



چهارمین کنفرانس بین المللی مدیریت، کارآفرینی و توسعه اقتصادی



October 08, 2018

4th INTERNATIONAL CONFERENCE ON
MANAGEMENT, ENTREPRENEURSHIP
AND ECONOMIC DEVELOPMENT

۱۳۹۷ - ۲۶ شهریور

طراحی آموزش‌های سازمانی براساس الگوی گیمیفیکیشن

طیبه اسدی ملک آبادی^۱، عبدالله پارسا^{۲*}

۱-دانشجوی دکتری مدیریت آموزشی دانشگاه شهید چمران اهواز

۲-دانشیار دانشگاه شهید چمران اهواز

چکیده

با توجه به اینکه هر پیشرفته‌ی که در هر زمینه‌ای از علم یا تکنولوژی صورت می‌گیرد بر حوزه‌های آن تاثیر گذار و همچنین باعث پیشرفت آن حوزه‌ها می‌شود، صنعت بازیکاری یکی از این حوزه‌های است که توانسته است تاثیر بسزایی بر تمام حوزه‌ها بگذارد و این صنعت بخصوص در مبحث آموزش، توانسته است دگرگونی در قالبی که گیمیفیکیشن نامیده می‌شود ایجاد کند، لذا این مقاله که به روش کتابخانه‌ای و مرور اسناد گردآوری شده است در نظر دارد با نگاهی اجمالی به تعریف گیمیفیکیشن، اهمیت و مزایای آن و کاربست این مفهوم در آموزش پردازد و راهکارها و موانع اثربخشی آنرا بیان نماید.

واژگان کلیدی: گیمیفیکیشن، بازی، آموزش، سازمان