

ՀԱՇՎԵՏՎՈՒԹՅՈՒՆ

Ֆինանսների նախարարության մարդկային ռեսուրսների կառավարման
վարչության փորձագետ Արման Մոսինյանի

Ես՝ Արման Մոսինյանս, ֆինանսների նախարարության մարդկային ռեսուրսների կառավարման վարչությունում որպես փորձագետ աշխատում եմ 2023 թվականի դեկտեմբերի 28-ին կնքված N 48 պայմանագրի համաձայն:

- 2024 թվականի հոկտեմբերի 5-ից մինչև նոյեմբերի 4-ը ներառյալ իրականացրել եմ հետևյալ աշխատանքները,
 - Կազմել եմ << ֆինանսների նախարարության ներքին գորովաճակագիր >>՝ կատարել եմ աշխատակիցների հաճախելիության վելուծություն, ներկայացրել սահմանադրույթը,
 - Ապահովել եմ վարչության պետի կողմից տրված ընթացիկ հանձնարարականների կատարումը,
 - Կատարել եմ հետազոտություն «Գեյմփիկացիայի դիտարկումը աշխատանքային միջավայրում» թեմայով:

Գեյմփիկացիայի դիտարկումը աշխատանքային միջավայրում.

1. Սահմանում

Գեյմփիկացիան խաղային տարրերի, մեթոդների և տեխնիկաների գործությունների վերաբերյալ աշխատանքային միջավայրը կառուցված է ոչ խաղային ոլորտներում, ինչպիսիք են կրթությունը, կիրառությունը և ուսուցչությունը: Նորագույն կառավարման գործընթացները և աշխատանքային միջավայրը: Նորագույն միջազգային փորձը ցույց է տալիս, որ գեյմփիկացիան կարող է եապես միջազգային համարժեք լինել և աշխատակիցների ներգրավվածությունը, արդյունավետությունը և բարելավել աշխատակիցների ներգրավվածությունը:

2. Գործնական Օրինակներ

- **Մրցույթներ և գնահատման համակարգեր:** Կազմակերպություններն աշխարհի տարրեր երկրներում (օրինակ, ԱՄՆ, Գերմանիա) հաջողությամբ կիրառել են մրցույթային համակարգեր, որտեղ աշխատակիցները կարող են մրցել միավորներ կամ մրցանակներ շահելու համար: Սա խթանում է ակտիվությունը և պատասխանատվությունը:
- **Առաջնադիման մեխանիզմներ:** Աշխատակիցները ստանում են մեդալներ, վկայագրեր կամ այլ ճանաչում՝ իրենց հաջողությունների համար, ինչը վկայագրեր կամ այլ ճանաչում՝ իրենց հաջողությունների համար, ինչը

բարձրացնում է աշխատակիցների մոտեցումը և ձգտումը: Օրինակ, "SAP" ընկերությունը իր աշխատակիցներին տրամադրում է վիրտուալ ճանաչման սիստեմ՝ գեյմփիկացված տարրերով:

- Գեյմփիկացված ուսուցման ծրագրեր: Համաշխարհային շատ կազմակերպություններ, ինչպիսիք են "Google" և "Microsoft", կիրառում են կազմակերպությունների խաղային մոտեցումներ ուսուցման գործընթացներում՝ դարձնելով այն ավելի խաղային մոտեցումներ ուսուցման գործընթացներում՝ դարձնելով այն ավելի հետաքրքիր և արդյունավետ:

3. Արդյունքները

- Ներգրավվածության բարձրացում: Միջազգային փորձը ցույց է տալիս, որ գեյմփիկացիան դրական ազդեցություն է թողնում աշխատակիցների ներգրավվածության վրա, ինչն ուղիղ կապ ունի աշխատանքի արդյունավետության հետ:
- Արդարողականության բարելավում: Գեյմփիկացված աշխատանքային մոտեցումները հաճախ հանգեցնում են բարձր արտադրողականության, քանի որ աշխատակիցներին ավելի է մոտեցնում իրենց պարտականություններին:
- Ուսուցման արդյունավելություն: Գեյմփիկացված ուսուցման մոտեցումները նպաստում են ավելի լավ ուսումնական արդյունքներին և հեշտացնում են նոր տեղեկատվության յուրացման գործընթացը:

4. Անվտանգության և Եթիկայի խնդիրներ

Գեյմփիկացիան պետք է կիրառվի առանց աշխատակիցների վրա ճնշում ստեղծելու, որպեսզի նրանք չզգան, որ մրցակցային մթնոլորտը բացասական է: Անհրաժեշտ է ապահովել յուրաքանչյուր աշխատողի անվտանգություն և վստահություն:

5. Միջազգային փորձի համեմատություն

Վերջին տարիներին տարբեր երկրներում, այդ թվում՝ ԱՄՆ-ում, Եվրոպայում և Ասիայում, նշվում է, որ գեյմփիկացիայի կիրառումը հիմնարար կերպով բարելավել է աշխատակիցների մոտեցումը, արդյունավետությունը և աշխատանքային մթնոլորտը: Օրինակ, "Deloitte" ընկերությունը, օգտագործելով գեյմփիկացիա, գնահատել է աշխատակիցների ներգրավվածությունը և նշել, որ դա 50% -ով բարձրացրել է ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը:

6. Եզրակացություն

Գեյմփիկացիան կարող է էապես բարելավել աշխատակիցների ներգրավվածությունը, արդյունավետությունը և ընդհանուր մոտեցումը

աշխատանքին: Միջազգային փորձը ցուց է տալիս, որ այս մեթոդը կարող է հաջողությամբ կիրառվել և այն կարող է նպաստել ինչպես անհատական, այնպես էլ թիմային հաջողություններին:

ՄԱՐԴԿԱՅԻՆ ՌԵՍՈՒՐՍՆԵՐԻ
ԿԱՌԱՎԱՐՄԱՆ ՎԱՐՉՈՒԹՅԱՆ
ՓՈՐՁԱԳԵՏ



ԱՐՄԱՆ ՄՈՍԻՆՅԱՆ