الدورة التدريبية: استراتيجيات التلعيب Gamification في مشاريع الترفيه



23 - 27 نوفمبر 2026
لشبونة
4500 € (للشخص الواحد)
Ref: #EL9614_345813

مقدمة الدورة التدريبية / لمحة عامة:

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

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.
- الجهات الحكومية وما في حكمها المعنية ببرامج التوعية.

الأقسام المؤسسية المستهدفة:

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

أهداف الدورة التدريبية:

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

- فهم مبادئ التلعيب (Gamification).
- تصميم آليات اللعب في مشاريع الترفيه.
- استخدام المكافآت والنقاط والشارات لتحفيز المشاركين.
- 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:

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

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:

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

لا توجد شروط مسبقة.

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

تمتد هذه الدورة التدريبية على مدار خمسة أيام، بمعدل يومي يتراوح بين 4 إلى 5 ساعات، تشمل فترات راحة وأنشطة تفاعلية، ليصل إجمالي المدة إلى 20-25 ساعة تدريبية.

سؤال للتأمل:

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

ما الذي يميز هذه الدورة عن غيرها من الدورات؟

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