

کاربرد گیمیفیکیشن در منابع انسانی

تاریخ: ۱۴۰۰/۰۷/۲۸

سخنران: حسن هژبرافکن



به بهترین بازی که
انجام داده اید فکر کنید!



چرا این بازی را دوست
دارید؟



گیمیفیکیشن!

گیمیفیکیشن، هنر تعیین کردن مکانیزم های بازی در فضاهاست که به صورت پیش فرض برای بازی طراحی نشده اند؛ به طوری که به هدف مورد نظر خود برسیم و مخاطب درگیر آن هدف شده باشد

مثال ۱

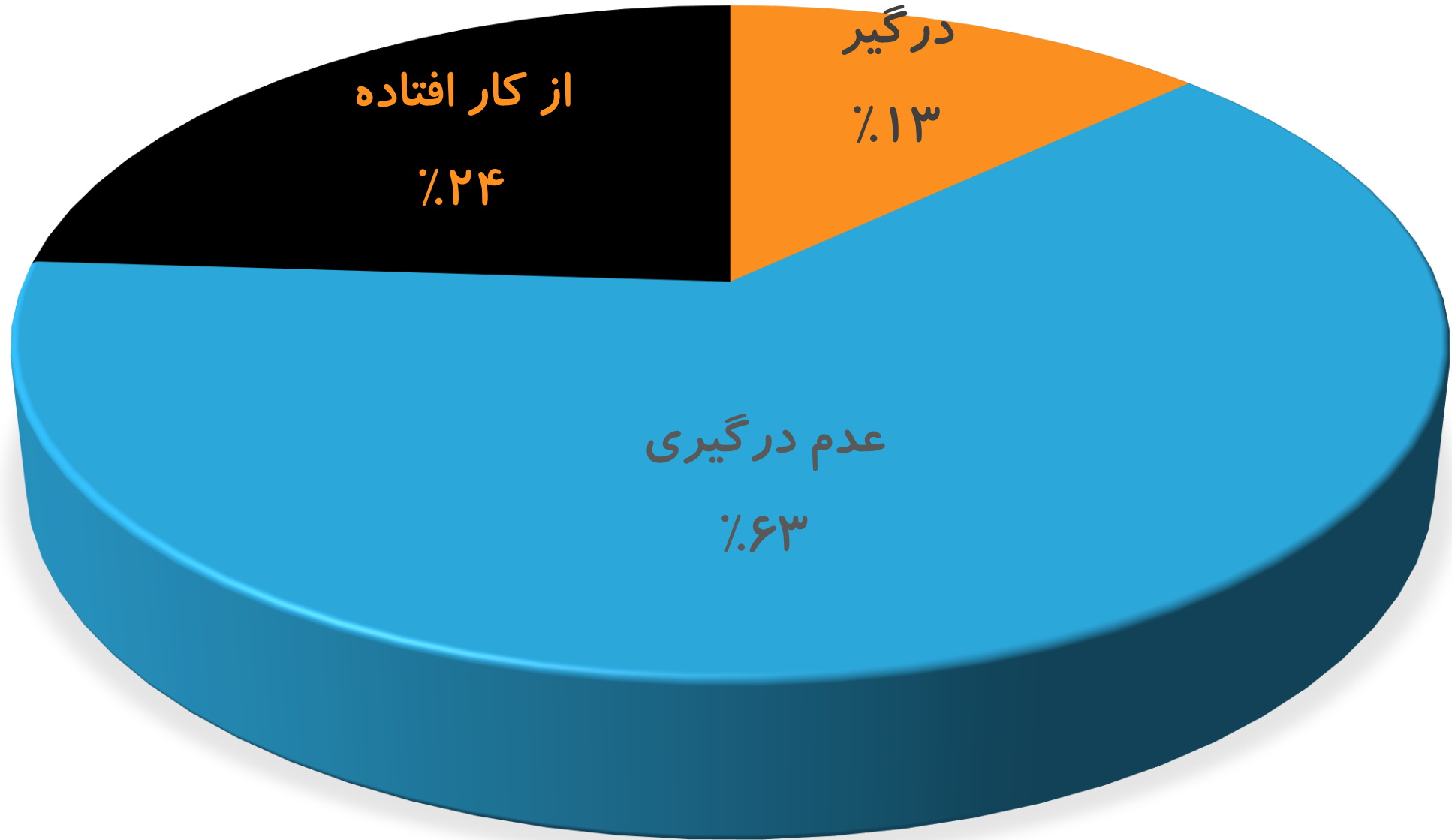
قوانین جریمه در استکهلم سوئد

مثال ۲

برنامه های موبایل برای کاهش وزن

مثال ٣

Motivation
Engagement



گیمیفیکیشن یک ابزار برای **تغییر رفتار** است

ویژگی بازی!

بازی قانون دارد (Rules)

بازی به نتایج متغیر و عددی نیاز دارد

(Variable and quantifiable outcomes)

قابلیت ارزش گذاری روی نتیجه‌ها

(Valorization of the Outcome)

نیاز به تلاش بازیکن‌ها

(Player Effort)

وابستگی بازیکن به نتیجه

(Attachment of the player to the outcome)

قابلیت تبدیل نتایج بازی به
دستاوردهایی در دنیای واقعی
(Negotiable consequences)

چطور یک بازی را طراحی کنیم؟

مدل ورباخ و هانتتر
(Werbach & Hünter)

مکانیک بازی

اجزای بازی

داینامیک بازی

اجزای بازی



اجزای بازی

باشگاه مشتریان

Customer Club



اجزای بازی

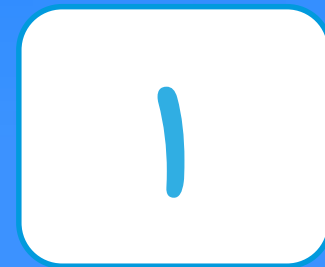
B

P

L

مکانیک بازی





سطح بندی



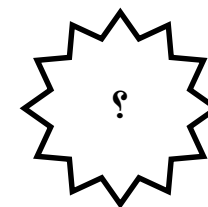
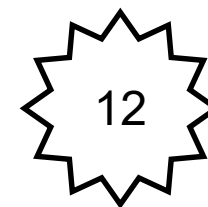
(Game-levels/Unlocking)



همراهی اولیه (Onboarding)



تعريف هدف (Goal)





دستاورد

(Achievement)

اجتماع معنادار شرکت کنندگان
(Community)

داینامیک بازی



داینامیک بازی

آمدن

ماندن



دستاورد مادی

استاد شدن در یک کار

کنجکاوی

رقابت

سرمایه گذاری شخصی

خدمت به دیگران

داینامیک بازی

مدل زیکرمن

SAPS

داینامیک بازی

مدل زیکرمن

تقریباً در هر کاری می‌تواند تفریح و لذت وجود داشته باشد.

S

STATUS

موقعیت نسبت به دیگران

A

Access

دسترسی

P

Power
قدرت

S

Stuff

اشیا ، کالا و جایزه‌های مشخص

داینامیک بازی

ریچارد بارتل
(Richard Bartle)

A

در پی دستاوردهای شخصی
Achiever

E

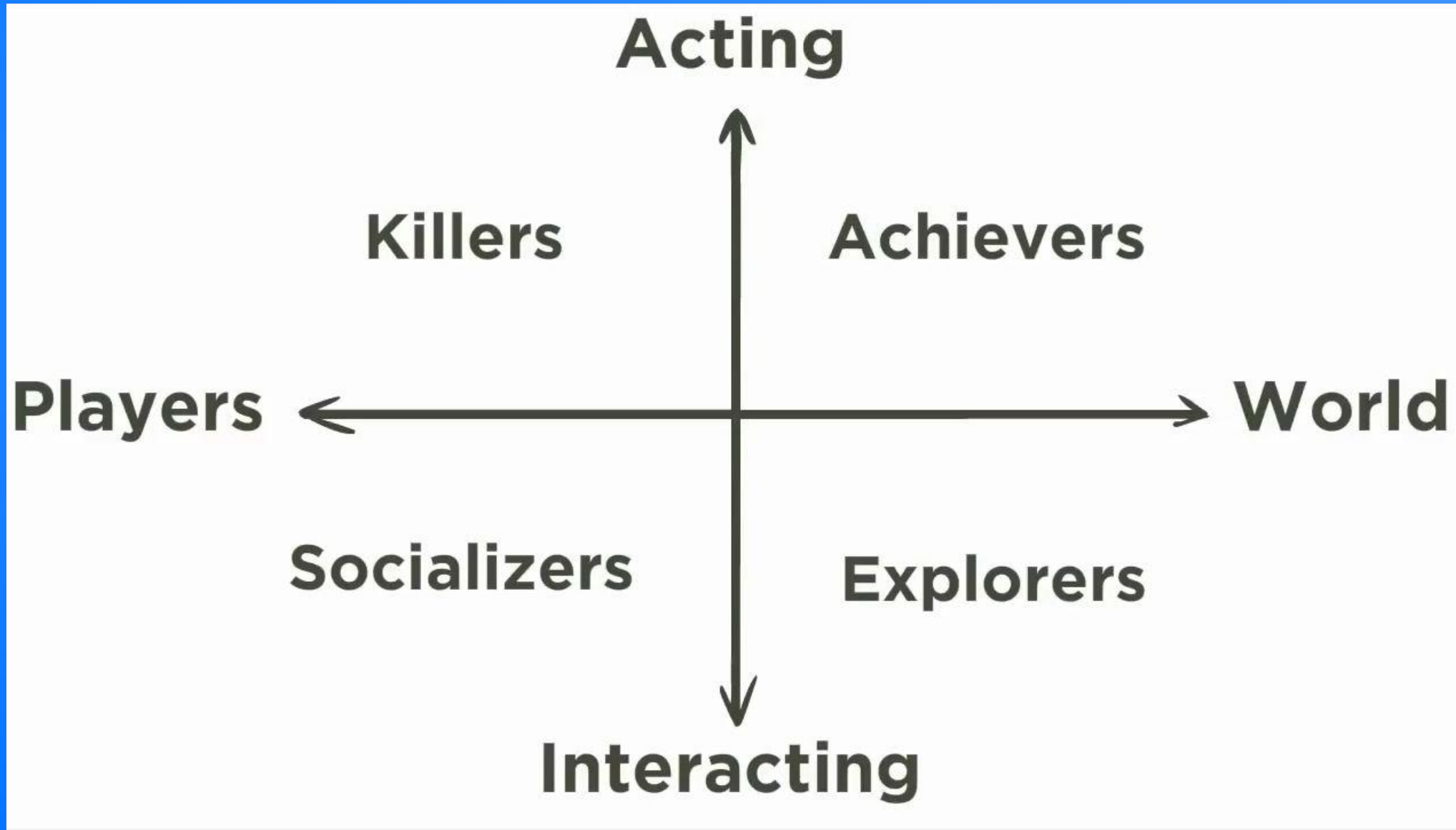
جستجوگر و کاشف Explorer

S

تعامل گر
Socializer

K

قاتلها
Killers



بازی موفق!

بازی موفق بازی است که در آن حالت
غرق شدگی (Flow) رخ داده باشد

حالت غرق شدگی چیست؟

TETRIS[®]



Marathon

Ultra

Sprint

Options

Tutorial & Help

Pause (k)



0:00 / 1:09



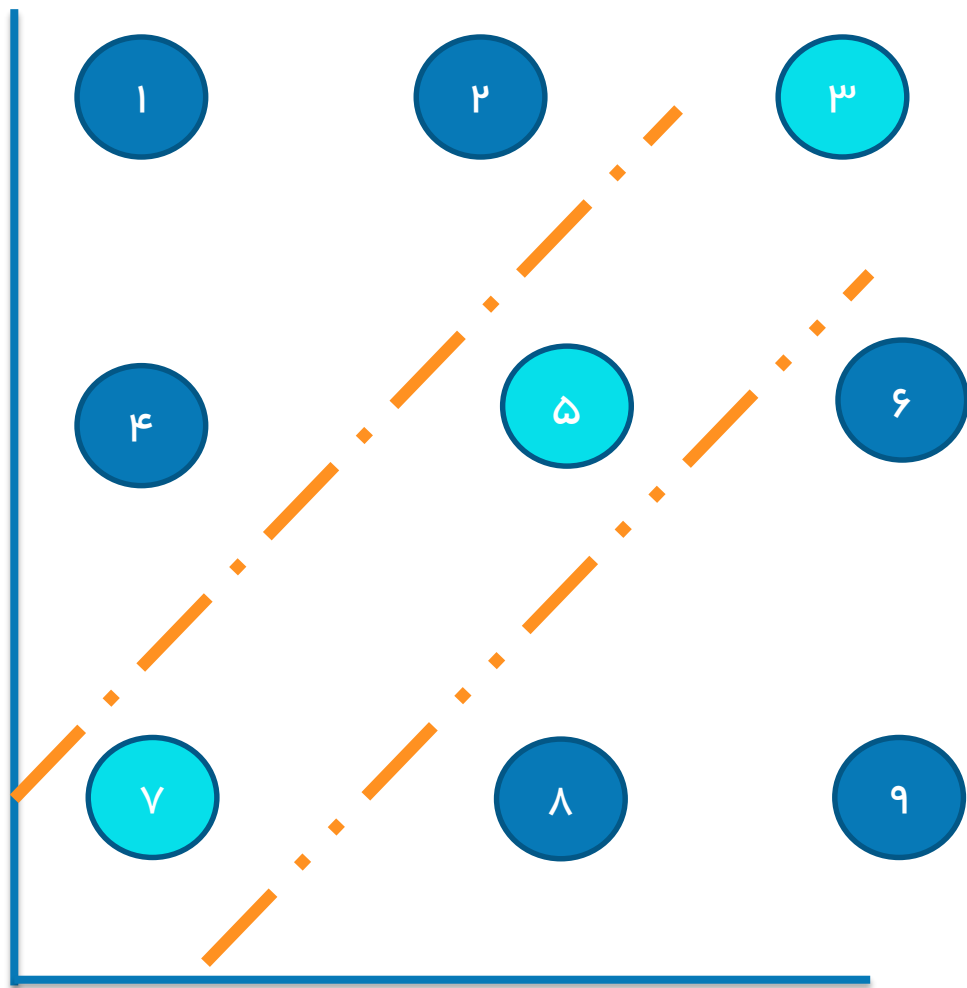
مشغول بودن با انرژی زیاد

مشغول بودن با تمرکز

مشغول بودن با درگیری زیاد

مشغول بودن با لذت و تفریح

میزان چالش برانگیز بودن



میزان مهارت و توانایی

نکات مهم!

مکانیک بازی

اجزای بازی

داینامیک بازی

اصالت گیمیفیکیشن



حد تعادل بازی و سرگرمی

بررسی در منابع انسانی!

جامعه پذیری

مدیریت عملکرد

آموزش

سپاس از توجه شما

سخنران: حسن هژبرافکن



09129526427



www.ariyaz.com

