

بازی سازی در سازمان

نویسندگان:

کاوه نوحی، موسی امیر میره بلچی، اتوسا پورشیخعلی، سید محمد کیهان سجادی،
رضا دهنونیه، علی مسعود



www.katibenovin.ir



عنوان و نام پدیدآور	:	بازی‌سازی در سازمان / نویسندگان کاوه نوحی... [و دیگران]
مشخصات نشر	:	شیراز: کتیبه نوین، ۱۳۹۹
مشخصات ظاهری	:	۱۵۸ ص.
شابک	:	978-622-6804-80-6 ۴۰۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست‌نویسی	:	فیا
یادداشت	:	نویسندگان کاوه نوحی، موسی بامیر، منیره بلوچی، آتوسا پورشیخعلی، سیدمحمدکیهان سجادی، رضا دهنوئی، علی مسعود.
موضوع	:	بازی‌وارسازی
موضوع	:	Gamification
شماره افزوده	:	نوحی، کاوه، ۱۳۵۵
رده‌بندی دنگر	:	HF۵۴۱۵/۱۲۶۵
رده‌بندی دیویی	:	۶۵۸/۸۷۲
شماره کتابشناسی ملی	:	۶۱۸۲۷۸۹

عنوان کتاب:	بازی‌سازی در سازمان
نویسندگان:	کاوه نوحی، موسی بامیر، منیره بلوچی، آتوسا پورشیخعلی، سید محمدکیهان سجادی، رضا دهنوئی، علی مسعود
ناشر:	کتیبه نوین
نوبت چاپ:	اول ۱۳۹۹
شابک:	۹۷۸-۶۲۲-۶۸۰۴-۸۰-۶
شمارگان:	جلد ۱۰۰۰
سرویراستار:	علی داودی
صفحه‌آرا و طراح جلد:	محبوبه خورشیدی، زهرا باغخانی پور
چاپ و صحافی:	مهر
قیمت:	۴۰۰۰۰ تومان

(کلیه حقوق برای انتشارات کتیبه نوین محفوظ است)

پیشگفتار

بازی سازی که گاهی هم به بازی آفرینی ترجمه می شود از جمله مکانیزم های مناسب برای تغییر رفتار است که طی سال های اخیر، در فضای دانشگاهی و نیز محیط کسب و کار مورد توجه جدی قرار گرفته است. باید بپذیریم که نسل جدید کاملاً متفاوت با نسل قدیم است و بنابراین آموزش و کار کردن با آن نیازمند ملاقات جدیدی است که یکی از آن ها استفاده از قواعد بازی سازی است؛ بنابراین استفاده از این رویکرد در محیط های آموزشی و ارائه خدمت افزایش یافته و در آینده نیز بسیار شمر خواهد شد. اهمیت روزافزون بازی در زندگی باعث شده که امروز انسان ها ترجیح دهند بازی و تفریح را به صورت در هم تنیده با فعالیت های روزمره خود، تجربه کنند و هر جا که کارها و فعالیت هایشان با بازی گره می خورد، جهت انجام آن دار عمه آتشایق بیشتری از خود نشان می دهند.

متخصصان بازی سازی، می کوشند ضمن تأمین نیاز انسان ها به بازی، از این نیاز به نفع کسب و کارها و حتی برای وفادارتر کردن مشتریان استفاده کنند. همچنین به کارگیری بازی سازی به عنوان یک ابزار کمکی در جهت بهبود آموزش، درمان و پیشگیری در حوزه سلامت، روز به روز در حال افزایش است و با توجه به گسترش تکنولوژی موبایل، تبلت، واقعیت مجازی و... استفاده از قابیتهای بیشتر و بیشتر می شود. بازی های این دسته از طریق ارائه دانش مربوط به سلامت و تغییر نگرش های ناسالم بر ترویج سبک زندگی و عادت های سالم تمرکز دارند. این بازی ها در حوزه های متنوعی از سلامت قرار دارند مانند ترویج تغذیه سالم، رفتار جنسی ایمن، نکشیدن سیگار، افزایش فعالیت بدنی، پیشگیری از جراحت و آسیب و درمان زودرس حمله قلبی.