

مقدمه

با توجه به تجارب موفق و ناموفق گذشته برای طراحی و پیاده‌سازی پروژه‌های گیمیفیکیشن، تیم آقای گیمیفیکیشن تنها به یک صورت با مجموعه‌های متفاوت کار می‌کند. در قسمت اول به ضرورت و چرایی این موضوع پرداخته می‌شود و در بخش دوم به روال کلی پرداخته می‌شود و در بخش سوم راجع به هزینه و زمان صحبت می‌گردد.

بخش اول چرایی این روش کار

به طور کلی ما دونوع طراحی (چه در گیمیفیکیشن چه در بازی جدی) داریم. به نوع اول طراحی فرآیندی می‌گوییم در این نوع طراحی ما به دنبال قابل تحمل کردن تجربه هستیم و محتوا برایمان مهم نیست برای مثال یک معلم تاریخ و یک معلم ریاضی را در نظر بگیرید. هردوی این معلم‌ها در روش‌های فرآیندی با اضافه کردن جدول برندگان تلاش می‌کنند تا تدریس خود را قابل تحمل تر کنند.

وقتی که از جدول برندگان در اینجا استفاده می‌کنیم چندموضوع را می‌دانیم:

- فرقی نمی‌کند که محتوا چه باشد این روش همواره در ابتدا جذاب است.
- این روش کارایی دراز مدت نخواهد داشت.
- از این روش استفاده می‌کنیم چون بقیه دارند استفاده می‌کنند.
- خیلی به اینکه این روش برای برخی افراد ممکن است استرس زا یا ناراحت کننده باشد اهمیتی نمی‌دهیم!

از طرف دیگر و در مقابل روش‌های فرآیندی ما روش‌های محتوایی را داریم در روش‌های محتوایی ما کاملاً به محتوای ارائه شده کار داریم در اینجا فرق می‌کند که محتوای درس ما تاریخ باشد یا ریاضی برای مثال فرض کنید که یک معلم تاریخ از روش محتوایی استفاده کند.

وی جنگ جهانی دوم را تدریس کرده سپس کلاس را به شکل یک دادگاه می‌کند و یک نفر هیتلر می‌شود و نفر دیگر دادستان اعضای دیگر کلاس هم اعضای هیئت منصفه خواهند بود. حال وی از دادستان می‌خواهد که هیتلر را به بدبودن متهم کند و هیتلر باید از خود دفاع کند. هیئت منصفه هم باید تصمیم بگیرد که مجازات هیتلر چقدر باشد.

سپس دونفر جدید هیتلر و دادستان می‌شوند. مشخصاً این تجربه در مقایسه با یک لیدربورد ساده بسیار اثرگذارتر و ماندگارتر خواهد بود و حتی در این کار ما مهارت‌های نرم دانش‌آموز را تقویت می‌کنیم.

روش‌های محتوایی چون برای تمامی زمینه‌ها متفاوت هستند و از طرف دیگر هزینه‌برتر هستند کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. به همین دلیل هم چیزی که افراد راجع به گیمیفیکیشن می‌شنوند عموماً طراحی‌های کپی هستند که عناصری مانند امتیاز، نشان و لیدربورد در آن‌ها به وفور یافت می‌شود و فرقی هم نمی‌کند در چه زمینه‌ای استفاده شود.

از طرف دیگر طراحی روش‌های محتوایی نیازمند بررسی دقیق کانتکست دارد و یک کار زمان‌بر است اما چیزی که تجربه به ما می‌گوید اثربخشی این روش حدود 14 برابر نسبت به روش‌های فرآیندی است.

از طرف دیگر این روش‌های محتوایی همواره در حال آپدیت شدن هستند و نیاز به بررسی دارند. به همین دلیل تلاش ما این است تا با مجموعه‌ها به صورت محتوایی کار کنیم.

در صورتی که مجموعه‌ای تقاضای روش‌های فرآیندی یا نظارت بر اجرای این روش‌ها را داشته باشد دوره پیشرفته گیمیفیکیشن برایشان مناسب خواهد بود.

بخش دوم نحوه همکاری

سیستم تیم ما به این گونه است که در دومرحله کار کنیم در مرحله اول یک زمان 1.5 تا 2 ماهه برای بررسی وضعیت موجود، پارامترهای فعلی (مثل ضریب چسبندگی و...)، توان فنی و... در نظر گرفته می‌شود در این مدت ما با صنعت شما، جایگاه شما در صنعت، رقبا و... آشنا می‌شویم و همچنین راجع به زمینه شما مطالعه می‌کنیم خروجی این بازه یک شبهه پروپوزال است.

در این شبهه پروپوزال ما به معرفی 3 دسته راهکار برای شما می‌پردازیم.

- راهکارهای کوتاه مدت
- راهکارهای میانمدت
- راهکارهای بلند مدت

در هر راهکار ارائه شده نقش تیم ما و هزینه ما مشخص است برای مثال ممکن است در اینجا یک کمپین مناسبی را مشخص کنیم و اینکه تیم ما پیاده سازی این کمپین را بر عهده می‌گیرد و هزینه یکس میلیون تومان را نیز دریافت خواهد کرد.

نکته بسیار مهم این است که این پیشنهادات تا دو سال آپدیت خواهند شد. یعنی اگر بعد از دادن پروپوزال همه عوامل تیم شما کرونا گرفتند و 6 ماه دور بودید ما باز هم به شما پیشنهادات جدید خواهیم داد زیرا تیم تحقیق و توسعه ما همواره در حال خواندن کتاب‌های جدید و رصد بازار خارج از کشور است.

به این ترتیب همواره تیم ما در حال یادگیری است و شما از جدیدترین و بروزترین راهکارها مطلع خواهید شد.

البته بیس کاری ما فریمورک اکتالیسیس است که تنها تیم ما در ایران مدرک رسمی آن را دارد و به همکاری با خود اکتالیسیس نیز می‌پردازد.

و نکته مهم‌تر این است که با توجه به اینکه بنده (کامران حاتمی) در اروپا هستم به سادگی و بدون محدودیت‌های ایران، با علم روز دنیا به معرفی پیشنهادات خواهم پرداخت. و با توجه به برگزاری کارگاه‌های متفاوت در خارج از کشور با برترین متخصصان این حوزه در خارج از کشور نیز ارتباط نزدیکی دارم.

به صورت خلاصه شما مطمئن خواهید بود که تا 2 سال از جدیدترین پیشنهادات گیمیفیکیشنی مطلع خواهید بود. و ما هم برای ارائه این پیشنهادات همواره در حال مطالعه هستیم. سه حوزه به صورت مشخص و با توجه به تجارب و مطالعات ما بیشتر از بقیه برای کار کردن با تیم ما مناسب است:

- آموزش
- منابع انسانی
- طراحی رفتار دیجیتال

بخش سوم هزینه ها

هزینه پرداختی شما برای دریافت پروپوزال اولیه 500 یورو خواهد بود و همکاری ما تا 2 سال بعد از دادن پروپوزال ادامه خواهد داشت. در حقیقت یک داکيومنت بين ما شير می شود که تا دوسال آپدیت می گردد. در این مدت ما در زمینه مشخصی که باهم همکاری داریم با رقیبی از شما همکاری نخواهیم کرد.

