

عنوان مقاله:

بررسی بازی های رایانه ای مبتنی بر یادگیری برای ارتقا مدیریت پروژه

محل انتشار:

دوماهنامه نخبگان علوم و مهندسی، دوره 7، شماره 1 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

فاطمه موسوی زگلوجه - نویسنده مسئول

سید علی فارغ - نویسنده همکار

خلاصه مقاله:

در دهه های اخیر علاقه به مدیریت پروژه به طور قابل توجهی افزایش یافته است. مدیریت پروژه استفاده از دانش، مهارت، ابزار و فن ها برای فعالیت های پروژه به منظور پاسخگویی به انتظارات ذینفعان پروژه است. بازیهای رایانه ای می توانند تاثیر مثبتی در زندگی ما ایجاد کنند. بازی های رایانه ای مبتنی بر یادگیری به عنوان یک محیط شبیه سازی شده امکان آموزش و یادگیری تجربی را فراهم می کنند و امکان را به کاربر می دهند که در محیط های شبیه سازی شده با خیال راحت سناریوهای واقعی را تجربه کنند. در این محیط ها کاربر با آزادی در شکست، فرصت بازخورد به موقع و تاملات رسمی همراه است که باعث می شود کاربر متوجه بینش ارزشمندی خود شود که می تواند از اشتباهات آینده جلوگیری کند. هدف از این مقاله بررسی بازی های رایانه ای مبتنی بر یادگیری برای ارتقا یادگیری مدیریت پروژه به روش توصیفی است. نتایج به دست آمده از این مطالعه نشان می دهد که بازی های رایانه ای مبتنی بر یادگیری تاثیر مثبتی بر مدیریت پروژه دارند و در طراحی بازی های مدیریت پروژه باید حوزه های گستردهای از دانش مدیریت پروژه مانند مدیریت تدارکات، مدیریت ارتباطات، مدیریت دامنه، مدیریت کیفیت و مدیریت سهامداران را پوشش داد.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، یادگیری، مدیریت پروژه.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1483510>

