

*XΠ / the experience agency*

# Oyunlařtırma destekli Beceri Geliřtirme, Deęerlendirme & İře Alım



Gamification powered by:



## Hikayemiz

2010 yılından bu yana faaliyet gösteren The experience agency, COVID-19 sonrasında hızla gerçekleşen dijitalleşme sürecini 1994 yılında kurulan Accelium firmasının oyunlaştırma metodolojisi ile gerçek anlamda tamamlamış bulunmaktadır.

Bugün, 30 ülkede, 1.000.000+ çalışan tarafından deneyimlenen metodoloji, tamamen online çalışan değerlendirme, raporlama ve dijital oyunlaştırma ile birlikte Türkiye'de sadece The experience agency tarafından uygulanmaktadır.



30 ülke



1.000.000'dan fazla katılımcı ve elde edilen davranış bilgileri



Tamamen dijitalleştirilmiş yeni nesil oyunlaştırma destekli metodoloji

# Bilimsel & Güvenilir

- Son yıllarda çok söz edilen 'Oyunlaştırma' bilimsel dayanaklarla yapıldığında iki temel ihtiyacı karşılıyor:
  - 1- Bir çalışan / çalışan adayının beceri ve yetkinliklerini doğru şekilde ölçerek işinde nasıl performans göstereceğini öngörebilmek.
  - 2- Çalışan deneyimini daha kısa zamanda, daha az kaynak harcayarak iyileştirmek
- Oyunlaştırmalı değerlendirmeler, hızlı ve eğlenceli şekilde yapıldığı kadar, yüz yüze yapılan değerlendirmelerde olabilecek insan / ön yargı sorunlarını da ortadan kaldırır.
- 2019 yılında Adam Milo firmasının yaptırdığı bağımsız araştırma sonucunda Accelium, değerlendirme araçlarında iç tutarlılık ve güvenilirlik ölçüm standartı olan Cronbach Alpha sonucu 0.89 – 0.90 olarak çıkmıştır. Dünyada kabul görülen min. Standart olan 0.7'nin üzerindedir. Detaylı bilgi için: <https://www.deneyimajansi.com/oyun-deneyimi>



# Dünya çapında güvenilirliği & başarısı kanıtlanmış bir yöntem...

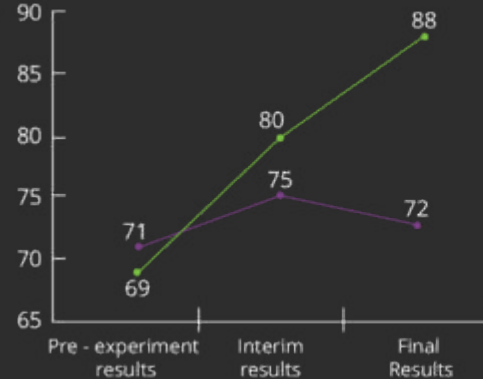
## Global Research Summary

Year	Institute
1999-2003	 University of Northumbria
2002-2004	 University of Yale
2009-2014	 INADE Institute, Brazil
2013-2014	 University of Istanbul
2014-2016	 Sapienza University of Rome

Accelium yönetiminin güvenilirliği ve deneyime olan etkisi dünyadaki önde gelen üniversiteler tarafından bilimsel olarak onaylandı.

## The Mind Lab Method and Problem Solving

Success rate in  
Problem Solving tests



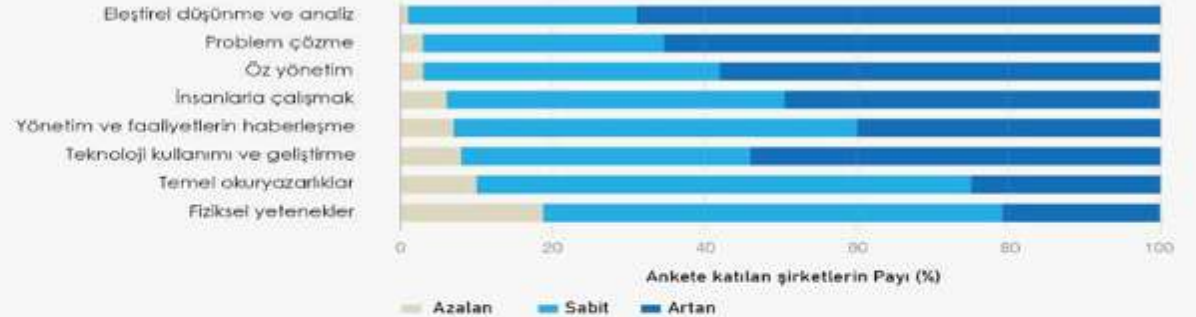
- Control Group (Standard methods)
- Research Group (The Mind Lab Method)

# WEF 2020 Raporuna göre önem kazanacak beceriler

ŞEKİL 27

2025 Yılına kadar artan talep ile algılanan beceri ve beceri grupları ankete katılan şirketlerin payına göre

## A. Farklı yetenek gruplarının göreceli önemi



## B. 2025 yılı için en iyi 15 yetenek

1	Analitik düşünce ve yenilik	9	Esneklik, stres toleransı ve esneklik
2	Aktif öğrenme ve öğretme stratejileri	10	Akil yürütme, problem çözme ve fikir oluşturma
3	Karmaşık problem çözme	11	Duygusal zeka
4	Eleştirel düşünme ve analiz	12	Sorun gideme ve kullanıcı deneyimi
5	Yaratıcılık, özgünlük ve girişim	13	Servis oryantasyonu
6	Liderlik ve sosyal etki	14	Sistem analizi ve değerlendirilmesi
7	Teknoloji kullanımı, izleme ve kontrol	15	İkna ve müzakere
8	Teknoloji tasarımı ve programlama		

### Kaynak

Future of Jobs Survey 2020, World Economic Forum.

# Etkin Beceri Analizi & Geliştirme



# Güçlü ve ölçülebilir bir öğrenme metodolojisi

## OYNA



Katılımcıların temel becerilerini ölçen, eğlenceli strateji oyunlarını oyna ve yapabildiklerini gör.

## ÖĞREN



Oyun sırası ve sonrasında sunulan metabilşsel modelleri ve stratejileri öğren ve çözüm geliştir.

## UYGULA



Elde ettiğin içgörülerini ve stratejilerini, danışmanlarımızın fasilitasyonunda kendi iş senaryolarına uygula, tartış ve karar al.

# Değerlendirme & İşe Alım



# Nasıl Çalışır?

1



Yetenek havuzundakiler  
veya adaylar  
oyunlaştırma destekli  
farklı değerlendirme  
testlerinden geçerler



2



10+ dilde zengin içerikli  
kişiyeye özel rapor çıkar.



3

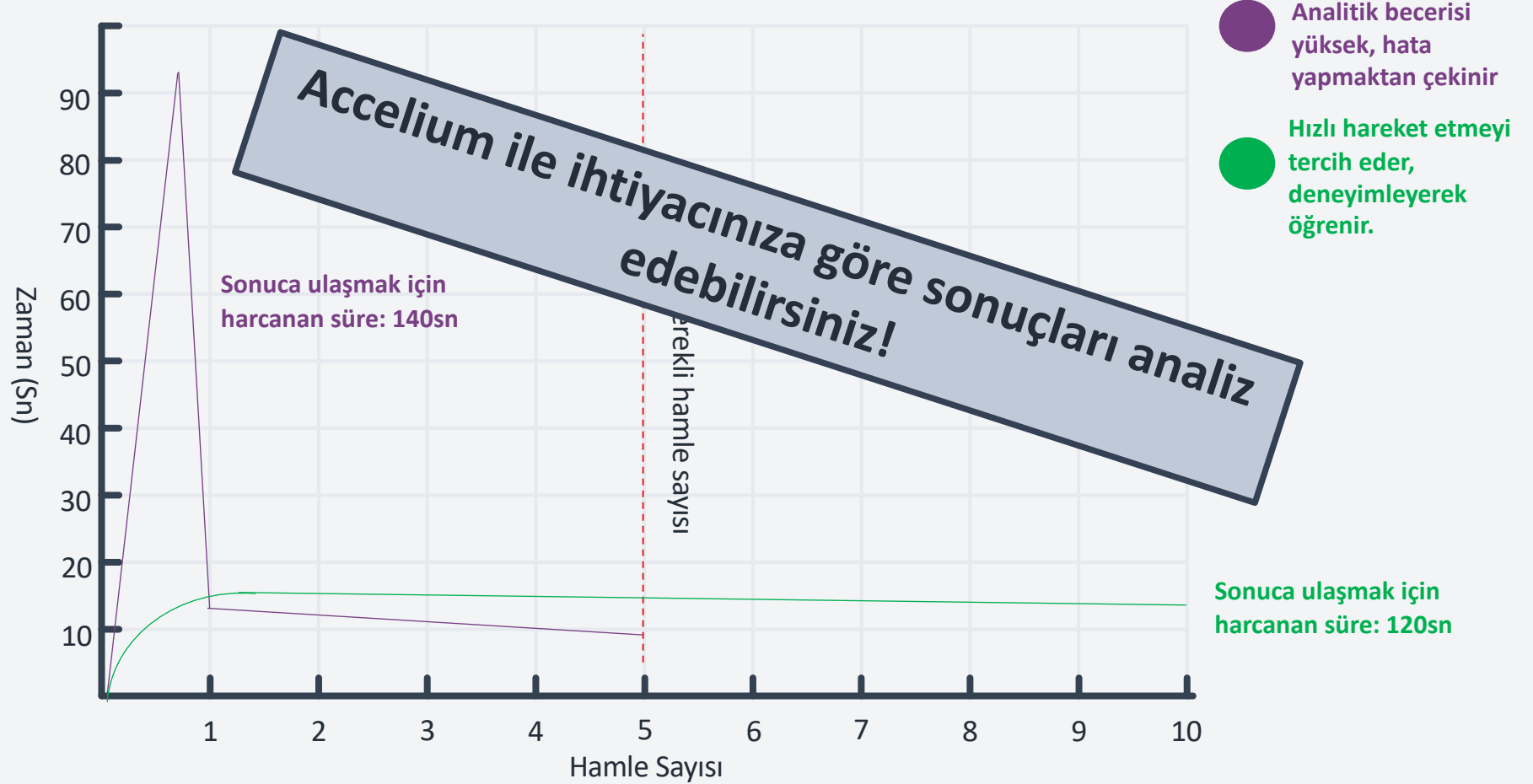


Seçimler data  
raporlarına göre yapılır.  
İstenirse, gelişime açık  
yönler ile ilgili 1e1  
geribildirim seansı  
ve/veya oyunlaştırma  
destekli eğitimler verilir.

# Hangi Değerlendirme Paketi İdeal?

	Triangle	Professional	Expert	Executive	360
<b>Test Süresi</b>	15 dk.	25 dk.	30 dk.	35 dk.	50 dk.
<b>Hedef Kitle</b>	Genel Nüfus	Organizasyonel Liderler	Bilgi İşçileri, uzmanlar	Orta düzey yöneticiler	Profesyonel Liderler, Orta & Üst düzey Yöneticiler, Yetenek Havuzu
<b>Hızlı Düşünme</b>	■	■	■	■	■
<b>Analitik Beceri</b>	■	■	■	■	■
<b>Verimlilik</b>	■	■	■	■	■
<b>Esnek Düşünme</b>		■	■	■	■
<b>Baskı Altında Performans</b>		■	■	■	■
<b>Stratejik Düşünme</b>					■
<b>Planlama</b>				■	■
<b>Uygulama Alanları</b>	Yetkinlik Haritası Çıkartma & İşe alımda İlk adım aday eleme.	İşe alımda ikinci adım aday eleme & Performans görüşmeleri ve geribildirim.	Terfi planlama, çalışan değerlendirme ve uzman seviyesi işe alım aday eleme.	Terfi planlama, çalışan değerlendirme ve yönetici seviyesi işe alım aday eleme.	Gelişim programları, lider yetiştirme inisiyatifleri ve çalışanı tanıma / kendini tanıtması workshopları.

# Farklı ihtiyaçlar, farklı becerileri ölçmeyi gerektirir.



# Oyunlaştırmalı 360 Değerlendirme

- Accelium 360 testi, 2020'de WEF tarafından yayınlanan 'Future Of Work' Raporunda, '2025 yılına kadar önem kazanacak beceriler' listesinde, üst sıralarda yer alan 6 beceriyi değerlendirmektedir:
  - Analitik Kabiliyet
  - Verimlilik
  - Esnek Düşünme
  - Planlama
  - Stratejik Düşünme
  - Uygulama (Execution)
- Yaklaşık 50 dakika süren ve 4 bölümden oluşan test, 4 farklı oyunu bünyesinde barındırmaktadır ve her oyun yukarıdaki becerilerin bir veya bir kaçını değerlendirmektedir.
- Değerlendirmenin sonunda 10 sayfalık bir rapor oluşturulur ve bu rapor bahsedilen 6 beceri ve alt kırılımlarını –karşılaştırmalı olarak- 100 üzerinden puanlar.
- Elde edilen raporlar istenirse profesyonel sertifikalı koçlarımız tarafından değerlendirilir, 1e1 koçluk seanslarında geri bildirim verilir ve gelişim planları önerilir.



# Beceri Eđitimleri & Geliřim Yolculuđu

# Gelişim Kurgusu

Belirlenen ekibin mevcut becerilerinin ölçülmesi ve raporlanması, bu beceriler ile ilgili geri bildirim & koçluk yapılması ve bu becerileri geliştirilmesi hedeflenmektedir.

- **Ölçme:** Eğitimler öncesi, her katılımcı Accelium'un sunduğu Temel beceriler Değerlendirmesine tabi tutulacak ve her katılımcı için 10'ar sayfalık detaylı raporların yanı sıra, tüm ekibin birbiriyle karşılaştırması da sunulacaktır.
- **Belirleme:** Sertifikalı koçlarımız yönetiminde, katılımcılarla 1e1, 1 saatlik görüşmeler gerçekleştirilecek ve raporlar üzerinden koçluk ve geribildirim hizmeti verilerek gelişim planları önerilecektir.
- **Geliştirme:** Eğitim, Zoom üzerinden, 'OYNA – ÖĞREN – UYGULA' metodolojimizle gerçekleşecek olup, 4 saatin 2 saati oyun ve teori, 2 saati ise workshop şeklinde hazırlanmıştır.



# 'Geleceğin Becerileri' Eğitim başlıkları

- Karar Alma
- Problem Çözme
- Analiz & Çıkarım Yapma
- Esnek Düşünme



# Karar Alma

Karar almanın tek ve doğru bir yolu var mıdır? Yoksa duruma göre değişir mi? Bilim, karar almanın öğrenilebilir bir beceri olduğunu ve duruma göre bu becerileri kullanarak, yüksek oranda doğru kararlar alınabileceğini kanıtlıyor.

## Oyunlaştırma

Quoridor, hızlı ve bir o kadar eğlenceli bir strateji oyunudur. Sadece kendi hamlelerinizi değil, karşı tarafinkileri de düşünerek, zaman zaman proaktif davranarak, eldeki kısıtlı kaynakları harcamak için kararlar alarak oyunu kazanacak ya da kaybedeceksiniz.

## İlgili Beceriler

- Değişimi Yönetmek
- Karar Alma
- Planlama
- Esnek Düşünce & Davranış





# Problem Çözme

Problemlerden kaçış yok. Onlar, günlük iş hayatımızın bir parçası. 'Çözüm bul' demekle ortadan da kaybolmuyorlar. Ancak, problemlere sistematik olarak yaklaşabilir, analiz eder, sorgular ve kendimizi de sürekli geliştirebilirsek işte o zaman çözümü de problemle birlikte masaya getirebiliriz.

## Oyunlaştırma

'Move It' oyunu, bağımlılık derecesinde heyecanlı bir bozyap oyunu. Kahramanımızı odanın içerisindeki mobilyaları oynatarak kapıdan dışarıya çıkarabilecek misiniz? Dünya üzerindeki en popüler oyunumuzda başarılı olabilmek için analiz yeteneğinin yanı sıra, başka açılardan bakabilme, sorgulama ve verilen ipuçlarını öğrenme gibi yetkinliklerinizin de ileri seviyede olması gerekiyor.

## İlgili Beceriler

- Problem Çözme
- Analitik Düşünme
- Planlama Sistemsel Düşünce
- Sistemsel Düşünce



# Analiz & Çıkarım Yapma

VUCA dünyasında sadece bekleneni yapmak yeterli değil. Zorlayıcı hedefler koyabilmek için esnek düşünce yapısına sahip olmak, hızlı davranabilmek ve sürekli alternatif yollar bulmaya çalışmak son derece önemlidir.

## Oyunlaştırma

Ping Wins oyunu, öğrenmesi çok kolay ve bırakması da o kadar zor bir oyun. Pengueni ortadaki deliğe getirmek ilk başta çok kolay gibi gözükse de, esnek düşünce yapısına sahip olmayanlar ilerleyen seviyelerde çözümü bulmakta zorlanacaklar. Zorlayıcı hedeflere ulaşmak ise ancak kendi gelişimini takip etmek ile mümkün.

## İlgili Beceriler

- Analiz
- Alternatif çözümler bulabilmek
- Zorlayıcı hedef & hedef gelişim takibi
- Sonuç odaklı Yaklaşım



# Esnek Düşünme

Öyle bir zamanda yaşıyoruz ki, tek bir büyük değişimi yönetmek yerine her gün onlarca farklı ve sürekli yenilenen değişimleri yönetmek zorunda kalıyoruz. Kendini yeni ortama hızla adapte edebilenler kazanıyor. Peki herkes bu beceriye sahip olabilir mi? İyi haber, evet...

## Oyunlaştırma

Bayrak kapmaca oyununda kullanacağınız 5 izciyi düşünerek bir plan yapmalısınız. Ama aynı şekilde bu planınızı da her seferinde karşı tarafın hamlelerini gözeterek güncellemek durumundasınız. Üstelik, zaman baskısına yenilmeden...

## İlgili Beceriler

- Hızlı adapte olabilmek
- Belirsizlik ortamında karar alma
- Esnek düşünme
- Strateji ve taktikleri birlikte düşünme



# Katılımcı Yorumları

## Yetkinlik: Çözüm Odaklılık

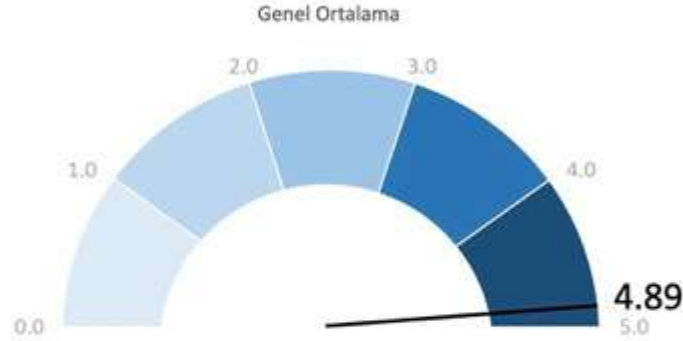
Can Pabuççuoğlu (Experience Agency)

9 Mart 2021

Eğitim Katılımı: 19

Değerlendirme Katılımı: 19

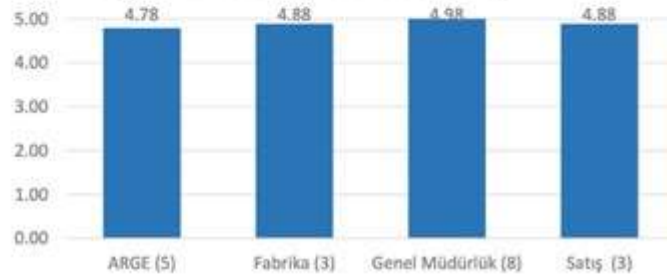
(Arge: 5 Fabrika: 3 Genel Müdürlük: 8 Satış: 3)



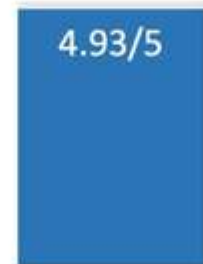
Eğitim Memnuniyeti



Değerlendirmelerin Departmanlara Göre Dağılımı



Eğitmen Memnuniyeti



# Katılımcı Yorumları

## Sorulara Göre Değerlendirme Dağılımı

	TOPLAM (19)	ARGE (5)	Fabrika (3)	Genel Müdürlük (8)	Satış (3)
1) Eğitim süresi yeterlidir?	4.63	4.60	4.00	4.88	4.67
2) Kazandığım bilgi ve becerilerin işime ve performansıma olumlu katkısı olacağını düşünüyorum.	4.89	4.80	5.00	5.00	4.67
3) Eğitmen konusuna hakimdir.	4.95	4.80	5.00	5.00	5.00
4) Eğitmen konuyu katılımcıların anlayabileceği şekilde anlatma becerisine sahiptir.	4.89	4.80	5.00	5.00	4.67
5) Eğitmen katılımcılara etkin iletişim kurmuştur ve tüm katılımcıların eğitime aktif olarak katılımını sağlamıştır.	4.95	4.80	5.00	5.00	5.00
6) Katıldığımız eğitimde eğitmen araç ve materyalleri etkin kullanmıştır.	4.95	4.80	5.00	5.00	5.00
7) Genel olarak eğitmenlerden memnun kaldım	4.95	4.80	5.00	5.00	5.00
8) Genel olarak eğitim başarılıdır ve bu eğitimi diğer çalışma arkadaşlarıma öneririm.	4.95	4.80	5.00	5.00	5.00
<b>ORTALAMA</b>	<b>4.89</b>	<b>4.78</b>	<b>4.88</b>	<b>4.98</b>	<b>4.88</b>

## Katılımcı yorumları

"Muhteşem bir eğitimdi. Katıldığım eğitimler içinde asla unutmam diyebileceğim tek eğitim. Eğitmen oldukça başarılıydı. Bana çok şey kattığını düşünüyorum. Bu eğitmenin eğitimlerine tekrar katılmak isterim."

"Eğitmen çok enerjik, dinleyicilerin dikkatini toplamayı başaran bir eğitmendi. Öğretici materyallerle anlattıklarını destekleyen, güzel örneklemeler sayesinde akılda kalıcı bir eğitimdi."

"Bu eğitim gerçekten çok etkileyici ve herkesin bir şekilde katıldığı müthiş bir olaydı. Liderlik yolunda karşılaşılabileceğimiz sorunlara karşı önemli çözüm yolları geliştirme veya engelleri ortadan kaldırma açısından hayranlık verici şekilde bir eğitimdi. Bazen hayattaki sorunların başında kendimiz geldiğimizi hatırlattı ve mutluluk verici bir eğitim oldu."

"Alıştığım en heyecanlı eğitimlerden biriydi ve eğitim sonunda da üzerinde düşünüp analiz etmeye devam ettim. Eğitmen varmak istediği noktaları her zaman net olarak dile getirdi ve katılımcıların dolyalı olarak bu noktalara yönlendirdi. Oyun oynatarak herkesi aktif olarak eğitime katması herkesin odaklanmasına yardımcı oldu."

"Harika bir eğitimdi. Oyunlaştırılmış olması hem eğlenmemize hem de öğrendiklerimizi hemen uygulayıp içselleştirmemize olanak sağladı. Çözüm odaklı bir insan olduğumu düşünüyordum ama süreç içinde kendimi baltaladığım noktaları fark etmemi sağladı. Çok memnun kaldım"

"Şimdiye kadar aldığım en iyi eğitimdi. Eğlenerek, oyunlarla ve birlikte konuşarak birçok şeyi öğrenme fırsatımız oldu. Oynadığımız oyunlar tamamen çözüm odaklılık adına; yeni yöntemler keşfettiğimiz, engelleri ortadan kaldırdığımız, daha pratik ve kolay bir şekilde çözüm üretebildiğimiz süreçleri farketmemizi sağladı. Eğitmen çok enerjik ve güler yüzlüydü. Tek bir saniyesinde bile sıkılmadan dikkatle dinleyerek önemli noktaları not aldım ve birçok konuda farkındalık kazandım."

"Bugüne kadar girdiğim en iyi eğitimdi diyebilirim! Can İley herkesin bu süreçte dahil olmasını sağlayarak, son derece interaktif bir eğitim olmasını sağladı. Sonuca odaklanarak problemlerini çözmeye başladığımızı söyleyebilirim. Yine olsa seve seve katılacağım bir etkinlik. Umarım bu şekilde aktif olan eğitimlerle daha sık karşılaşız. Teşekkür ederiz."

"Eğitmenin enerjisi çok iyi, teknolojiyi tüm eğitimlerden iyi kullanıyor. Oldukça canlı ve faydalı bir eğitimdi. Katıldığım en iyi ilk 3 interaktif eğitimden biriydi."

*XΠ / the experience agency*

**Teşekkürler...**

Gamification powered by:

