

عنوان مقاله:

کاربردهای بازی گونه سازی در معماری سازمانی: فرصت ها و چالش ها

محل انتشار:

اولین همایش ملی پیشرفتهای معماری سازمانی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسنده:

هانیه کشفی - کارشناسی ارشد، مهندسی فناوری اطلاعات، دانشگاه شهید بهشتی، تهران

خلاصه مقاله:

معماری سازمانی توصیف، ترسیم و تصویر وضعیت موجود و آینده مطلوب یک سازمان و یا سامانه است که در آن نقش ها، کارکردها، ویژگی ها، اجزای اصلی و روابط بین آن ها و با محیط تعاملی به گونه ای تعیین شده باشد که قابلیت لازم را برای تحقق اهداف و حاکمیت ارزش های آن سازمان و یا سامانه فراهم آورد. معماری سازمانی باید مبتنی بر همکاری باشد. به عبارت دیگر باید نمایندگان تمامی ذی نفعان کلیدی و اعضای شبکه ارزش سازمان از قبیل حوزه کسب و کار، مدیریت عالی، شرکای تجاری مشتریان در برنامه معماری سازمانی گنجانده شود. لذا قابل درک بودن معماری و نیز ایجاد رغبت و انگیزه جهت مشارکت حداکثری ذی نفعان یک مسیله مهم و اساسی به شمار می رود. در این مقاله با بررسی موانع مشارکت ذی نفعان معماری سازمانی، رویکرد بازی گونه سازی و کاربردهای آن برای ایجاد انگیزش در بین ذی نفعان پیشنهاد شده است. همچنین در ادامه چالش ها و فرصت هایی که بازی گونه سازی برای معماری سازمانی فراهم می کند تشریح شده و یک مطالعه موردی در رابطه با بازی گونه سازی مدل های معماری سازمانی ارائه شده است.

کلمات کلیدی:

معماری سازمانی، بازی گونه سازی، فرصت و چالش، سازمان، Archimate

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/737945>

