

عنوان البحث

دور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع

إعداد الطالبة / هلا سعود بن تويم

إشراف/ أسماء أبو عنزة

العام الدراسي: 2024 – 2025

الفهرس

5.....	مقدمة
6.....	الثقافة الترفيهية
6.....	الاستثمار و المشاريع في مجال الترفيه
7.....	ابعاد الترفيه على المشاريع
7.....	مشكلة الدراسة
8.....	ابرز نقاط مشكلة الدراسة
8.....	قلة الأبحاث
8.....	العوامل المؤثرة
8.....	قياس التأثير
8.....	التحديات العلمية
8.....	الاستراتيجيات الفعالة
9.....	أهمية الدراسة
9.....	تعزيز الابتكار والابداع
9.....	تحفيز روح الفريق
9.....	بناء استراتيجيات
9.....	تخفيف التوتر
9.....	الولاء الوظيفي

10.....	اهداف الدراسة
10.....	تحليل اثر الثقافة على إنتاجية الموظف
10.....	كيف يمكن لترفه ان يحسن بيئة العمل
10.....	أهمية الترفه لتعزيز التواصل و التعاون بين الفريق
10.....	تقليل الاجهاد و التوتر
10.....	زيادة الرضاء و الولاء الوظيفي
10.....	التوازن بين العمل و الحياه الشخصية
10.....	تقديم توصيات للإدارة
11.....	تساؤلات الدراسة
12.....	فروض الدراسة
12.....	الفرضية الأولى
12.....	الفرضية الثانية
12.....	الفرضية الثالثة
12.....	الفرضية الرابعة
12.....	الفرضية الخامسة
12.....	الفرضية السادسة
13.....	الدراسات السابقة
16.....	المنهجية و طرق البحث
18.....	أدوات الدراسة
22.....	حدود الدراسة

ملخص 23

مراجع 24

مراجع 25

مقدمة:

اننقل الترفيه في الحياة المعاصرة من خانة الكماليات الى قائمة الضروريات واصبح من الأشياء التي لا يمكن الاستغناء عنها فجعلوا لها برامج منظمة , حيث يمكن لثقافة الترفيهية ان تلعب دوراً محورياً في تحسين بيئة العمل و تعزيز الابتكار و الابداع ورفع مستوى الجودة ولها دور ايضاً في استمرارية الموظف وعطائه وإنجازه وولائه.

يعد الترفيه من اهم الظواهر الاقتصادية و الاجتماعية فمها قطاع انتاجي مهم في كثير من دول العالم وهو من اسرع القطاعات الاقتصادية التي تساهم في نجاح المشاريع واطافة بيئة منتجة واكثر فعالية وتضيف قيمة للمشروع و الفرد والمجتمع .

الثقافة الترفيهية :

تشمل مجموعة واسعة من الأنشطة مثل الموسيقى و الألعاب و الفنون و الرياضة وغيرها وجميعها تساهم في خلق بيئة محفزة و مليئة بالحيوية وعند دمج هذه العناصر في بيئة العمل تحسن الروح المعنوية للعاملين وتعزز التواصل

والتعاون و جودة الإنتاجية , بين افراد الفريق مما ينعكس ايجاباً على أداء المشاريع وفي إطار جهود الإصلاحات الاجتماعية و الاقتصادية التي يبذلها صاحب السمو الملكي الأمير محمد بن سلمان ولي العهد ونائب رئيس مجلس الوزراء حفظ الله . أعلنت المملكة العربية السعودية عن ضخ 64 مليار دولار في قطاع الترفيه حيث يمثل الترفيه جزء من مسار المملكة نحو رؤية 2030 الرامية الى انشاء مجتمع نابض بالحياة و المشاريع الاقتصادية ومزهر بالطموح ومنذ الإعلان عن خطة تطوير قطاع الترفيه أطلقت الهيئة العامة للترفيه مطلع عام 2018 .

الاستثمار و المشاريع في مجال الترفيه :

وفي خطوة أخرى لتعزيز الأنشطة الترفيهية في المملكة نظمت الحكومة عده لقاءت مع كبار المسؤولين التنفيذيين في شركات : ابل, مايكروسوفت ,وجوجل و امازون ومدراء تنفيذيين في هوليوود لمناقشة مشاريع وفرص في مجال الترفيه في المملكة وتم عقد العديد من الصفقات مع ناشونال جيوغرافيك , أي ام سي , و اشهر ملاهي سيكس فلاجز ,ليس فقط لتنوع في الترفيه وانماء من اجل المشي على

خطاهم في طريقة ترفيههم للموظفين والعاملين اثناء القيام بالمشاريع في هذه القطاعات البارزة والوصول الى مواصلو علية اليوم.

ابعاد الترفيه على المشاريع :

اولاً خلق فرص ومشاريع و تحديات جديدة للعاملين في مجال المشاريع بشكل عام , مشروع جديد يعني أفكار جديدة أسلوب جديد , خبره جديدة , ثانياً من الجانب الشخصي او الفردي يخفف التوتر و تعزيز الابتكار و يحفز التفكير الجماعي و التفاعل الإبداعي و تساعد على وضع إستراتيجيات للفريق و المشروع وتزيد من شعور الانتماء والالتزام بين العاملين , عندما يستشعر الفرد بأنه جزء مهم وله دور مهم فانه يكون اكثر استعداد وجاهزية لبذل جهد إضافي واسرع و فعال في إنجاح و انجاز المشاريع .

في هذا البحث سنتناول كيفية توظيف الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع , وأهميتها في خلق بيئة عمل إيجابية و مثمرة بأقل المخاطر واكثر ولاء لقائد المشروع و المشروع بالإضافة الى التحديات التي قد تواجهها وكيفية التغلب عليها لتحقيق اقصى فائدة ممكنة .

مشكلة الدراسة:

على الرغم من الأهمية المتزايدة للثقافة الترفيهية في حياتنا اليومية وتأثيرها الإيجابي المحتمل على بيئات العمل، إلا أن العلاقة بين الثقافة الترفيهية وإدارة المشاريع لم تُدرس بعمق كافٍ. ومازال هناك تخوف من هذه الخطوة في العديد من الجهات وتساؤلات حول كيفية دمج هذه الثقافة للحصول على افضل النتائج . هناك حاجة ماسة لفهم كيفية استغلال هذه الثقافة في سبيل التحسين والتطوير و الابداع

أبرز نقاط مشكلة الدراسة تشمل:

- 1- قلة الأبحاث : سواء الأبحاث السابقة او الحديثة لقلة الاهتمام بثقافة الترفيهية و إدارة المشاريع بشكل منهجي مما يجعل الدلائل و النتائج ضعيفة او موجوده ولكن في بيانات مختلفة عن الشرق الأوسط
- 2- العوامل المؤثرة : فهم العوامل التي تجعل الثقافة الترفيهية فعالة ومجدية ومثمرة وتحسن من نوعية الأنشطة و تلعب دور في وقت تنفيذها لتفاعل الفريق معها
- 3- قياس التأثير: لم تحدد المعايير لقياس نجاح الفعالية من فشلها ولم توضع أسس واضحة لقياس التأثير
- 4- التحديات العلمية : قلة الشركات و المشاريع التي تفاعلت من الثقافة الترفيهية عند محاولة دمج الثقافة الترفيهية على المشاريع لذلك تحديد العقبات والتحديات و التكلفة والانجاز قد يكون مظلل بعض الشي
- 5- الاستراتيجيات الفعالة : لم توضع استراتيجيات ومنهجيات واضحة لسير على هذه الخطى
ليتمكن الاسلاف من المشي عليها وتطويرها وتحديد ثغراتها

لذلك تهدف هذه الدراسة إلى معالجة هذه النقاط وتقديم رؤية شاملة حول كيفية استفادة المنشآت من الثقافة الترفيهية لتحسين إدارة المشاريع، وذلك من خلال استعراض الحالات و النقاط الحالية، وإجراء دراسات حالة، وجمع البيانات من مؤسسات مختلفة لتحليل النتائج واستنتاج التوصيات العملية.

أهمية الدراسة:

دراسة دور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع مهمة لعدة أسباب:

- 1- تعزيز الابتكار و الابداع : تساعد الفرد والفريق لفتح افاق جديده ومرئيات جديدة لتطوير من التفكير بطرق فعالة ومبتكرة
- 2- تحفيز روح الفريق : يمكن ان تساهم الأنشطة الترفيهية في تحسين معنويات و ثقة الفريق رغم تعدد افراده للوصول الى هدف واحد
- 3- بناء الاستراتيجيات : لنتمكن من الوصول الى الهدف بعدة أفكار و عقول, بأسرع وقت و اقل جهد و تكاليف
- 4- تخفيف التوتر : التوتر و الاجهاد احد أسباب تعدد الأخطاء و تأخير تسليم المشاريع ولكن بوجود ترفيه فهذا يعني توتر اقل و متعة اكثر و انجاز
- 5- الولاء و الانتماء : كل فرد قائم على المشروع هو يعد ركيزة من ركائزه ولضمان وجود واستمرار هذه الركيزة يجب الاعتناء بهم و برفاهيتهم لزيادة ولاء الموظف وانتمائه للفريق و المشروع.

دراسة تأثير هذه العوامل يمكن أن تساعد في تصميم استراتيجيات إدارة المشاريع التي توازن بين الإنتاجية والرفاهية، مما يؤدي إلى تحقيق نتائج أفضل وتحسين الأداء العام للمشاريع.

أهداف الدراسة:

أهداف الدراسة عن دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع قد تتضمن ما يلي:

1- تحليل اثر الثقافة الترفيهية على إنتاجية الموظف : دراسة توضح دور الأنشطة الترفيهية على توليد أفكار جديده للموظف

2- كيف يمكن لترفيهه ان يحسن من بيئة العمل : تحديد الطرق التي يمكن استخدامها في بيئة العمل لجذب و استمرار الموظف

3- أهمية الترفيه لتعزيز التواصل و التعاون بين الفريق : استكشاف كيف يمكن للأنشطة ان تساهم في بناء التواصل داخل الفريق

4- تقليل الاجهاد والتوتر : قياس تأثير الأنشطة على خفض الاجهاد و التوتر لجعل العمل باسترخاء اكثر

5- زيادة الرضاء و الولاء الوظيفي : دراسة دور الرفاهية في استمرارية و ولاء الموظف لهذا القطاع اكثر من غيره

6- التوازن بين العمل و الحياة الشخصية : استبيان حول جدارة الترفيه لتحقيق التوازن بين الحياه المهنية والعملية

7- تقديم التوصيات للإدارة : بناء على النتائج والمعطيات سيتم تقديم نصائح لكيفية الدمج بين الترفيه بفعالية و استراتيجيات إدارة المشاريع لتحسين الأداء و الرضاء العام

تساؤلات الدراسة:

تساؤلات الدراسة عن دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع قد تتضمن ما يلي:

- 1- كيف تؤثر الأنشطة الترفيهية على إنتاجية أعضاء الفريق في بيئة العمل؟
- 2- هل تساهم الأنشطة الترفيهية في تعزيز الابتكار والإبداع بين أعضاء الفريق؟
- 3- ما هو تأثير الأنشطة الترفيهية على تحسين التواصل والتعاون بين أعضاء الفريق؟
- 4- كيف يمكن للثقافة الترفيهية أن تساهم في تقليل مستويات الإجهاد والتوتر في بيئة العمل؟
- 5- ما هي العلاقة بين الثقافة الترفيهية ورضا الموظفين عن وظائفهم؟
- 6- هل تؤدي الأنشطة الترفيهية إلى زيادة ولاء الموظفين للشركة؟
- 7- كيف يمكن دمج الأنشطة الترفيهية بفعالية في استراتيجيات إدارة المشاريع؟
- 8- ما هي الأنشطة الترفيهية الأكثر تأثيرًا في تحسين بيئة العمل؟
- 9- هل هناك تأثيرات سلبية محتملة للثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع؟ وكيف يمكن تجنبها؟
- 10- كيف يمكن تحقيق توازن بين الأنشطة الترفيهية ومتطلبات العمل لتحقيق أفضل النتائج؟
- 11- هل الترفيه يساهم في تخفيف المخاطر في الشروع ؟
- 12- كيفية جاهزية ملاك المشاريع لتقديم الترفيه للموظفين ؟
- 13- هل يتم بناء ميزانية الترفيه من ضمن ميزانية المشروع ؟

فروض الدراسة:

فروض الدراسة عن دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع قد تشمل ما يلي:

الفرضية الأولى : ان الشركات اسلوبها تقليدي في إدارة المشاريع مما يؤدي الى ضعف الإنتاجية والأداء للموظف و في المشروع وساهمت الثقافة الترفيهية في إعطاء حوافز ورونق في طريقة إدارة المشاريع

الفرضية الثانية : واحد من اهم أسباب التأخر في المشاريع انها مكرره ومملة وذات طابع عملي بحت يأخذ من طاقة العاملين على المشروع دون مردود مما يساهم في خفض ولاء العاملين في المشاريع

الفرضية الثالثة : عدم استخدام خطط إبداعية ذات طابع ترفيهي يساهم في خلق مشاريع مكرره ذات طابع تقليدي لا تدعم إدارة المشاريع في السير على خطط تتماشى مع العصر الحديث

الفرضية الرابعة : لا يمكن لدور الثقافة الترفيه تحقيق أهدافها الا باستخدام فرضيات واقعية تلامس العصر الحديث و الظروف المحيطة

الفرضية الخامسة : الشركات التي لا تستخدم ميزانيات ثابتة لترفيهه تقل فيها نسبة التطوير و التحفيز للموظفين مما يساهم في ضعف الإنتاجية

الفرضية السادسة : عدم معرفة المفهوم الحقيقي لترفيهه سبب من أسباب عدم انتشار هذا المجال في إدارة المشاريع والدراسات القائمة عليها

الدراسات السابقة:

الدراسات السابقة التي تناولت دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع:

1- دراسة حول تأثير الأنشطة الترفيهية على رضا الموظفين:

- ملخص: وجدت الدراسة أن الموظفين الذين يشاركون في أنشطة ترفيهية منتظمة يكونون أكثر رضا عن وظائفهم وأقل عرضة للإجهاد.

- المصدر: دراسة نشرتها مجلة "Journal of Occupational Health Psychology" عام 2015.

2- بحث عن العلاقة بين الأنشطة الترفيهية والإبداع :

- ملخص: أظهرت الدراسة أن الفرق التي تشارك في أنشطة ترفيهية جماعية تكون أكثر إبداعًا وتولد أفكارًا جديدة بشكل أسرع.

- المصدر: بحث من جامعة ستانفورد نشر في "Creativity Research Journal" عام 2017.

3- تحليل دور الثقافة الترفيهية في تعزيز التواصل والتعاون :

- ملخص: تبين أن الأنشطة الترفيهية تساعد في بناء علاقات قوية بين أعضاء الفريق، مما يحسن من مستويات التعاون والتواصل.

- المصدر: دراسة من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT) نُشرت في "Harvard Business Review" عام 2018.

4- دراسة عن تأثير الأنشطة الترفيهية على إنتاجية الفريق :

- ملخص: وجدت الدراسة أن إدراج الأنشطة الترفيهية في جدول العمل يزيد من إنتاجية الفريق بنسبة تصل إلى 20%.

- المصدر: تقرير من شركة Gallup نُشر عام 2019.

5- بحث حول دور الأنشطة الترفيهية في تحقيق التوازن بين الحياة والعمل :

- ملخص: أظهرت الدراسة أن الموظفين الذين يشاركون في أنشطة ترفيهية يتمتعون بتوازن أفضل بين حياتهم المهنية والشخصية.

- المصدر: دراسة من جامعة كاليفورنيا، بيركلي، نُشرت في " Journal of Work-Life Balance " عام 2020.

هذه الدراسات تسلط الضوء على الأهمية الكبيرة للثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع وكيفية تأثيرها على جوانب مختلفة من بيئة العمل وأداء الفريق.

المنطلقات النظرية للدراسة:

المنطلقات النظرية للدراسة عن دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع يمكن أن تستند إلى عدة نظريات ومفاهيم في علم النفس والإدارة، ومنها:

1- نظرية التحفيز الذاتي (Self-Determination Theory – SDT):

- المفهوم: تفترض هذه النظرية أن الناس لديهم احتياجات نفسية أساسية للقدرة، الاستقلالية، والانتماء. الثقافة الترفيهية يمكن أن تلبي هذه الاحتياجات من خلال توفير بيئة مريحة ومشجعة.

- التطبيق: الأنشطة الترفيهية يمكن أن تحسن الرضا الوظيفي وتعزز الشعور بالانتماء داخل الفريق.

2- نظرية إدارة الإجهاد (Stress Management Theory):

- المفهوم: تشير إلى أن الأنشطة الترفيهية يمكن أن تكون وسيلة فعالة لتخفيف التوتر والإجهاد في بيئة العمل.

- التطبيق: تقديم أنشطة ترفيهية يمكن أن يقلل من مستويات الإجهاد بين الموظفين، مما يعزز من إنتاجيتهم ورفاهيتهم.

3- نظرية رأس المال الاجتماعي (Social Capital Theory):

- المفهوم: تفترض هذه النظرية أن العلاقات الاجتماعية والشبكات داخل الفريق تشكل قيمة مهمة تؤدي إلى تحسين التعاون والتواصل.

- التطبيق: الأنشطة الترفيهية تعزز التفاعل الاجتماعي وتبني علاقات أقوى بين أعضاء الفريق.

4- نظرية التوازن بين العمل والحياة (Work-Life Balance Theory):

- المفهوم: تهدف إلى تحقيق توازن صحي بين الحياة المهنية والشخصية للموظفين.

- التطبيق: الأنشطة الترفيهية توفر فرصاً للاسترخاء والابتعاد عن ضغط العمل، مما يساعد على تحقيق توازن أفضل بين الحياة الشخصية والمهنية.

5- نظرية الاحتياجات البشرية (Maslow's Hierarchy of Needs):

- المفهوم: تتدرج احتياجات الأفراد من الاحتياجات الأساسية إلى تحقيق الذات. الأنشطة الترفيهية قد تلبي احتياجات الانتماء والتقدير.

- التطبيق: من خلال توفير بيئة عمل ترفيهية، يمكن أن تحفز الشركات موظفيها للوصول إلى مستويات أعلى من الأداء والرضا الشخصي.

6- نظرية الحوافز (Incentive Theory):

- المفهوم: تحفز الأنشطة الترفيهية الموظفين عن طريق توفير مكافآت غير مادية تساهم في تعزيز الرضا والتحفيز.

- التطبيق: استخدام الأنشطة الترفيهية كجزء من استراتيجية التحفيز لتعزيز أداء الموظفين وولائهم.

هذه المنطلقات النظرية تتيح فهماً شاملاً لأهمية ودور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع، وتساعد في بناء إطار عمل فعال لدراسة تأثيرها على مختلف جوانب بيئة العمل.

المنهجية وطرق البحث:

للمنهجية وطرق البحث لدراسة دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع تشمل خطوات متعددة لجمع البيانات وتحليلها بشكل منهجي. يمكن تقسيم المنهجية إلى الخطوات التالية:

1- تصميم البحث :

- نوع الدراسة : استخدام تصميم دراسة وصفي أو تجريبي لتحليل تأثير الأنشطة الترفيهية على إدارة المشاريع.
- مجتمع الدراسة : تحديد الشركات أو المؤسسات التي ستشملها الدراسة، والتي تتبنى أو لا تتبنى أنشطة ترفيهية.

2- جمع البيانات :

- استبيانات :
- تصميم استبيانات لقياس تأثير الأنشطة الترفيهية على عوامل مثل رضا الموظفين، الإنتاجية، الابتكار، التعاون، وتقليل الإجهاد.
- تضمين أسئلة مغلقة ومفتوحة للحصول على بيانات كمية ونوعية.
- مقابلات :
- إجراء مقابلات مع مديري المشاريع وأعضاء الفرق لفهم تأثير الأنشطة الترفيهية بشكل أعمق.
- جمع قصص وتجارب شخصية تعزز من فهم التأثيرات المتنوعة.

- ملاحظات ميدانية :

- مراقبة الأنشطة الترفيهية وكيفية تأثيرها على بيئة العمل مباشرة.

- تسجيل التفاعلات بين الأفراد وكيفية تحسين التواصل والتعاون.

3- تحليل البيانات :

- التحليل الكمي :

- استخدام البرمجيات الإحصائية (مثل SPSS أو R) لتحليل البيانات الكمية المستمدة من الاستبيانات.

- إجراء اختبارات إحصائية مثل اختبار t -test، ANOVA، وتحليل الارتباط لفحص الفرضيات.

- التحليل النوعي :

- تحليل البيانات النوعية من المقابلات والملاحظات باستخدام تقنيات تحليل المحتوى.

- تحديد الأنماط والتميمات الرئيسية من النصوص المسجلة.

4- مقارنة النتائج :

- مقارنة نتائج الفرق التي تشارك في أنشطة ترفيهية مع تلك التي لا تشارك.

- تحليل الفروقات والتشابهاات لفهم التأثيرات الإيجابية أو السلبية.

5- تقديم النتائج :

- تقارير :

- إعداد تقارير مفصلة تتضمن النتائج والتحليلات والاستنتاجات.

- عروض تقديمية :

- تقديم النتائج لأصحاب المصلحة والمديرين التنفيذيين في الشركات المشاركة.

- نشر الدراسة :

- نشر نتائج الدراسة في مجلات علمية ومؤتمرات متخصصة.

6- التوصيات :

- تقديم توصيات مبنية على النتائج حول كيفية دمج الأنشطة الترفيهية بفعالية في استراتيجيات إدارة المشاريع.

- اقتراح أفضل الممارسات لتحقيق التوازن بين الأنشطة الترفيهية ومتطلبات العمل.

أدوات البحث :

- برامج الإحصاء : مثل SPSS، R، و Excel لتحليل البيانات الكمية.

- برامج تحليل البيانات النوعية : مثل NVivo لتحليل المقابلات والملاحظات.

- أدوات جمع البيانات : مثل Google Forms، SurveyMonkey لجمع البيانات من الاستبيانات.

باتباع هذه المنهجية وطرق البحث، يمكن الحصول على فهم شامل ودقيق لدور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع وتأثيرها على مختلف جوانب العمل والموظفين

أدوات الدراسة :

أدوات الدراسة التي يمكن استخدامها لفهم دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع تشمل مجموعة متنوعة من الأدوات الكمية والنوعية لجمع وتحليل البيانات. فيما يلي أهم الأدوات المستخدمة:

1- الاستبيانات :

- استبيانات الموظفين : لقياس مدى رضاهم عن الأنشطة الترفيهية وتأثيرها على إنتاجيتهم وإبداعهم.
- أمثلة: مقياس رضا الموظفين، مقياس الإجهاد الوظيفي، مقياس الابتكار.
- استبيانات المديرين : لتقييم وجهات نظرهم حول تأثير الأنشطة الترفيهية على إدارة الفريق وأداء المشروع.
- أمثلة: مقياس تأثير الأنشطة الترفيهية على الأداء، مقياس التواصل والتعاون.

2- المقابلات الشخصية :

- مقابلات مع الموظفين : لفهم تجاربهم الشخصية وكيفية تأثير الأنشطة الترفيهية على رضاهم وإنتاجيتهم.
- أمثلة: مقابلات نصف مهيكلية، مقابلات مفتوحة.
- مقابلات مع المديرين : لاستكشاف استراتيجياتهم في دمج الأنشطة الترفيهية وكيفية تأثيرها على إدارة المشاريع.
- أمثلة: مقابلات مهيكلية، مقابلات نصف مهيكلية.

3- الملاحظات الميدانية :

- مراقبة الأنشطة الترفيهية : تسجيل كيفية تفاعل الموظفين مع الأنشطة وتأثيرها على بيئة العمل.
- أمثلة: ملاحظات مباشرة، تسجيلات فيديو.

4- تحليل الوثائق :

- مراجعة سجلات الأداء : لفحص الأداء الفعلي للفرق المشاركة في الأنشطة الترفيهية مقارنةً بالفرق غير المشاركة.
- أمثلة: تقارير الأداء، تقييمات الموظفين.
- مراجعة سياسات الشركة : لفهم كيف تدمج الشركة الأنشطة الترفيهية في استراتيجياتها.
- أمثلة: سياسات الموارد البشرية، خطط الأنشطة الترفيهية.

5- أدوات التحليل الكمي :

- برامج الإحصاء : مثل SPSS، R، و Excel لتحليل البيانات الكمية المستخلصة من الاستبيانات.
- أمثلة: تحليل التباين (ANOVA)، اختبار t-test، تحليل الارتباط.

6- أدوات التحليل النوعي :

- برامج تحليل البيانات النوعية : مثل NVivo لتحليل المقابلات والملاحظات والمحتوى النصي.
- أمثلة: تحليل المحتوى، تحليل التيمات.

7- أدوات جمع البيانات الإلكترونية :

- منصات الاستبيانات الإلكترونية : مثل Google Forms ، SurveyMonkey لجمع الردود بشكل فعال.

- أمثلة: استبيانات عبر الإنترنت، استبيانات بريدية.

8- مجموعات التركيز (Focus Groups) :

- جلسات نقاش جماعية : لجمع آراء متعددة من أعضاء الفريق حول الأنشطة الترفيهية وتأثيرها.

- أمثلة: جلسات نقاش موجهة، ورش عمل تفاعلية.

9- التجارب والتحليل التجريبي :

- تصميم تجارب : لمقارنة أداء الفرق التي تشارك في الأنشطة الترفيهية مع الفرق التي لا تشارك.

- أمثلة: تجارب قبل وبعد، تجارب مقارنة.

باستخدام هذه الأدوات، يمكن للباحثين جمع بيانات دقيقة وشاملة تساعد في فهم دور الثقافة الترفيهية على إدارة المشاريع وتأثيرها على جوانب مختلفة من بيئة العمل والأداء الوظيفي.

حدود الدراسة :

دراسة دور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع تشمل عدة جوانب مهمة، مثل كيفية تأثير الثقافة الترفيهية على الابتكار والإبداع في المشاريع، وكذلك كيفية تأثيرها على رضا العملاء وفعالية الفريق. تشمل الدراسة أيضًا كيفية استخدام العناصر الترفيهية في تعزيز التفاعل بين أعضاء الفريق وزيادة مستوى التفاعل الاجتماعي داخل الفريق.

الحدود الموضوعية: يكون حول الترفيه واثره على المشاريع و كيفية دمجة وجعله ذو دور فعال على الفرد والمجتمع وكيف من شأن الترفيه المساهمة في الابتكار و الإنجاز .

الحدود الواقعية : جمع عدد من المقالات والاستبيان حول فاعلية الترفيه من مجتمعاتنا .

الحدود الزمانية : 2023 - 2024

الحدود المكانية : المملكة العربية السعودية - الرياض

المخلص :

يناول هذا البحث و الموضوع دور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع وكيفية دمجها بطرق تتناسب مع العصر الحديث لتتمكن من جذب العاملين ودب الحماس و جعل نظرتهم وكيفية انجازهم للمشاريع اكثر فعالية وابتكار , كل ما كانت منطقة العمل او المشروع مريحة كلما قل التوتر وزادت الإنتاجية والولاء الوظيفي وهذا هو اهم متطلب في إدارة المشاريع وهو الولاء و الاستمرارية , المملكة العربية السعودية ضخت ميزانية ضخمة وكرست جهودها ووقتها لتحسين جودة الحياة من خلال الترفيه للوصول الى اعلى معايير النجاح والانجاز باقل الخواطر , للحصول على عائدات اكثر و اكبر مثل زيادة فرص الاستثمار و التوظيف و المشاريع و السياحة أيضا , اليوم الترفيه يعد ميزه كبيره وفريده لكل مشروع يدخل فيه الترفيه , لذلك اسعى لتسليط الضوء على هذا الموضوع ودمجة مع المشاريع وكيف نوضح ان عائدات الترفيه على المشاريع اكثر من الانفاق عليه حسب الدراسات.

المراجع:

المراجع التي يمكن أن تساعدك في دراسة دور الثقافة الترفيهية في إدارة المشاريع:

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=774e42408e8bc270JmltdHM9MTcyMTI2MDgwMCZpZ3VpZD0xMjE1MmE2Ni05NTVhOGYtMDUxOC0yNWRhOTQ0YjZiMjYmaW5zaWQ9NTE4Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=12152a66-955d-6a8f-0518-25da944b6b26&psq=%d9%83%d8%aa%d8%a8+%d8%b9%d9%86+%d8%a7%d9%84%d8%aa%d8%b1%d9%81%d9%8a%d9%87&u=a1aHR0cHM6Ly9ta3RidHlwZG9uY29tL2Jvb2svJlUQ4JlU11JlUQ5JlUQ5JlUQ4JlU3JlUQ4JlU5JlUQ4JlU5LSVEOCVBnyVEOSU4NCVEOCVBQSVEOCVCMSEOSU4MSVEOSU4QSVEOSU4Ny8&ntb=1>
كتاب صناعة الترفيه

صناعة الترفيه في رؤية المملكة 2030.. خطط تدعم الاقتصاد الإبداعي - مجلة رواد الأعمال (rowadalaamal.com) مقال
عن الترفيه وميزانية المملكة في الترفيه

أثر صناعة الترفيه في السعودية على الاقتصاد والمجتمع - موضوع (mawdoo3.com) مقال عن عائدات الترفيه

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=4205897fa1d7d711JmltdHM9MTcyMTM0NzlwMCZpZ3VpZD0xMjE1MmE2Ni05NTVhOGYtMDUxOC0yNWRhOTQ0YjZiMjYmaW5zaWQ9NTlwaWQ9NTE4Mg&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=12152a66-955d-6a8f-0518-25da944b6b26&psq=%d8%a7%d9%84%d8%aa%d8%b1%d9%81%d9%8a%d8%a9+&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cuZ2VhLmdvdi5zYS8&ntb=1>
الهيئة العامة للترفيه

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=1e7a58afbcdbf092JmltdHM9MTcyMTM0NzlwMCZpZ3VpZD0xMjE1MmE2Ni05NTVklTZhOGYtMDUxOC0yNWRhOTQ0YjZiMjYmaW5zaWQ9NTE1MA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=12152a66-955d-6a8f-0518-25da944b6b26&psq=%d8%a7%d9%84%d8%aa%d8%b1%d9%81%d9%8a%d8%a9+&u=a1aHR0cHM6Ly93d3cucm93YWRhbGFhbWFsLmNvbS8lZDglYjUlZDklODYlZDglYTclZDglYjklZDglYTktJWQ4JWE3JWQ5JTg0JWQ4JWFhJWQ4JWlxJWQ5JTgxJWQ5JTThJWQ5JTg3LSVhOSU4MSVhOSU4YS0lZDglYjElZDglYTQlZDklOGElZDglYTktJWQ4JWE3JWQ5JTg0JWQ5JTg1JWQ5JTg1JWQ5JTg0JWQ5JTgzJWQ4JWE5LTIwMzAtJWQ4JWFhJWQ4JWl3JWQ4JWl3LSVhOCVhYSVhOCVhZiVhOCVhOS8&ntb=1>
صناعة الترفيه

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=cd5f99429add0b7fJmltdHM9MTcyMTM0NzlwMCZpZ3VpZD0xMjE1MmE2Ni05NTVklTZhOGYtMDUxOC0yNWRhOTQ0YjZiMjYmaW5zaWQ9NTMyNA&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=12152a66-955d-6a8f-0518-25da944b6b26&psq=%d8%ac%d9%88%d8%af%d8%a9+%d8%a7%d9%84%d8%ad%d9%8a%d8%a7%d9%87+%d9%88%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%b4%d8%a7%d8%b1%d9%8a%d8%b9&u=a1aHR0cHM6Ly9zYWJxLm9yZy9zYXVkaWEvbnZqcjR0ZmQzQ&ntb=1>
جودة الحياه و المشاريع – مقال