ عامل انگیزش در سطح اول، برای بازی سازی کمک بگیرند.
- ۳- ۴ فاز سطح دوم را شرح داده و آنها را برای بازی سازی در فرآیندها مورد استفاده قرار دهند.

سرفصل دوره:

۱. مفاهیم پایه در خصوص بازی سازی و چارچوب Octalysis
۲. مروری بر انواع طراحی و تمرکز بر طراحی های انسان محور در مقابل طراحی کارکرد محور
۳. ۸ عامل انگیزش انسان ها و شرح هر کدام
۴. بررسی نمونه های کاربردی از ۸ عامل انگیزش و تغییر رفتار
۵. مروری بر مفهوم Left Brain و Right Brain و اثر هر کدام در بازی ها
۶. مروری بر مفهوم و کارکرد White Hat و Black Hat در طراحی بازیها
۷. آشنایی با ابزار Octalysis
۸. سطح دوم Octalysis و نحوه گیمیفیکیشن در این سطح
۹. مرور ۴ فاز سطح دوم (کشف- اجتماعی سازی- اتصال- بکارگیری)
۱۰. نحوه استفاده از ابزار Octalysis و محاسبه امتیاز آن

منبع درسی:

Actionable Gamification: Beyond Points, Badges & leader boards by: Yu- Kai chou

Motivational Psychology

Self- Determination Theory: Ryan & Deci

Relatedness

Autonomy

Mastery

Purpose

Flow Theory: Mihaly Csikszenti Mihaly

Sustainable Performance Through positive motivation