



GAMIFICATION



GAMIFICATION CONCEPT



مقدمه

را می توان 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 متفع شویم.
- در انتهای این دوره دانشجویان قادر خواهند بود:
- مفاهیم پایه در Octalysis را شرح دهند.
- از ۸ عامل انگیزش در سطح اول، برای بازی سازی کمک بگیرند.
- ۳ 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

GAMIFICATION

مؤسسه فناوری اطلاعات راهکار نوآوران فرتاک پس از ۷ سال خدمات موفق مشاوره‌ای و آموزشی چارچوب‌های مدیریت فناوری اطلاعات، پا به عرصه‌ی ظهور گذاشت. این مجموعه پس از همکاری موفق با بیش از ۲۰۰ سازمان برتر ایرانی، از ابتدای سال 2019 میلادی با توجه به راه اندازی مراکز تخصصی پیشرفته با همکاری شبکه‌ی گسترده‌ی شرکتی از شرکتی معتبر داخلی و بین المللی در طیف وسیعی از بهر روش ها و استانداردهای بین المللی با هدف ارائه راهکارهای جامع مدیریتی در حوزه‌ی فناوری اطلاعات، از نشان تجاری IT HOUSE در حوزه‌ی محصولات و خدمات خود استفاده نمود. IT HOUSE با همکاری انحصاری مؤسساتی از جمله Quint (هلند)، Advantio (ایرلند)، POWER ACT (مراکش) تحت اعتبار مراجع جهانی همچون انجمن جهانی tmforum آمریکا، PCI Council آمریکا، ISACA آمریکا، AXELOS انگلستان قادر به ارائه خدمات در اغلب استانداردهای بین المللی به سازمان‌های ایرانی می‌باشد

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 سیستم‌ها و روش‌ها
- مدیر طرح و برنامه
- مدیر فروش و ارتباط با مشتری
- مدیر منابع انسانی و

سرفصل‌های دوره

- مفاهیم پایه در خصوص بازی سازی و چارچوب Octalysis
- مروری بر کاربرد GAMIFICATION در حوزه‌های مدیریتی (فرابند، چارچوب‌ها، سامانه‌ها، قوانین)
- مروری بر انواع طراحی و تمرکز بر طراحی‌های انسان محور در مقابل طراحی کارکرد محور
- ۸ عامل انگیزش انسان‌ها و شرح هر کدام
- بررسی لایه‌های رفتار و نحوه غرق شدن در فعالیت‌ها
- بررسی نمونه‌های کاربردی از ۸ عامل انگیزش و تغییر رفتار
- بررسی نحوه خلق، حذف، تغییر عادت‌ها
- دسته بندی بازیکنان و بررسی ویژگی‌های آن‌ها
- عناصر بازی (اجزا، مکانیک و دینامیک) و نحوه‌ی طراحی آن
- مروری بر مفهوم Left Brain و Right Brain و اثر هرکدام در بازی‌ها
- 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 ۴ فاز سطح دوم (کشف- اجتماعی سازی- اتصال- بکارگیری)
- نحوه استفاده از ابزار Octalysis و محاسبه امتیاز آن
- نحوه‌ی طراحی بازی و گام‌های آن

مدت زمان دوره

۲/۵ روز (۱۵ ساعت)

پیش نیازهای دوره

پیش نیاز رسمی برای این دوره وجود ندارد

تعداد شرکت کنندگان

۸ الی ۲۲ نفر

درباره ی مدرک

به شرکت کنندگان در این دوره ی آموزشی گواهی حضور از سوی شرکت (NISICT) IT HOUSE تحت اعتبار شرکت PECB کانادا اعطا خواهد شد.

تماس با IT HOUSE

آدرس:

تهران، سهروردی شمالی، کوچه تهمت، پلاک ۶، واحد ۱

تلفن: + ۹۸ (۰) ۲۱ ۹۱۰۷۱۴۶۶

فکس: + ۹۸ (۰) ۲۱ ۸۶۰۳۱۴۴۷

وبسایت: www.it-house.me

ایمیل: crm@it-house.me