

## عنوان مقاله:

کاربرد گیمیفیکیشن در توسعه مهندسی نرم افزار

## محل انتشار:

کنفرانس ملی مدیریت و مهندسی صنایع ایران (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 24

## نویسندگان:

خدیجه صابری - کارشناس پژوهشگاه فضایی ایران

رضوان اله عالی فر - کارشناس پژوهشگاه فضایی ایران

## خلاصه مقاله:

توسعه نرم افزار، مانند هر فعالیت طولانی و پیچیده، انگیزه توسعه دهندگان آن را منفی می کند. به ویژه در زمینه های خاص مهندسی نرم افزار، که جنبه های خلاقانه برنامه نویسی کمتر می شود، مانند: مهندسی الزامات (جمع آوری نیازمندی ها)، تست، گزارش گیری و اصلاح اشکالات. در چنین مواردی مشارکت توسعه دهندگان به تدریج تضعیف می شود و به طور بالقوه کیفیت کار آنها را تحت تاثیر قرار می دهد. از طرفی در بسیاری از سازمان ها شکاف بین مشارکت در محل کار و نحوه ایجاد انگیزه در کارکنانی که کمترین مشارکت و انگیزه را نسبت به کارهایشان دارند، یک چالش عمده می باشد. هدف از این مطالعه بررسی راهکار گیمیفیکیشن در بهبود تعامل، انگیزه و عملکرد کاربران و توسعه دهندگان مهندسی نرم افزار و همچنین تهیه یک چارچوب کامل برای معرفی گیمیفیکیشن در محیط های مهندسی نرم افزار است. گیمیفیکیشن با ترکیب مکانیک و عناصر بازی سعی در ایجاد انگیزه و درگیر ساختن کاربر و جذاب نمودن کارش می کند. سوال ما بررسی این نکته است که چگونه ظاهر بیقید و شرط بازیها (گیمیفیکیشن) را میتوان به حوزه فنی و چالش های مهندسی نرم افزار منتقل کرد.

## کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، توسعه نرم افزار، پاداش، انگیزش، بازی جدی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/831100>

