



בית הספר למוסמכים במינהל עסקים ע"ש ליאון רקנאטי

1242.3280 – מישחוק ככלי ניהולי GAMIFICATION AS A MANAGEMENT TOOL

(דרישות קדם: אין)
(דרישות מקבילות: אין)

סמסטר ב' – תשפ"א

קבוצה	יום בשבוע	שעה	מטלת סיום	מרצה	דואר אלקטרוני	טלפון
	א	15:45-18:30	עבודה	ד"ר גנית ריכטר	griechter@univ.haifa.ac.il	

שעת קבלה – בתיאום מראש

עוזר הוראה – יפורט בהמשך

נוכחות בשיעורים -

חובת נוכחות בשיעורים. על מנת לעבור את הקורס ניתן להחסיר לכל היותר 2 שיעורים.
אין להחסיר שיעורים הכוללים הגשות. אין להחסיר שיעורים עם הרצאות אורח.

היקף הלימודים

היקף הי"ס לקורס: 2

ECTS = 4 י"ס – (European Credit Transfer and Accumulation System) ECTS, ערך הניקוד של הקורס במוסדות להשכלה גבוהה בעולם שהינם חלק מ"תהליך בולוניה".

תיאור הקורס

העליה העצומה בפופולריות של משחקי מחשב מקוונים וההתפתחויות בטכנולוגיות המידע, המאפשרות דפוס תקשורת חדשים ואיסוף עקבות דיגיטליים, הגבירו את העניין של המגזר העסקי בתופעה. המשחק חודר למקומות עבודה, לא רק לצורכי הפגת מתחים בעבודה היומיומית, אלא גם בתהליכי ההכשרה וההדרכה, ככלי מחקר, ללמידה, לביצוע משימות חישוביות, כמו גם עידוד ושינוי התנהגות. המשחק, ככלי בידי הארגון, משמש בכמה מישורים: בתוך הארגון, מול לקוחות וספקים, לרווחת הפרט ולמיקור המונים.

הקורס יעסוק בתיאוריה ובמעשה של משחקים (Serious Games), מנגנוני משחק, מתודולוגיות וטכניקות מעולם המשחקים (Gamification) בתחומים 'רציניים', לטובת קידום מטרות עסקיות, חברתיות ואחרות. דגש ינתן על הקניית בסיס ידע על אינטראקציה משחקית ויישום ידע זה בעולם הארגוני. בנוסף, ניחשף לכמה מהשאלות ואי ההסכמות, מגבלות וסוגיות אתיות בתחום המתפתח.

השיעורים יתקיימו במתכונת סינכרונית ב-זום. בקורס ישולבו מספר הרצאות אורח וכן למידה עצמית וקבוצתית. המימד התיאורטי והמימד המעשי של הקורס נועדו להשלים זה את זה ולסייע להבנת הנושא כמכלול. **ההשתתפות במשחקים ובמשימות השונות הינה חלק בלתי נפרד מדרישות הקורס.**

תפוקות למידה

עם סיום הקורס בהצלחה יוכל הסטודנט:

1. להשתמש במושגים ובמונחים המקצועיים.
2. להמשיך להתפתח בתחום באופן עצמאי.
3. לנתח שימוש בשפה משחקית במצבי יום יום, לשיווק ולשכנוע, כמו גם ללמידה ולהערכה.
4. להשתמש במסגרות החשיבה של הקורס לניהול נכון יותר של האסטרטגיה הדיגיטלית בארגון.
5. לייעץ ולהמליץ על מודלים עסקיים מבוססי משתמשים העשויים ליצור ערך לארגון.
6. לתכנן וליישם עקרונות ומערכות משחקיות לצורך השגת מטרות הארגון, ולפתרון שאלות ניהוליות, עסקיות וחברתיות.
7. לאסוף נתונים ומידע פנימיים וחיצוניים בדרך חדשנית ומערבת לצורך תמיכה בקבלת החלטות, בניית אגרונים, אופטימיזציה ותהליכים שונים בארגון.
8. לעורר מודעות, לתכנן ולתמוך ביישום אספקטים אתיים וחברתיים של מערכות מידע בארגון.

הערכת הסטודנט בקורס והרכב הציון

אחוז	מטלה	תאריך	גודל קבוצה/ הערות
5%	השתתפות משמעותית		אישי
35%	משימות קצרות		אישי
60%	פרויקט מתגלגל. יידגם שלוש פעמים (במהלך הסמסטר/ שיעור אחרון/ לאחר הסמסטר).		קבוצתי ועם מרכיב אישי

* תלמיד, הנעדר משיעור המחייב השתתפות פעילה או שלא השתתף באורח פעיל, רשאי המורה להודיע למזכירות כי יש למחוק את שמו מרשימת המשתתפים. (התלמיד יחויב בתשלום בגין קורס זה)

פירוט המטלות בקורס

כללי:

- הרצאות, פעילויות עיוניות ודיונים, וכן סרטונים, תרגולים, וכמובן, התנסויות במשחקים.
- הרצאות אורח **בנוכחות חובה.**
- 5% השתתפות – הציון על השתתפות בקורס יתבסס על יוזמה ותרומה **אישית משמעותית** לקורס.

35% רכיב אישי :

- 5% כרטיס שחקן- עיצוב דמות שתלווה אותנו לאורך כל הקורס. (דמות, אווטאר, כוחות, תפקיד וכו').
- 20% יומן משחק - התנסות ביקורתית במשחק ממוחשב. הגשת מסמך קצר בכתב על החוויה, תוך ניתוח אלמנטים ומכניקת משחק.

- 10% משחק משקיעים (בשיעור האחרון) - הערכת עמיתים (תגובה מנומקת בכתב), וכן ומשחק בו נשקיע בפרויקטים של חברי הכיתה.

60% רכיב קבוצתי (פרויקט):

ליישם את הידע הנלמד ע"י התנסות בתכנון ועיצוב מענה משחקי לבעיה בארגון/בחברה. לעבודה בצוות חשיבות בפני עצמה בהיותה מרכיב חשוב בעבודה ניהולית בארגונים.

- 10% Pitch Fest מפגש ביניים - הצגה קצרה של הבעיה וקווים כלליים של פתרון משחקי.
- 20% Game Fest - השיעור האחרון בקורס יוקדש לפסטיבל בו נכיר את המשחקים שפיתחתם. המשחק יישפט על ידי תלמידי הכיתה בשבתם כמשקיעים פוטנציאליים. הציונים יינתנו בתחרות עם הקבוצות האחרות.
- 30% הגשת תיק פרויקט - עבודה בכתב שתסכם את תהליך החשיבה המשחקית, העיצוב והלמידה (קבוצתי עם מרכיב אישי).

כללים לפרויקט:

- הפרויקט יתבצע בקבוצות של 4-5 סטודנטים.
- העבודה תהיה מבוססת על ניתוח בעיה/מצב ופתרון בעזרת כלים משחקיים עפ"י מודלים שיילמדו בקורס.
- הסטודנטים ידרשו לנתח את המצב, לאסוף מידע רלוונטי, להציע פתרון משחקי, לעצבו, ולהציגו בע"פ ובכתב.
- נוכחות מלאה במפגש Pitch Fest ובמפגש Game Fest והצגת הפרויקטים.
- העבודה בכתב תכלול בנוסף לחלק שיוגש כקבוצה, חלק שיוגש באופן אישי.
- מבנה העבודה וההיקף הנדרש יפורטו במהלך הקורס.
- העבודות תוגשנה אלקטרונית כפי שיפורט באתר הקורס.

כל אי עמידה במי ממשלות הקורס מחייבת הודעה מראש (במייל) למרצה

מדיניות שמירה על טווח ציונים

החל משנה"ל תשס"ט מונהגת בפקולטה מדיניות שמירה על טווח ציונים בקורסי התואר השני. עקרונות השיטה חלים על כל קורסי התואר השני, ומדיניות השמירה על טווח הציונים תיושם לגבי הציון הסופי בקורס זה.

מידע נוסף בנושא זה מתפרסם בהרחבה באתר הפקולטה.

<https://coller.tau.ac.il/MBA-students/programs/2020-21/MBA/regulations/exams>

הערכת הקורס ע"י הסטודנטים

בסיומו של הקורס הסטודנטים ישתתפו בסקר הוראה על מנת להסיק מסקנות לטובת צרכי הסטודנטים והאוניברסיטה.

אתר הקורס

אתר הקורס יהווה המקום המרכזי בו ימסרו הודעות לסטודנטים, לפיכך מומלץ להתעדכן בו מדי שבוע, לפני השיעור, ובכלל – גם בתום הסמסטר. (לצורך תיאום ענייני הבחינה למשל).

שקפי הקורס יהיו באתר הקורס באתר.

לתשומת לבכם - בכיתה ידונו גם נושאים (ובפרט דוגמאות) שאינם מופיעים בשקפים או מופיעים בכותרת בלבד. כל אלו הינם חלק בלתי נפרד מחומר הקורס.

תכנית הקורס *

נושאי הקורס:

1. מבוא, משחק היכרות עם נושא הקורס, הצגת משימות הקורס והרציונל.
2. מהו משחק? עקרונות ודוגמאות.
3. מה בין משחק למשחק? מגמות בתחומי משחק (Gamification).
4. אפקטיביות ויישום משחקים בעולם העסקי והארגוני, ככלי ללמידה, להכשרה, כחלק מתהליך התכנון האסטרטגי ותהליכי קבלת-החלטות, לשינוי התנהגות, לטובת קידום מטרות עסקיות, חברתיות ואחרות.
5. איפה הכסף? מבט מבחוץ ומבפנים.
6. מהי חשיבה משחקית? תיאוריות, עקרונות ותהליכים בחשיבה משחקית.
7. מסגרת לעיצוב משחק: אלמנטים ומכניקת משחק.
8. מה מניע אותנו? פרסונליזציה ומוטיבציה, מערכות תגמולים ותמריצים.
9. תרגיל ניתוח משחק From5To4. עבודה עם משתמשים.
10. אתגרים והזדמנויות: מגבלות, ביקורת ואתיקה.
11. העתיד כבר כאן!
12. הצגת פרויקטים קבוצתיים במפגש ביניים ובמפגש סופי.
13. משחק משקיעים.
14. הרצאות אורח ישולבו במהלך הקורס בהתאם לזמינות המרצים האורחים. הודעה תמסר מראש.

*התכנית הינה בסיס לשינויים.

נושאים הקשורים לאתיקה בעסקים

הפקולטה לניהול רואה חשיבות גבוהה בשילוב נושאים הקשורים לאתיקה בעסקים כחלק אינטגרלי מקורסי החובה. בקורס זה נדון בנושאים הבאים הקשורים באתיקה:

- פרטיות
- חוקי עבודה, מניפולציה על עובדים
- זכויות יוצרים

קריאת חובה

1. Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work?. *Business information review*, 31(2), 82-90.
https://www.researchgate.net/publication/270723662_Gamification_Making_work_fun_or_making_fun_of_work
2. Oprescu, F., Jones, C., & Katsikitis, M. (2014). I PLAY AT WORK—ten principles for transforming work processes through gamification. *Frontiers in psychology*, 5.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3906598/>

קריאת רשות

3. Aziz, A., Mushtaq, A., & Anwar, M. (2017, March). Usage of gamification in enterprise: A review. In *2017 international conference on communication, computing and digital systems (C-CODE)* (pp. 249-252). IEEE.
4. Burke, M. & Hiltbrand, T., 2011. How Gamification Will Change Business Intelligence. *Business Intelligence Journal*, 16(2), pp.8–16.

5. Deterding, S. (2019). Gamification in management: Between choice architecture and humanistic design. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 131-136.
6. Hofacker, C. F., De Ruyter, K., Lurie, N. H., Manchanda, P., & Donaldson, J. (2016). Gamification and mobile marketing effectiveness. *Journal of Interactive Marketing*, 34, 25-36.
7. Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story.
8. Penenberg, A. (2010). [How Video Games are Infiltrating -- and Improving -- Every Part of Our Lives](#), Fast Company, December 13, 2010
9. Richter, G. Raban, D.R. and Rafaeli, S. (2015). Studying Gamification: the Effect of Rewards and Incentives on Motivation. P. 21-46, Chapter 2, In T. Reiners & L. C. Wood (Eds), Gamification in Education and Business. Springer
10. Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2018, August). Tailoring a Points Scoring Mechanism for Crowd-Based Knowledge Pooling. In *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences*.
11. Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J., McCarthy, I., & Pitt, L. (2014). Understanding gamification of consumer experiences. *ACR North American Advances*.
12. Schacht, S., S. Morana, and A. Maedche (2014). The project world-gamification in project knowledge management. Proceedings of the 22nd European Conference on Information Systems (ECIS).
https://www.researchgate.net/profile/Silvia_Schacht/publication/273439240_The_Project_World_-_Gamification_in_Project_Knowledge_Management/links/55007be30cf2aee14b54b36a.pdf
13. Smith, R. (2011). The future of work is play: Global shifts suggest rise in productivity games. In *Games Innovation Conference (IGIC), 2011 IEEE International* (pp. 40-43). IEEE.
14. Suh, A., & Wagner, C. (2017). How gamification of an enterprise collaboration system increases knowledge contribution: an affordance approach. *Journal of Knowledge Management*, 21(2), 416-431.
15. Von Ahn, L. (2006). Games with a purpose. *Computer*, 39(6), 92-94.
16. Zimmerling, E., Höllig, C. E., Sandner, P. G., & Welp, I. M. (2019). Exploring the influence of common game elements on ideation output and motivation. *Journal of Business Research*, 94, 302-312.

רבן, ד. וריכטר ג. (2011). [לשחק \(גם\) בעבודה](#). גלילאו 154 : 56-7.

רפאלי, ש., שגב, ל. (2010). משחקים רציניים. מה למשחקי מחשב ולמערכת החינוך. דוגמא לישום. הד החינוך, פ"ה (03), 90-93.
<http://qsb.haifa.ac.il/~mm/he/files/SeriousGamesHedHaChinuch.pdf>

סרטוני וידאו מומלצים

- [Seth Priebatsch: The game layer on top of the world](#)
- Jesse Schell, [Design Outside the Box](#), 2010 DICE conference presentation video
- Jane McGonigal: [Gaming can make a better world](#)
- Ben Sawyer: [Games Everywhere : The Larger Role for Web Platforms and Services for Games & Serious Games](#)