

بسمه تعالی



شرکت آب منطقه‌ای البرز

فراخوان پژوهشی

شرکت آب منطقه‌ای البرز در نظر دارد نسبت به انتخاب مشاور پژوهشی برای "کاربرد بازی‌وارسازی (Gamification) در مدیریت منابع آب استان البرز" از طریق فراخوان اقدام نماید. لذا بدینوسیله از کلیه دانشگاه‌ها، موسسات تحقیقاتی و پژوهشی و مراکز آموزش عالی و پژوهشی دعوت میشود ضمن مطالعه توضیحات مندرج در فرم سفارش پروژه (RFP)، پیشنهاد خود را در قالب فرم پروپوزال، به همراه نامه پوششی، تا تاریخ ۱۴۰۵/۰۶/۳۱ از طریق سامانه سابع یا به دبیرخانه کمیته تحقیقات شرکت این شرکت به آدرس زیر ارسال فرمایند.

سامانه سابع: <http://sate.atf.gov.ir>

ایمیل: research@albrw.ir

آدرس: کرج، مهرشهر، بلوار امام خمینی (ره)، رو به روی مصلی مهرشهر، خیابان

بوستان، شرکت سهامی آب منطقه‌ای البرز - کدپستی: ۳۱۸۶۷۱۷۵۹۸

تلفن: ۰۲۶۳۵۷۷۰۰۰۰ - داخلی ۲۱۵

بسمه تعالی

شرکت آب منطقه ای البرز

فرم سفارش پروژه

عنوان تقاضا : کاربرد بازی‌وارسازی (Gamification) در مدیریت منابع آب استان البرز

اهداف اجرای پروژه :

- افزایش درک سیستمی مدیران و تصمیم‌گیران نسبت به پیامدهای توسعه، تخصیص و مصرف آب
- ارتقای مشارکت مؤثر ذینفعان (کشاورزی، صنعت، شهری) در مدیریت منابع آب
- کاهش برداشت غیرمجاز و بی‌رویه از منابع آب زیرزمینی اصلاح الگوی مصرف آب شهری و کشاورزی با استفاده از ابزارهای تعاملی توسعه ابزارها و مدل‌های تصمیم‌یار مبتنی بر gamification
- ایجاد فرصت‌های آموزش و ظرفیت‌سازی خلاقانه برای مدیران و کارشناسان
- ارزیابی اثربخشی مداخلات بازی‌وارسازی بر رفتار و تصمیم‌گیری تسهیل سیاست‌گذاری مبتنی بر شواهد و داده

ضرورت اجرای پروژه :

با توجه به عوامل ایجاد و تشدید کننده بحران منابع آب در البرز به شرح زیر ، بهره‌گیری از ابزارهای نوین، تعاملی و مبتنی بر داده در مدیریت منابع آب استان حائز اهمیت و ضروری می باشد:

- رشد جمعیت، توسعه شهری و فشار بر منابع زیرزمینی،
- محدود بودن اثر روش‌های سنتی آموزش و اطلاع‌رسانی،
- تعارض منافع بین بخش‌های مصرف‌کننده آب،
- ضعف در درک پیامدهای بلندمدت تصمیمات مدیریتی،
- فاصله قابل توجه بین آگاهی و تغییر رفتار واقعی

شرح کامل تقاضا :

طرح‌های پیشنهادی می‌توانند در قالب‌های متنوع ارائه شوند، از جمله ولی نه محدود به:

- بازی‌ها و شبیه‌سازهای سیاست‌گذاری (حضور یا دیجیتال)
- مدل‌های مشارکت ذینفعان مبتنی بر بازی مداخلات رفتاری و طراحی سازوکارهای انگیزشی غیر دیجیتال
- ابزارهای تصمیم‌یار مبتنی بر سناریو
- مدل‌های اقتصادی - انگیزشی برای مدیریت مصرف
- طراحی فرآیندهای بازی‌محور در جلسات برنامه‌ریزی استانی
- چارچوب‌های نهادی مبتنی بر رقابت یا همکاری ساختارمند
- بسته‌های آموزشی تجربه‌محور برای مدیران و بهره‌برداران

تاکید: تمرکز فراخوان بر کاربرد/اثربخش *gamification* در مدیریت و مواجهه با مسائل واقعی آب است، نه صرفاً توسعه ابزار دیجیتال.

مشخصات فنی و استانداردهای مورد نیاز :

- طراحی علمی *gamification* (امتیازدهی، رقابت، پاداش، بازخورد فوری، سناریو) قابلیت اجرا در بسترهای دیجیتال یا حضوری
- امکان اتصال به داده‌های واقعی (مصرف آب، منابع، کاربران)
- رابط کاربری ساده و بومی‌سازی شده
- قابلیت اجرا در مقیاس پایلوت و توسعه‌پذیری سیستم پایش و ارزیابی عملکرد
- رعایت استانداردهای امنیت داده و حریم خصوصی

خروجیهای مد نظر :

طرح‌ها می‌توانند یک یا ترکیبی از موارد زیر را ارائه دهند:

- ابزار یا پلتفرم بازی‌وارسازی شده
- فرآیند تصمیم‌سازی یا سیاست‌گذاری بازی‌محور مداخلات رفتاری برای بهره‌برداران و مدیران
- مدل مشارکتی یا رقابتی منطقه‌ای
- چارچوب سیاستی مبتنی بر مکانیزم‌های انگیزشی
- بسته‌های آموزشی یا کارگاه‌های تجربه‌محور
- سیستم شبیه‌ساز سیاست‌گذاری و تصمیم‌گیری

آثار اجرای پروژه :

- افزایش آگاهی و درگیری فعال کاربران با مسئله آب
- بهبود تعامل و گفت‌وگوی ذینفعان
- ارتقای کیفیت تصمیم‌گیری در سطوح مدیریتی
- ایجاد بستر نوآورانه برای آموزش و فرهنگ‌سازی
- شکل‌گیری الگوهای جدید مشارکت در مدیریت منابع آب

پیامدهای اجرای پروژه :

- کاهش مصرف و برداشت غیرمجاز آب
- بهبود مدیریت تقاضای آب
- کاهش تعارضات بین بخش‌های مصرف‌کننده
- افزایش پذیرش اجتماعی سیاست‌های مدیریت آب
- حرکت به سمت حکمرانی هوشمند و مشارکتی
- امکان توسعه مدل در سایر استان‌ها

مراحل کلی اجرای پروژه :

- تحلیل مسئله و نیازسنجی منطقه‌ای
- طراحی مفهومی و سناریوهای مبتنی بر gamification
- طراحی فنی و توسعه ابزار یا مدل پیشنهادی اجرای پایلوت در مقیاس محدود
- پایش و ارزیابی اثربخشی ، اصلاح و بهینه‌سازی بر اساس نتایج پایلوت

پیشینه مساله:

بحران آب در استان البرز نتیجه ترکیبی از عوامل ساختاری و رفتاری است: تمرکز جمعیت و توسعه نامتوازن برداشت بی‌رویه از منابع زیرزمینی، الگوهای ناکارآمد مصرف، ضعف مشارکت ذینفعان در تصمیم‌گیری، روش‌های سنتی آموزش و اطلاع‌رسانی محدود بوده و هنوز نیاز به ابزارهای تعاملی، تجربه‌محور و انگیزشی وجود دارد. Gamification، با ایجاد تجربه، درگیری ذهنی و بازخورد مستمر، می‌تواند زمینه تغییر رفتار و بهبود تصمیم‌گیری را فراهم آورد.