

عنوان مقاله:

ارائه الگویی جهت توانمندسازی مدیریت دانش کارکنان در حوزه تحقیق و توسعه با بهره گیری از سامانه بازی گونگی

محل انتشار:

فصلنامه جامعه شناسی سیاسی ایران، دوره 5، شماره 9 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 19

نویسندگان:

علی مشیری موحد - دانشجوی دکتری، دانشکده علوم انسانی، واحد ساوه، دانشگاه آزاد اسلامی، ساوه، ایران

سید محمود هاشمی - استادیار، گروه مدیریت، دانشکده مدیریت و علوم اجتماعی، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

احسان ساده - دانشیار، گروه مدیریت، دانشکده علوم انسانی، واحد ساوه، دانشگاه آزاد اسلامی، ساوه، ایران

زین العابدین امینی سابق - دانشیار، گروه مدیریت، دانشکده علوم انسانی، واحد ساوه، دانشگاه آزاد اسلامی، ساوه، ایران

خلاصه مقاله:

پیاده سازی مدیریت دانش در سازمان هایی با رویکرد تحقیق و توسعه، با توجه به کارشناسان خبره، باهوش و تحصیلکرده با موانع متعددی مواجه می گردد. یکی از راهکارها و ابزارها می تواند سامانه بازی گونگی برای استخراج دانش کارکنان مورد استفاده قرار گیرد. در این پژوهش با تهیه پرسش نامه علمی و توزیع آن میان کارشناسان فعال در حوزه تحقیق و توسعه گروه صنعتی ایران خودرو در (ایران خودرو: NPD، ایران خودرو دیزل، ایپکو، تام و ساپکو)، ارتباط بین مولفه ها و متغیرهای سامانه بازی گونگی جهت استخراج دانش ضمنی در فرآیند مدیریت دانش و توانمندسازی کارکنان حوزه تحقیق و توسعه در بعدهای سازمانی، محیطی و سازمانی بررسی و ارزیابی شدند. بر اساس نتایج مرحله اول، با استفاده از آزمون کولموگروف - اسمیرنوف جهت تعیین استفاده از آزمون ناپارامتریک و پارامتریک مشخص شد. در این خصوص نتایج پژوهش ها نشان می دهد که پیچیدگی کارکنان حوزه تحقیق و توسعه گروه صنعتی ایران خودرو در حوزه مدیریت دانش (جهت استخراج دانش کسب شده) با سامانه بازی گونگی و با استفاده از تمامی اجزای سامانه برای استخراج دانش صورت می پذیرد. درضمن با توجه به علاقه بسیار زیاد به متغیر برنامه پاداش، اجزای این متغیر که شامل پاداش ثابت، پاداش تصادفی و پاداش های وابسته به زمان می باشد می باید در جذب دانش سازمانی مورد التفات ویژه قرار گیرد. سپس در نرم افزار SPSS آزمون همبستگی بررسی شد که نتایج نشان داد در گروه صنعتی ایران خودرو تمامی متغیرها و مولفه های سامانه بازی گونگی جهت پیاده سازی مدیریت دانش بر بعد محیطی، سازمانی و خانوادگی تاثیرگذار است.

کلمات کلیدی:

سامانه بازی گونگی، مدیریت دانش، تحقیق و توسعه، گروه صنعتی ایران خودرو

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1532886>

