

عنوان مقاله:

کاربردهای بازی پردازی در آموزش های تحت وب

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی وب پژوهی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

علیرضا مهنیان - دانشجوی دکتری مدیریت فناوری اطلاعات، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

غلامعلی منتظر - دانشیار مهندسی فناوری اطلاعات، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

بازی پردازی در حقیقت بهره برداری از عناصر بازی در حیطه هایی غیر از سرگرمی است. این موضوع طی چند سال اخیر بالاخص در خدمات مبتنی بر وب بسیار مورد توجه واقع شده است به نحوی که 70 درصد از بزرگترین شرکت های جهان از این مقوله در کسب و کار خود بهره برده اند و پیش بینی می شود که حجم صنعت بازی پردازی تا سال 2018 به حدود 6 میلیارد دلار بالغ شود. به رغم توجه ویژه به این مقوله در حیطه های کسب و کار، آموزش و امور عام المنفعه، بستر نظری آن همچنان در حال پی ریزی و شکل گرفتن است. در این مقاله ابتدا با بررسی خاستگاه و بستر نظری مفهوم بازی پردازی و تمرکز بر عناصر بازی، خطوط شکل دهنده این مفهوم را ترسیم کرده و سپس بر کاربردهای بازی پردازی در حوزه آموزش مبتنی بر وب تمرکز شده است. بدین منظور با تقسیم بندی آموزش به حوزه های عمومی، عالی، مهارتی و شخصی، تجربیات بهره گیری از بازی پردازی در هر یک از این حوزه ها مورد بررسی قرار گرفته است. نهایتاً برای تعیین میزان موفقیت هریک از عناصر بازی در بازی پردازی آموزش های تحت وب، شاخص تناوب بهره برداری از هریک از عناصر بازی در سامانه های مزبور مورد سنجش قرار گرفت و عناصر پرکاربردتر معرفی گردید.

کلمات کلیدی:

بازی، بازی پردازی، آموزش، بازی نمایی، وب

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/657776>

