



02

تقنيات الألعاب الجاذبة Gamification أثناء العمل

أخبار العالم، تسليمة

BY ADMIN ON10 مارس 2015

فندق كراون بلازا (حجرة التفوق) - كيو بيزنس

برغم مناقشتها علي الانترنت وفي عالم الأعمال إلا ان القليل من الناس يعرف بالحقيقة ما هي. "Gamification" هي الكلمة الطنانة لوصف استخدام عناصر اللعب في سياقات غير الألعاب، بغرض تحسين خبرة ومشاركة المستخدم. لقد تم مناقشة هذا الموضوع في الدوحة في ورشة "تقنيات الألعاب الجاذبة أثناء العمل" "Gamification at Work" التي نظمتها وكالة الشبكة الإيطالية سوفت فوبيا Softfobia. بالتعاون مع مجموعة وسائل الإعلام القطري Identity. يوم عمل كامل مع فابريزيو فاجليازيندي، كبير استراتيجيي تقنيات الألعاب الجاذبة في سوفت فوبيا، وفرصة ربط شبكي للمهنيين المحترفين لوكالات الاتصالات والإعلام الأهم في قطر.

يوجد مظهرين أساسيين لتقنيات الألعاب الجاذبة: الآليات، وهي العناصر الأساسية التي تقوم عليها اللعبة، والديناميات، أي الاحتياجات والرغبات التي يلبسها المستخدم أثناء النشاط.

ووضح فابريزيو كوكو، المدير التنفيذي لسوفت فوبيا قائلاً: "إننا نؤمن بالحقيقة بإدخال مشروعات تقنيات الألعاب الجاذبة في منطقة الخليج، بدءاً بقطر حيث وضعنا اتفاقية رئيسية مع مجموعة Identity .

الظاهرة التي ساعدت علي تسليط الضوء علي تقنيات الألعاب الجاذبة هي كبر حجم مستخدمي الألعاب في العقد الماضي مثل البلاي ستيشن، الويبي و نينتندو هذا بالإضافة إلي ألعاب الفيس بوك التي يمكنها استهلاك 40 % من الوقت الذي يستغرقه الناس علي الشبكة الاجتماعية.

لقد قامت سوفت فوبيا بعمل اتفاقية شراكة رسمية عامة مع "Identity" ، تحت مجموعة عبد الله خاطر كوكالتهم الإعلامية الرسمية في قطر.