



## GAMIFICATION



### GAMIFICATION CONCEPT



#### مقدمه

براساس چارچوبی مانند Octalysis بررسی نمود.

#### اهداف دوره

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.

در انتهای این دوره دانشجویان قادر خواهند بود:

- مفاهیم پایه در Octalysis را شرح دهند.
- از 8 عامل انگیزش در سطح اول، برای بازی سازی کمک بگیرند.
- 3 فاز سطح دوم را شرح داده و آنها را برای بازی سازی در فرآیندها مورد استفاده قرار دهند.

حتماً به عنوان یک مدیر با موارد

زیر روبرو شده اید:

- 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 می توان انگیزه ایجاد کرد و یا انگیزه را تقویت نمود؟
- گیمیفیکیشن (Gamification) یکی از پاسخ هایی است که می تواند 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 می توان

# GAMIFICATION

تیم مدیریتی IT House از سال ۱۳۸۷ به صورت جدی به منظور ارائه خدمات مشاوره ای و آموزشی در حوزه چارچوبهای مدیریتی فناوری اطلاعات پا به عرصه ی ظهور گذاشت. این گروه در ابتدا تحت نامهای تجاری دیگری همچون NIS ICT شروع به فعالیت نموده که در سال ۱۳۹۸ به منظور ارائه خدمات جدید و متفاوت برند IT House را ایجاد نموده اند. IT House با اتکا به توانمندی نیروهای متخصص داخلی و همینطور حمایت شبکه ای گسترده از شرکای بین المللی، همچون گذشته آمادگی دارد سید کاملی از خدمات مورد نیاز سازمانها را در حوزه های استانداردها و چارچوبهای مدیریت فناوری اطلاعات و امنیت اطلاعات، ارائه نماید. حوزه های اصلی فعالیت این شرکت چارچوبها و استانداردها و به روشهای مدیریتی فناوری اطلاعات از جمله و نه محدود به موارد مندرج در دیاگرامهای ذیل است که در هر یک از چارچوبهای درج شده خدمات مرتبط با:

- آموزش
  - مشاوره
  - نرم افزار
  - ممیزی و صدورگواهینامه
  - ارزیابی
- بسته به نوع محصول، ارائه می شود.

تماس با IT HOUSE

آدرس: تهران، سهروردی شمالی، کوچه تهمتن، پلاک 6، واحد 7  
تلفن:

+ 98 (0) 21 88731466

فکس:

+ 98 (0) 21 86031447

وبسایت:

www.it-house.me

crm@it-

ایمیل:

house.me

مخاطبان دوره

این دوره برای تمامی افرادی که نقشی در مدیریت و حل مسائل سازمانی دارند، جذاب است. این افراد شامل موارد ذیل هستند:

- مدیر عامل
- مدیر فناوری اطلاعات
- مدیر سیستم ها و روش ها
- مدیر طرح و برنامه
- مدیر فروش و ارتباط با مشتری
- مدیر منابع انسانی و ....

سرفصل های دوره

- مفاهیم پایه در خصوص بازی سازی و چارچوب Octalysis
- مروری بر کاربرد GAMIFICATION در حوزه های مدیریتی (فرایند، چارچوب ها، سامانه ها، قوانین)
- مروری بر انواع طراحی و تمرکز بر طراحی های انسان محور در مقابل طراحی کارکرد محور
- 8 عامل انگیزش انسان ها و شرح هر کدام
- بررسی لایه های رفتار و نحوه غرق شدن در فعالیت ها
- بررسی نمونه های کاربردی از 8 عامل انگیزش و تغییر رفتار
- بررسی نحوه خلق، حذف، تغییر عادت ها
- دسته بندی بازیکنان و بررسی ویژگی های آن ها
- عناصر بازی (اجزاء، مکانیک و دینامیک) و نحوه ی طراحی آن
- مروری بر مفهوم Right و Left Brain و Brain و اثر هر کدام در بازی ها
- مروری بر مفهوم و کارکرد White Hat و Black Hat در طراحی بازیها
- آشنایی با ابزار Octalysis
- سطح دوم Octalysis و نحوه گیمیفیکیشن در این سطح
- مرور 4 فاز سطح دوم (کشف- اجتماعی سازی- اتصال- بکارگیری)
- نحوه استفاده از ابزار Octalysis و محاسبه امتیاز آن
- نحوه ی طراحی بازی و گام های آن

پیش نیازهای دوره

پیش نیاز رسمی برای این دوره وجود ندارد

تعداد شرکت کنندگان

8 الی 22 نفر

درباره ی مدرک

به شرکت کنندگان در این دوره ی آموزشی گواهی حضور از سوی شرکت IT HOUSE اعطا خواهد شد.

مدت زمان دوره

2/5 روز (15 ساعت)

