

FİRMA İÇİ OYUNLAŞTIRMA

Mehmet Ali CANIMOĞLU

Özet ve Giriş (Abstract and Introduction)

Son yıllarda çalışanların işlerindeki mutlulukları ve kendilerini çalıştıkları şirkete ait hissetme yüzdelerinde ciddi bir düşüş yaşanmaktadır. Bu sorunu çözmek için oyunlaştırma en çok kullanılan yöntemlerdendir.

Bu projenin amacı işe alım sürecindeki adayların, yoğun iş temposunu onlara hissettirmek ve uyum sağlayabilme derecelerini ölçmektir.

Bu projede yoğun iş temposundan dolayı sürekli çalışan kaybeden bir yazılım firmasının işe alım sürecindeki adayların, yoğun iş temposunu onlara hissettirmek amacıyla bir oyunlaştırma platformuna ihtiyaç duymaktadır. Ben de bu ihtiyaca cevap vermekteyim.

Yöntem - Method

Bu çalışmada birbirinden farklı 15 örnek oyunlaştırma platformu incelenmiştir. Bununla birlikte büyük firmaların oyunlaştırmayı nerelerde ve ne amaçla kullandıkları araştırılmıştır.

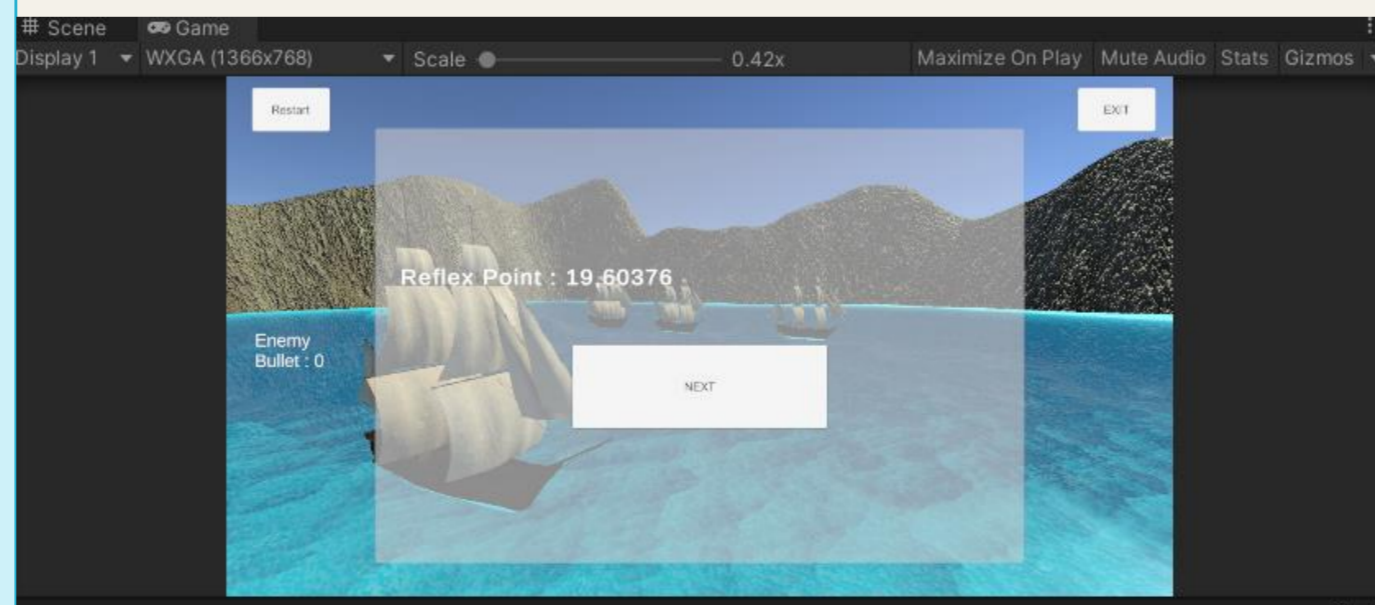
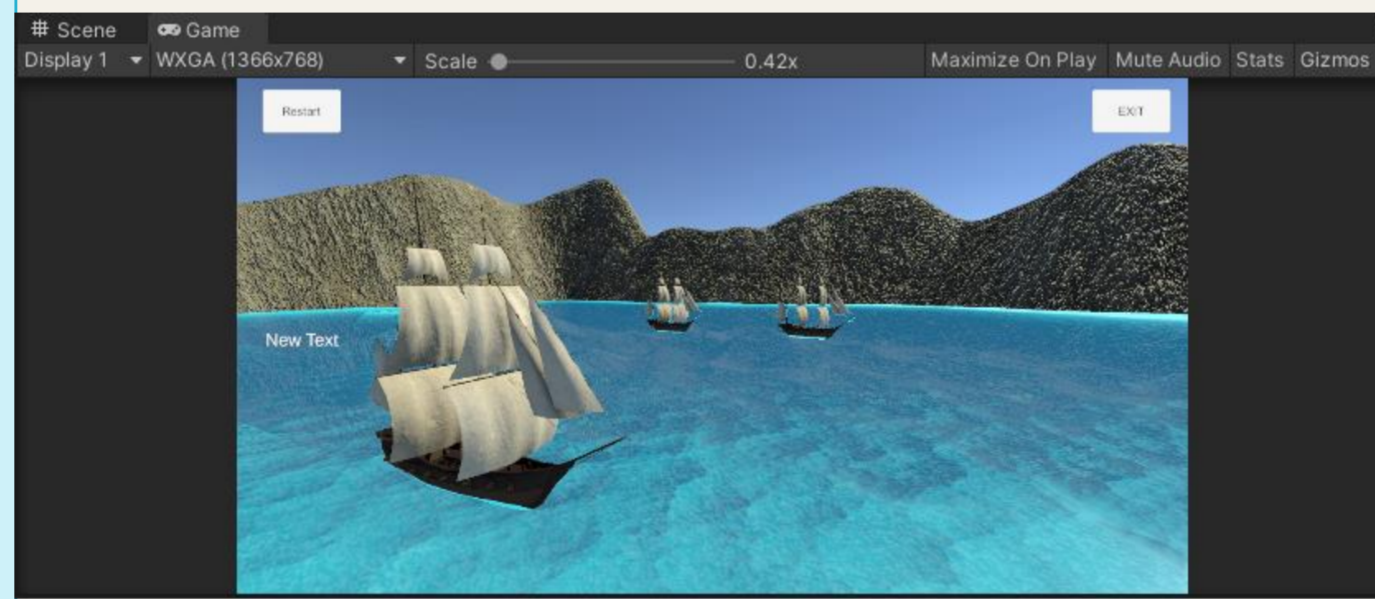
Toplanan veriler ışığında firma içi oyunlaştırma yapılmasına karar verilmiştir. Yazılım dili olarak C# kullanılmış ve unity ile proje hayata geçirilmiştir.

Platformun yoğun iş temposunu kullanıcıya vermek üzerine tasarlandığından dolayı çalışmada refleks ölçümü kullanılmıştır. Bu sayede kullanıcıya verilmek istenen mesajın yanı sıra iş temposuna ne derece ayak uydurabileceği derecelendirilebilmesi düşünülmüştür.

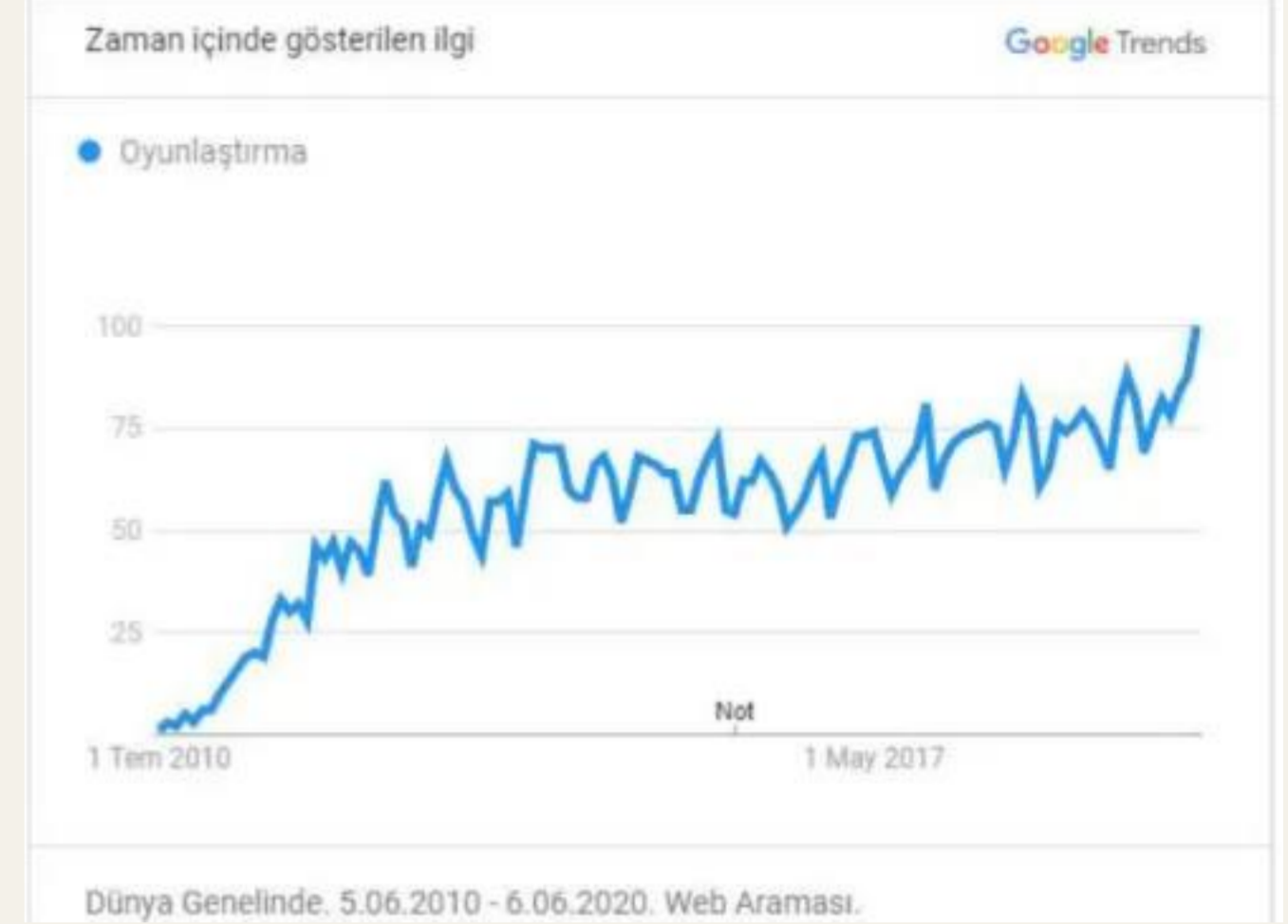


Bulgular (Results)

İşe alım süreçleri çalışanla firmanın ilişkisinin ilk adımınıdır. Bu adımda iş potansiyelini tanıtmak ve aday performansını değerlendirmek için birçok uygulama mevcuttur. Bu uygulamalarda adaya iş yükünü hissettiren senaryolar sunulur ve bu firmada çalışıyor olsaydı nasıl bir ortamda bulunacağı gösterilir. Oyun sonunda adaya bir refleks puanı verilir ve bu puan ile adayın iş rolüne ne kadar uygun olduğunun karar verilmesine yardımcı olur.



Sonuç (Conclusion)



Bu Uygulamayı iş akışlarına ekleyen firmalarda işten ayrılma oranlarında azalmalar olduğu gibi, çalışan memnuniyetinde ve firmaya aidiyet duygusunda artışlar gerçekleşmektedir.

Bu uygulamada etkileşimi sağlayan öğeler; motivasyon, performans ve algıdır.

Bunların yanı sıra işe alımlarda, adayın firmayı tanıması ve firmaya olan uygunluğunun ölçülmesi için de bu projeden yararlanılabilir.

Kaynaklar

Oyunlaştırma makaleleri:

- https://www.ituvakif.org.tr/dergi/sayi_85.pdf
- <https://www.oyunlastirma.co/>
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma>
- https://tuprasal.meb.k12.tr/icerikler/egitim-de-oyunlastirma-en-iyi-10-oyunlastirma-ornegi_3290662.html
- <https://www.pazarlamasyon.com/oyunlastirma-ile-verimlilik-artin-4-sirket>
- <https://www.motivacraft.com/tr/blog/oyunlastirilmis-bir-ise-alim-surecinin-adaylar-uzerindeki-pozitif-etkileri-3245/>

Unity oyun assetleri:

- Unity asset store

İletişim Bilgileri

E-Posta: mehmetalicanimoglu@gmail.com

Tel: 05395580407

Adres: Buca/İZMİR

Mehmet Ali CANIMOĞLU