

عنوان مقاله:

شناسایی تهدیدها و فرصت های بکارگیری گیمیفیکیشن در آموزش های سازمانی از منظر متخصصان

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی پردازی و جایزه ملی گیمیفیکیشن ایران (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسنده:

نادیا سلیمانی - دکتری، دانشگاه شهید بهشتی

خلاصه مقاله:

هدف از انجام پژوهش حاضر شناسایی فرصت ها و تهدیدهای استفاده از گیمیفیکیشن در آموزشهای سازمانی است. این پژوهش از نوع کاربردی دارای رویکرد کیفی و اکتشافی است. جامعه این پژوهش شامل کلیه متخصصان گیمیفیکیشن بود و نمونه گیری به روش هدفمند گلوله برفی انجام شد. در مجموع با ۸ نفر از متخصصان گیمیفیکیشن داخلی و خارجی مصاحبه نیمه ساختاریافته و عمیق صورت گرفت. در نتیجه تحلیل مضمون متن مصاحبه ها، فرصت ها در چهار مقوله کاربردی تر نمودن آموزشهای سازمانی، سرمایه گذاری و برندسازی در آموزش میتنی بر گیمیفیکیشن، نشاط سازمانی، ارتقا فرهنگ سازمانی و تهدیدها نیز در سه مقوله اختلال کارکرد اصلی آموزش سازمانی، انحراف از اصول اخلاقی و برداشت های نادرست و انتظارات غیرواقعی گروه بندی شد.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن؛ تهدیدها؛ فرصت ها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1534577>

