



**التدريبية: تصميم أنظمة التلعيب المتقدمة  
ورفع كفاءة التدريب المؤسسي الدورة  
لتحفيز الموظفين**



مايو ٢٠٢٦ - ١٨



طوكيو

(للشخص الواحد) € ٦٥٠٠

Ref: #TDD4607\_526170



## مقدمة الدورة التدريبية / لمحة عامة

التلعيب المستندة إلى التدريبية التقليدية إلى تجارب تفاعلية محفزة، تقدم الدورة التدريبية رحلة متكاملة لتحويل البرامج ونماذج التصميم العملي، مستنداً إلى أعمال أبحاث عالمية. يدمج البرنامج بين نظريات التحفيز باستخدام أحدث استراتيجيات الألعاب في الجيميفيكيشن. سيكتسب المشاركون مهارات تصميم أنظمة في تطبيقات (Karl Kapp) "الخبير كارل كاب" السلوكي BIG BEN Training منهجية "من التدريب الإلكتروني، وتحليل بيانات الأداء لقياس مكافآت ديناميكية، ودمج ميكانيكات تم متنوعة كالصحة والمالية، مع تركيز خاص على حل الصفر إلى الاحتراف" عبر دراسات حالة من قطاعات الأثر. يقدم Center مبتكرة ترفع الكفاءة تطوير المحتوى ليتمكن المؤسسات من بناء ثقافة تعلم تحديات الاحتفاظ بالمعلومات وتعزيز المشاركة. وتخفض التكاليف مستمرة عبر حلول تدريبية

## الفئات المستهدفة / هذه الدورة التدريبية مناسبة

- مديرو التدريب والتطوير المؤسسي
- مصممو المحتوى التعليمي الإلكتروني
- قادة فرق الموارد البشرية
- مشرفو برامج التدريب في القطاع الحكومي
- استشاريو تطوير الأعمال

## القطاعات والصناعات المستهدفة



- القطاع المالي والمصرفي
- مؤسسات الرعاية الصحية
- الهيئات الحكومية والوزارات
- قطاع التجزئة والخدمات
- مؤسسات التعليم العالي

## الأقسام المؤسسية المستهدفة

- إدارة الموارد البشرية وتطوير الموظفين
- أقسام التدريب الإلكتروني والتقنية
- فراغ الابتكار وتحويل العمليات
- إدارات الجودة والامتثال
- وحدات التطوير التنظيمي

## أهداف الدورة التدريبية

أتقن المهارات التالية بنهاية هذه الدورة التدريبية، سيكون المتدرب قد

- تحليل احتياجات المؤسسة لتصميم حلول تلعب فعالة
- صدارة) في سيناريوهات تدريبية تطبيق ميكانيكيات الألعاب (نقاط، شارات، لوحات
- بالمعلومات قياس تأثير التلعيب على مشاركة الموظفين والاحتفاظ
- تجارب تفاعلية توظيف أدوات رقمية لتحويل المحتوى التدريبي إلى
- وأهدافها تصميم أنظمة تحفيز متوافقة مع ثقافة المؤسسة

## منهجية الدورة التدريبية



المتدربون في الجلسات التفاعلية المباشرة، وورش العمل التطبيقية، تعتمد الدورة على نموذج تعلم تشاركي يجمع بين السرد القصصى وتحديات العمل تصميم مشروع تلعب متكامل لمؤسسة افتراضية، مع ومناقشة دراسات حالة عالمية. سيشارك خبراء BIG BEN Training Center حول نماذج الجماعي. سيحصل كل مشارك على تغذية راجعة فورية من تطبيق أدوات مثل التلعب لقياس فعالية أنظمة المتدربين الافتراضيين. تشمل المنهجية محاكاة التصميم المقترحة، مع تحليل واقعي لبيانات أداء الحلول المبتكرة المكافآت، وستختتم كل جلسة بحلقات نقاش لتطوير استخدام منصات

## التدريبية) خريطة المحتوى التدريبي (محاور الدورة

### الوحدة الأولى: أسس التلعب في التدريب المؤسسي

- تعريف الجيميفيكيشن ومكوناته الأساسية
- نظريات التحفيز السلوكي وتطبيقاتها العملية
- الألعاب تحليل الفرق بين التلعب والتعليم القائم على
- دراسات حالة عالمية ناجحة وفاشلة
- للتلعب معايير اختيار المشاريع التدريبية القابلة
- أدوات تقييم نضج المؤسسة لتبني التلعب
- إطار عمل "أوتكام" (Octalysis) "التصميم الأنظمة"

### الوحدة الثانية: تصميم ميكانيكات التلعب المتقدمة



- آليات تصميم أنظمة النقاط والشارات الفعالة
- توظيف لوحات الصدارة لتحفيز المنافسة الصحية
- تطوير مسارات تدريبية قائمة على التحديات
- دمج عناصر السرد القصصي في المحتوى
- معايير بناء أنظمة مكافآت متعددة المستويات
- تقنيات موازنة صعوبة التحديات وقابلية الإنجاز
- تجنب أخطاء التصميم الشائعة في التلعيب

## الوحدة الثالثة: أدوات رقمية وتطبيقات عملية

- مقارنة منصات التلعيب الرائدة في السوق
- الأنظمة: استخدام أدوات مثل (BadgeOS) و (Moodle) للتصميم
- تحويل محتوى تدريبي تقليدي إلى نموذج تفاعلي
- تطبيقات الواقع المعزز في سيناريوهات التدريب
- معايير دمج التلعيب في أنظمة إدارة التعلم (LMS)
- تحليل بيانات المشاركة لتعديل التصميم
- حماية البيانات والامتثال التنظيمي

## الوحدة الرابعة: قياس الأثر والعائد الاستثماري

- مؤشرات قياس فعالية التلعيب (KPI)
- أدوات تتبع مشاركة الموظفين والاحتفاظ بالمعلومات
- تحليل العائد الاستثماري (ROI) البرامج التلعيب
- تصميم استبيانات تقييم تجربة المستخدم
- معايير الربط بين أداء التدريب وأهداف المؤسسة
- تقارير أداء قابلة للتنفيذ للإدارة العليا
- تعديل الأنظمة بناءً على التغذية الراجعة



## الوحدة الخامسة: تبني اللعب كثقافة مؤسسية

- استراتيجيات دمج اللعب في رؤية المؤسسة
- تدريب المدربين على تطبيق ميكانيكيات الألعاب
- تصميم سياسات تحفيز مستدامة طويلة الأمد
- إدارة مقاومة التغيير لدى الموظفين
- تطوير خطط تواصل فعالة لبرامج اللعب
- آليات التحديث المستمر للأنظمة
- عرض مشاريع المشاركين وتقييمها جماعياً

## 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 ٢٠-٢٥ 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:

لضمان عدم تأثر التعاون الجماعي بين الموظفين؟ كيف يمكن موازنة عنصر المنافسة في أنظمة اللعب

### ما الذي يميز هذه الدورة عن غيرها من الدورات؟



قياسية. يعكس التعلم بالمشاريع"، حيث يصمم كل مشارك نظام تلعب" تركز الدورة على الجانب التطبيقي العملي عبر منهجية من قطاعات متعددة كالصحة المحتوى أحدث الأبحاث الأكاديمية في تحفيز السلوك كامل لمؤسسة افتراضية باستخدام أدوات تحليل بيانات مخصصة لقياس فعالية التلعب في والمالية. يتميز BIG BEN Training Center بتقديم البشري، مع دراسات حالة ثقافة مؤسسية تصميم تجارب المستخدم. الدورة لا تقتصر على الجانب رفع الإنتاجية، مع توجيهات مباشرة من خبراء في أدوات للتطوير تدعم التعلم المستمر عبر أنظمة تحفيز مبتكرة قابلة التقني بل تغوص في استراتيجيات بناء