

پروپوزال اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله

گروه پژوهشی راجونه



راجونه
بلدای به نام تفکر

اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی

اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی، کارگاهی جذاب، کاربردی و تعاملی همراه با بازی نقش است. در این کارگاه، شرکت‌کنندگان رویکرد حل مسئله و تصمیم‌گیری در مراحل مختلف حل مسئله را با محوریت یک مسئله واقعی مرتبط با فعالیت‌های سازمان خود، فرامی‌گیرند و ضمن یادگیری تکنیک‌های مختلف برای هر مرحله از چرخه حل مسئله، به صورت گروهی تکنیک‌ها را تمرین می‌کنند.

چرا اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله؟

بر اساس گزارش «آینده کار» مجمع جهانی اقتصاد، مهارت حل مسئله تا سال 2030 دومین مهارت پرتقاضا خواهد بود. یادگیری این مهارت نیازمند تمرین عملی در محیط واقعی است. تینکا برای این هدف، اسپرینتی آموزشی با رویکرد یادگیری حین عمل و بازی‌سازی طراحی کرده که در شهر خیالی آکنیت برگزار می‌شود و شرکت‌کنندگان حل مسئله را به صورت واقعی تمرین می‌کنند.

شرایط اجرای اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی

کارگاه با حضور استاد و دستیار برگزار می‌شود. در این کارگاه شرکت‌کنندگان به گروه‌های 7 نفره تقسیم شده و به هر گروه تعدادی فرم در اندازه A0 اختصاص داده می‌شود. مکان اجرا باید به گونه‌ای باشد که فرم‌های مربوط به هر گروه روی دیوار نصب شده و گروه‌ها فضای ویژه خود را برای بحث و تبادل نظر داشته باشند (به عنوان مثال میزهایی با ظرفیت نشستن 7 نفر برای هر گروه). همچنین به منظور اجرای مناسب کارگاه به ویدئو پروژکتور (یا LCD بزرگ) و تخته وایت برد در محل کارگاه نیاز است.

 **زمان کارگاه: 16 ساعت**

داستان از این قرار است که در شهر آکنیت اتفاقاتی رخ داده و شهر را دچار مشکلاتی نموده، خبر این مشکلات در روزنامه شهر آکنیت پخش می‌شود و اهالی از آن مطلع می‌گردند، در همین حین شهريار شهر آکنیت برای رفع این مشکلات، شهرياری‌های هر منطقه را (که همان شرکت‌کنندگان هستند) فراخوانده و از آنان مشاوره می‌جوید.

شرکت‌کنندگان در کارگاه هریک نقش یکی از این شهرياران را به عهده داشته و با توجه به گروه‌بندی‌هایی که در ابتدای کارگاه میان افراد صورت گرفته، به ایفای نقش می‌پردازند. و این نقطه شروع ماجراست. حالا شرکت‌کنندگان با بکارگیری تکنیک‌هایی که در طی کارگاه آموزش می‌بینند، در گروه‌های خود قدم به قدم مشغول تعریف مسئله، شناخت مسئله، ایده‌پردازی، ارزیابی ایده و در نهایت اجرای ایده و حل مشکل می‌شوند.

در پایان نیز گروهی که بهترین ایده و راه حل را ارائه نموده است، برنده شهر شده و نشان طلای شهرياری را از آن خود می‌کند.

- Herman Brain Dominance Instrument (HBDI) آزمون
- تعریف مسأله
- تکنیک 5W1H
- شناخت مسأله (پروفايل مشتری / پرسونا)
- تکنیک مصاحبه عمیق و قوم نگاری
- تکنیک اولویت بندی کارها، در دسرها، منفعت ها
- ایده پردازی
- تکنیک عکس های سخنگو
- ارزیابی ایده
- تکنیک ماتریس ارزیابی ایده
- به تصویر کشیدن ایده
- تکنیک نقشه ارزش های پیشنهادی
- تناسب ارزش های پیشنهادی
- بوم اجرای ایده
- تکنیک بوم اجرای پروژه خلاق

اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله برای کاهش هزینه‌های سازمانی چه کاربردی دارد؟

کارگاه اسپرینت حل مسئله در سازمان‌ها برای حل مسائل سازمانی مختلف، به‌ویژه کاهش هزینه‌ها، طراحی شده است. شرکت‌کنندگان با یادگیری روش‌های حل مسئله و با بکارگیری راهکارهایی که خودشان در طی کارگاه خلق می‌نمایند، خواهند توانست برای همدل و همراه کردن تمامی افراد سازمان در جهت رسیدن به اهداف، اقداماتی کاربردی را انجام دهند. در پایان کارگاه، افراد می‌توانند در شرایط بحرانی بهترین راهکار را انتخاب کنند، ایده‌ها را ارزیابی و اجرا کنند و با مشارکت کارکنان، در جهت اهداف سازمان گامی موثر بردارند.

در اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی چه می‌گذرد؟

اسپرینت ترکیبی از آموزش و مشاوره است. و بدین ترتیب به چند مرحله تقسیم می‌گردد:

- 1. مرحله پیش از اجرا:** قبل از برگزاری اسپرینت، طی مصاحبه‌ای که با افراد مربوطه در سازمان شما خواهیم داشت، مسائل اصلی سازمان (به عنوان مثال کاهش هزینه‌ها) استخراج می‌شود و بدین صورت اسپرینت به منظور بررسی برجسته‌ترین مسائل شرکت شما باز طراحی می‌گردد.
- 2. مرحله اجرا:** حالا که مسئله اصلی شرکت شما شناسایی شد و سناریو مربوط به اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله خاص سازمان شما طراحی گردید، افراد مربوطه به حضور در اسپرینت دعوت می‌گردند.
- 3. مدت زمان اجرا:** مدت اجرای این کارگاه 2 روز بوده و در این مدت، مدرس دوره به عنوان مشاور حرفه‌ای در کنار تیم شرکت‌کنندگان به یافتن راهکار برای مشکل، کمک می‌کند.
- 4. نحوه اجرا:** اجرای اسپرینت در شهر بی‌مکان و بی‌زمان آکنیت رخ می‌دهد. پس از آنکه شرکت‌کنندگان وارد این شهر شدند، با استفاده از تکنیک HBDI به تیم‌های 5 الی 7 نفره گروه‌بندی می‌شوند. و پس از قرارگیری افراد در گروه‌های خود، قصه شهر آغاز می‌گردد.



مسیر اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی

فرآیند کلی اسپرینت گیمیفای شده حل مسئله سازمانی





021-86093406 

0936 8030201 

R a c h o o n e 

rachoonegroup 

www.rachoone.ir 

rachoonegroup@gmail.com 

تهران، خیابان کارگر شمالی، کوچه چهارم پلاک ۴، طبقه ۴، واحد ۸ 

RACHOONE
A Step to the Pinnacle of Thought