الدورة التدريبية: استراتيجيات التلعيب

في مشاريع الترفيه Gamification

Ref: #EL9614

مقدمة الدورة التدريبية / لمحة عامة:

عاطفيًا قويًا بين الزوار والعلامة التجارب العادية إلى تفاعلية وجذابة، مما يخلق يُعد التلعيب (Gamification) أداة قوية لتحويل المتخصصة التي تهدف إلى تمكين المشاركين من استخدام التجارية. يقدم BIG BEN Training Center هذه الدورة ارتباطًا والمنافسة لتحفيز الزوار وسياحية. سنتعلم كيفية تطبيق مبادئ الألعاب مثل استراتيجيات التلعيب في تصميم مشاريع ترفيهية فهم علم نفس اللاعب، مرورًا بتصميم آليات اللعب، وزيادة مشاركتهم. تغطي الدورة كافة الجوانب، بدءًا التحديات، والمكافآت، الدكتور جايسون وولائهم. تستند الدورة إلى رؤى أكاديمية من الخبير وصولا إلى قياس أثر التلعيب على رضا العملاء من "Gamification in Tourism and فانسياسJason Vantasis ، الذي يوضح في كتابه في مجال التلعيب وتصميم الألعاب، عملية منهجية لتحفيز السلوك المرغوب. التلعيب ليس مجرد إضافة عناصر من الألعاب، بل هو أن "Hospitality

الفئات المستهدفة / هذه الدورة التدريبية مناسبة لـ:

- مديرو المشاريع الترفيهية والسياحية.
- مصممو الألعاب والتجارب.
- مديرو التسويق وتجربة العملاء.
- المتخصصون في تطوير المنتجات.
- رواد الأعمال في القطاع الترفيهي.
- مديرو المراكز الترفيهية.

القطاعات والصناعات المستهدفة:

- قطاع السياحة والترفيه.
- المراكز الترفيهية والمتنزهات.
- الفنادق والمنتجعات.
- المتاحف والمواقع الأثرية.
- التوعية. الجهات الحكومية وما في حكمها المعنية ببرامج

الأقسام المؤسسية المستهدفة:

- إدارة المشاريع.
- التسويق.
- تطوير المنتجات.
- تكنولوجيا المعلومات.
- التخطيط الاستراتيجي.

أهداف الدورة التدريبية:

أتقن المهارات التالية: بنهاية هذه الدورة التدريبية، سيكون المتدرب قد

- فهم مبادئ التلعيب (.Gamification)
- تصميم آليات اللعب في مشاريع الترفيه.
- المشاركين. استخدام المكافآت والنقاط والشارات لتحفيز
- بناء تجارب مخصصة لشرائح مختلفة من الجمهور.
- دمج التكنولوجيا لتعزيز التلعيب.
- قياس أثر التلعيب على مشاركة العملاء.
- تحويل الزوار إلى سفراء للعلامة التجارية.

منهجية الدورة التدريبية:

هذه الدورة بمنهجية BIG BEN Training Center يقدم في فرق لتصميم عملية وتفاعلية تعتمد على ورش عمل ومحاكاة إلى تطوير نموذج أولي. ستشمل مشروع ترفيهي قائم على التلعيب، بدءًا من وضع لسيناريوهات واقعية. سيعمل المشاركون جلسات عصف ذهني لتوليد أفكار مبتكرة. سيتم توفير المنهجية دراسات حالة لمشاريع ناجحة، بالإضافة إلى الأهداف وصولا تجارب تترك يكتسب المشاركون القدرة على التفكير بأسلوب منهجي تغذية راجعة مستمرة من المدربين الخبراء لضمان أن أثرًا دائمًا على الجمهور. وإبداعي في آن واحد، مما يؤهلهم لتصميم

خريطة المحتوى التدريبي (محاور الدورة التدريبية):

الوحدة الأولى: أسس التلعيب ((Gamification

- مفهوم التلعيب وأهميته في قطاع الترفيه.
- الفرق بين التلعيب والألعاب التقليدية.
- فهم علم نفس اللاعب ودوافعه.
- مكونات التلعيب الأساسية (نقاط، شارات، تحديات).
- أمثلة على التلعيب الناجح في السياحة.
- تحديد الأهداف السلوكية للجمهور.
- تطبيق عملي على تحليل دوافع الجمهور.

الوحدة الثانية: تصميم آليات التلعيب

- عملية تصميم التلعيب.
- تصميم التحديات والمهمات.
- بناء نظام المكافآت والمحفزات.
- دمج عناصر المنافسة والتعاون.
- استخدام القصة السردية في التلعيب.
- تصميم مسار التقدم للمشاركين.
- ورشة عمل حول تصميم آلية لعب.

الوحدة الثالثة: التكنولوجيا والتطبيق

- استخدام التطبيقات المحمولة في التلعيب.
- الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR).
- التحليلات (Analytics) وجمع البيانات.
- تخصيص التجربة باستخدام البيانات.
- أدوات تصميم التلعيب.
- الجانب التقني في تطبيق التلعيب.
- تطبيق عملي على استخدام الأدوات الرقمية.

الوحدة الرابعة: إدارة المشاريع القائمة على التلعيب

- تخطيط المشروع وتحديد الموارد.
- إدارة الفريق والميزانية.
- التسويق والترويج للمشاريع التلعيب.
- إدارة المخاطر والتعامل مع التحديات.
- بناء ثقافة مؤسسية داعمة للابتكار.
- التعاون مع الشركاء الخارجيين.
- دراسة حالات لمشاريع تلعيب ناجحة.

الوحدة الخامسة: قياس الأثر والتحسين المستمر

- مؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) للتلعيب.
- جمع وتحليل التغذية الراجعة.
- التحسين المستمر للتجربة.
- أخلاقيات التلعيب.
- الاتجاهات المستقبلية في التلعيب.
- تحويل المشاركين إلى دعاة للعلامة التجارية.
- جلسة نقاش حول مستقبل التلعيب.

الأسئلة المتكررة:

التسجيل في الدورة؟ ما هي المؤهلات أو المتطلبات اللازمة للمشاركين قبل

لا توجد شروط مسبقة.

الإجمالي لساعات الدورة التدريبية؟ كم تستغرق مدة الجلسة اليومية، وما هو العدد

المدة إلى ٢٥٢٠- بمعدل يومي يتراوح بين ٤ إلى ٥ ساعات، تشمل فترات تمتد هذه الدورة التدريبية على مدار خمسة أيام، ساعة تدريبية. راحة وأنشطة تفاعلية، ليصل إجمالي

سؤال للتأمل:

بدلاً من أن تتحول إلى للمصممين أن يضمنوا أن تبقى تجارب التلعيب ذات مغزى في ظل التطور السريع للتكنولوجيا، كيف يمكن مجرد حوافز سطحية؟ وتأثير حقيقي على الجمهور،

ما الذي يميز هذه الدورة عن غيرها من الدورات؟

BIG BEN أن التلعيب النفسية والسلوكية للتلعيب، مما يضعها في مكانة تتميز هذه الدورة بتركيزها العميق على الجوانب الجمهور. نركز على تمكين المشاركين الفعال هو أكثر من مجرد إضافة نقاط وشارات، بل هو فريدة. يدرك Training Center مشاريعهم ذات أثر طويل الأمد. هذه الدورة هي من تصميم تجارب تحفز المشاركة والولاء، مما يضمن أن فهم عميق لدوافع مغامرات لا تُنسى، وبناء علاقات قوية مع الجمهور. استثمار في قدرتك على تحويل التجارب العادية إلى تكون