

□ **سمینار عمومی (Colloquium)**

□ **دفاع از رساله دکتری**

□ **سمینار تخصصی (Seminar)**

■ **دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد**

□ **سمینار تخصصی و مشورتی (Informal Seminar)**

عنوان: ارائه مدلی برای تحلیل بازی گونگی در اثربخشی معماری سازمانی با رویکرد آموزش در سازمان

سخنران: سید امیرحسین حسینی اناری

چکیده:

امروز بازی گونگی به یک ابزار محرک قوی برای درگیر کردن و افزایش مشارکت کاربران سامانه‌های آموزشی تبدیل شده است. پژوهش‌های پیشین، اهمیت و کارایی روش‌های بازی گونگی را در بهبود فرایندهای آموزشی را به صورت کلی نشان داده‌اند؛ اما در این پژوهش به بررسی ویژگی‌های فردی هر یک از مخاطبین پرداخته شده است. ما در این تحقیق به بررسی ویژگی‌های فردی افراد مانند جنسیت و پیشینه آموزش در میزان تأثیرپذیری آن‌ها از بازی گونگی پرداخته‌ایم. به همین دلیل یک سیستم آموزشی مبتنی بر بازی گونگی به نام "النو" طراحی کردیم و در اختیار دانشجویان درس "شیوه ارائه مطالب علمی و فنی" قرار دادیم.

النو یک سیستم مبتنی بر وب است که قابلیت اجرا بر روی موبایل کاربران را دارد. رفتار کاربران در طول فرایند آموزشی بازی گونگی شده به طور کامل ثبت می‌شوند تا داده‌های فراهم شده برای پردازش‌های بعدی مورد استفاده قرار گیرند. علاوه بر داده‌های جمع‌آوری شده توسط سامانه النو، در انتهای ترم، پرسشنامه‌ای در اختیار کاربران این پژوهش قرار گرفت. در این پرسشنامه از کاربران در مورد تأثیر فرایندهای بازی گونگی موجود در سامانه النو سؤال شده بود. علاوه بر اطلاعات جمع‌آوری شده توسط سامانه النو و پرسشنامه، اطلاعات مربوط به پیشینه آموزشی دانشجویان، از سیستم‌های آموزشی دانشگاه استخراج شد. قبل از اینکه این داده‌ها پردازش شوند باهم تجمیع شدند تا به یک دید کلی نسبت به مخاطبان سیستم النو برسیم. در این تحقیق ما از تکنولوژی هوش تجاری برای تجمیع و پردازش داده‌ها استفاده کرده‌ایم، تا تأثیر ویژگی‌های فردی افراد و میزان تأثیرپذیری آن‌ها از بازی گونگی را مورد بررسی قرار دهیم.

مهم‌ترین یافته‌های این پژوهش بیان می‌کنند که ویژگی‌های فردی مخاطبین، یک فاکتور مؤثر بر میزان تأثیرپذیری آن‌ها از بازی گونگی است و افراد با ویژگی‌های فردی متفاوت همواره نگرش متنوعی نسبت به بازی گونگی دارند. بنابراین نمی‌توان برای تمام افراد شرکت‌کننده در یک فعالیت بازی گونگی شده یک الگوی واحد در نظر گرفت. از این رو باید ابتدا به این ویژگی‌ها توجه جدی کرد و سپس به طراحی سامانه مبتنی بر بازی گونگی دست زد.

واژگان کلیدی: بازی گونگی، آموزش الکترونیکی، داده کاوی، نشان، آموزش مبتنی بر بازی، هوش کسب و کار.

زمان برگزاری: ۹۶/۱۰/۲۴

مکان برگزاری: دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر