



## Personal Branding Process in the IT Industry

Klara Sheikh Aghaei<sup>1</sup>, Alireza Rousta<sup>1\*</sup>, Abdullah Naami<sup>1</sup>

### Abstract

*In this research, the process of personal branding in the information technology industry was investigated. The research method is applied, with an exploratory-explanatory and qualitative approach. The statistical population includes experts and personal branding experts in the information technology industry that 12 people were selected as a research sample by targeted snowball method. To analyze the data, content analysis based on open coding, axial coding and selective coding based on grounded theory was used. The results showed that individual competencies through individual characteristics and expertise (skills) and marketing capabilities through product, price, distribution channels, promotion, staff and processes lead to the formation of brand originality in the IT industry; Brand Authenticity also leads to brand positioning. Also, infrastructures such as technical, legal, cultural and political infrastructures as background conditions and target market analysis (study of competitors and customers) as interfering factors affect brand positioning and ultimately lead to personal branding in the IT industry. Thus, personal branding is broader than corporate branding, which is influenced by complex factors and conditions and is not merely a professional marketing process.*

**Keywords:** Personal Branding, Individual Competencies, Marketing Capabilities, Brand Authenticity, Brand Positioning, Information Technology.

1. Department of Business Management, Kish International Branch, Islamic Azad University, Kish Island, Iran.

2. Corresponding Author: Assistant Professor, Department of Business Management, Qods City Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.  
alirezarousta@yahoo.com

3. Assistant Professor, Department of Business Management, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran Iran.

## فرایند برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات<sup>۱</sup>

کلارا شیخ آقایی<sup>۲</sup>، علیرضا رosta\*<sup>۳</sup>، عبدالله نعامی<sup>۴</sup>

### چکیده

در این پژوهش به بررسی فرایند برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات پرداخته شد. روش پژوهش از نوع کاربردی، با رویکرد اکتشافی - تبیینی و شیوه انجام کیفی است. جامعه آماری پژوهش شامل خبرگان و کارشناسان حوزه برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات، است که به روش گلوکه برای هدفمند تعداد ۱۲ نفر به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شد. در این پژوهش برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش تحلیل محتوا مبتنی کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری انتخابی، بر اساس نظریه داده بنیاد استفاده شد. نتایج نشان داد، شایستگی‌های فردی از طریق ویژگی‌های فردی و تخصص (مهارت) و قابلیت‌های بازاریابی از طریق عناصر محصول، قیمت، کمال‌های توزیع، ترویج، کارکنان و فرایندها موجب شکل‌گیری اصالت برند در صنایع فناوری اطلاعات، می‌گردد؛ اصالت برند نیز موجب جایگاه‌یابی برند می‌شود. همچنین، زیرساخت‌ها از قبیل زیرساخت‌های فنی، حقوقی، فرهنگی و سیاسی به عنوان شرایط زمینه و تجزیه و تحلیل بازار هدف (مطالعه رقبا و مشتریان) به عنوان عوامل مداخله‌گر بر جایگاه‌یابی برند تأثیرگذاشته و درنهایت موجب برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات می‌گردد؛ بنابراین می‌توان گفت، برنده‌سازی شخصی گستردگر از برنده‌سازی شرکتی است که تحت تأثیر عوامل و شرایط پیچیده‌ای بوده و صرفاً یک فرایند بازاریابی حرفه‌ای محسوب نمی‌شود.

**واژگان کلیدی:** برنده‌سازی شخصی، شایستگی‌های فردی، قابلیت‌های بازاریابی، اصالت برند، جایگاه‌یابی برند، فناوری اطلاعات.

۱. شناسه دیجیتال: 10.22051/BMR.2021.36053.2156

۲. گروه مدیریت بازرگانی، واحد بین‌المللی کیش، دانشگاه آزاد اسلامی، جزیره کیش، ایران، klara.sheykhaee@yahoo.com

۳. نویسنده مسئول: استادیار: گروه مدیریت بازرگانی، واحد شهر قدس، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، alirezarousta@yahoo.com

۴. استادیار، گروه مدیریت بازرگانی، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، naami122@yahoo.com

## ۱- مقدمه

امروزه برندها تنها در انحصار محصولات و شرکت‌های نیست و برندهسازی به حوزه اشخاص نیز گسترش پیدا کرده است (الماسا<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۹). برنده شخصی در نام، نشان و خصوصیات ظاهری و دیگر ویژگی‌های همراه شخص نظیر مهارت‌ها و شایستگی‌های حرفه‌ای، ویژگی‌های شغلی، سبک تعامل، ظاهر، ویژگی‌های شخصیتی، علایق، فعالیت‌ها، دوستان، خانواده و ... او تجلی می‌پابد (بلر، ۲۰۲۰). لذا برنده شخصی افراد کلیه ارتباطات و مناسبات آن‌ها را تحت الشعاع قرار داده و نوع ادراک و تصور دیگران نسبت به آن‌ها را شکل می‌دهد (دامونت و اتس، ۲۰۲۰). برندهسازی شخصی فرآیندی است که توسط آن، افراد و تخصصشان علامت‌گذاری می‌شود (مارتین، ۲۰۰۹). برنده شخصی همانند برنده شرکتی یک فرآیند بازاریابی حرفه‌ای صرف محسوب نمی‌شود؛ بلکه به جای شروع فرآیندهای بازاریابی به عنوان مثال بخش‌بندی بازار، هدف‌گذاری، تولید، قیمت‌گذاری، با تعریف فرد از خودش شروع می‌شود. بدین صورت که فرد در ابتدا باید آنچه را که برایش اهمیت دارد و آن چیزی که وی را منحصر به فرد می‌سازد تعریف کند و سپس برنده شخصی را بر اساس آن ارزش‌هایی که تعریف کرده است بسازد (پرایس و فلدمن، ۲۰۱۷<sup>۵</sup>). هنگامی که برنده شخصی (نام تجاری) تعریف می‌شود، گام بعدی، تثبیت موقعیت آن برنده (جایگاه سازی برنده) است (لوکا<sup>۶</sup> و همکاران، ۲۰۱۵). البته این دو مفهوم باهم تفاوت دارند که به اشتباه در برخی

1. ElMassah

2. Blaer

3. Dumont and Ots

4. Martin

5. Price and Feldman

6. Luca

پژوهش‌های، معادل یا مترادف هم قرار می‌گیرد. از دیدگاه بازاریابی، جایگاه سازی یک برنده، تمام ویژگی‌هایی است که افراد برای نام تجاری خود تعریف و طراحی کرده‌اند و این ویژگی‌ها همانند یک نقاشی در ذهن مخاطبان، مشتریان و ... جای گرفته است و بیان‌کننده این نیست که شما دقیقاً چه کسی هستید، بلکه بیان و تفسیری از تصویر شما می‌باشد. معمولاً این بیان و تفسیر، واقعی نیست؛ بلکه یک دلیل احساسی برای مردم و مخاطبانی است که می‌خواهید اطراف شما باشند؛ بنابراین، برنده‌سازی شخصی، پایه و اساس یک برنده‌سازی جامع می‌باشد (صائمیان، ۱۳۹۳). برای ساخت برنده‌سازی شخصی نیازمند کسب و بهبود شایستگی‌های فردی هستیم. پژوهشگران شایستگی را به دو مقوله فنی و رفتاری تقسیم می‌کنند. شایستگی فنی یا دانش فنی به انجام کار ارتباط دارد و شایستگی‌های رفتاری به چگونگی انجام کار توجه دارند. بیشتر پژوهشگران معتقدند که سه مؤلفه اساسی در شکل‌گیری شایستگی‌ها نقش دارند که عبارت‌اند از: دانش، مهارت و نگرش. با توجه به نظریات پژوهشگران اگر فردی دانش و مهارت لازم در یک حوزه خاص را داشته باشد، ولی در رفتار و عملکرد او نتوان وجه تمایز و شایستگی را دید در این صورت نمی‌توان عنوان شایسته را به وی اطلاق کرد. همچنین می‌توان گفت ذات شایستگی با خلق ارزش و نوآوری معنا پیدا می‌کند. به عنوان مثال، اگر یک فرد هراندازه دانش و مهارت بالا و نگرش خوبی داشته باشد، اما در دور تکرار و روزمرگی باشد، شایستگی او اعتباری را برایش ایجاد نمی‌کند (رانگاراجان<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۲۰)؛ بنابراین، افراد برای داشتن برنده‌سازی مطلوب باید ویژگی‌های مختلفی را از طریق کسب

دانش، مهارت و تجربه بیاموزند و آن‌ها را به کارگیرند (صائمیان، ۱۳۹۳).

درک این نکته که جذب بهترین‌ها در سازمان‌ها و کسبوکارهای مختلف می‌تواند یک ضرورت و همچنین یک مزیت رقابتی پایدار باشد چندان کار دشواری نیست (ژو<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۲۰). حال آنچه مطرح است این است که سازمان‌ها برای تحقق این امر چگونه باید عمل کنند؟ پاسخ به این سؤال نیاز به پژوهش‌های بسیاری دارد و عوامل مختلفی نیز می‌توانند اثرگذار باشند، اما آنچه مشخص است این است که ایجاد یک برنده شخصی می‌تواند همان‌گونه که برنده در سایر موارد مانند جذب مشتریان به کالا و خدمات نقش مهمی دارد، مؤثر باشد. با توجه به مطالعاتی که در خصوص برنده‌سازی شخصی صورت پذیرفته است مشخص گردیده که برنده‌سازی شخصی می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای را برای تحقق اهداف شرکت‌ها ایفا نماید. درمجموع، امروزه در محیط بسیار رقابتی و جهانی کسبوکار، برای اشخاص و سازمان‌ها جهت رقابتی ماندن، ایده برنده‌سازی شخصی بسیار مهم است. علیرغم انجام مطالعات بسیار در زمینه برنده‌سازی، با این حال هنوز مفهوم روشن و آشکاری برای موضوع برنده‌سازی شخصی به‌ویژه در صنایع فناوری اطلاعات توسعه‌نیافته است؛ بنابراین، یکی از دلایلی که در پژوهش حاضر به ارائه برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات پرداخته شده، این است که بر اساس پژوهش‌های قبلی این خلاً در پژوهش‌های برنده‌سازی قابل مشاهده است؛ بنابراین، مسئله اصلی پژوهش حاضر ارائه الگوی برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات محور است. از این‌رو، مهم‌ترین اهداف پژوهش حاضر: ۱) شناسایی مؤلفه‌های تأثیرگذار بر برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات، ۲) شناسایی شاخص‌های هر یک از مؤلفه‌های اثرگذار

بر برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات،<sup>۳</sup> چگونگی تأثیر مؤلفه‌های تأثیرگذار بر برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات، است.

## ۲- پیشینه پژوهش برند و کارکردهای آن

برند یا نام تجاری عبارت است از عبارت، نام، علامت، نماد، نشانه یا ترکیبی از این موارد که به منظور شناساندن محصولات و خدمات به مصرف‌کنندگان، فروشنده‌گان و متمایز نمودن آن‌ها از محصولات و خدمات شرکت‌های رقیب استفاده می‌شود (باریوگارسیا و پرادوس‌پنا<sup>۱</sup>، ۲۰۱۹). در یک تقسیم‌بندی کلی، کارکردهای برنده در بخش خصوصی، در چهار بعد قانونی- حقوقی، شناختی- سمبیلیک، اجتماعی- روان‌شناختی و اقتصادی در نظر گرفته می‌شود. برند در حوزه حقوقی کارکرد بالاهمیتی دارد؛ زیرا نشانگر مالکیت است. کارکرد ارتباطی برنده تنها با بیرون از شرکت نیست، بلکه داشتن هویت برند شفاف، تصمیم‌گیری را در درون سازمان تسهیل می‌کند. برند همچنین، رابطه با مصرف‌کننده را نیز تسهیل می‌کند. در این کارکرد، تمرکز از محصول به رابطه با مصرف‌کننده، سوق پیدا می‌کند. در این رابطه، شناخت بیشتر و احترام به شخصیت متقابل، منجر به ایجاد و تقویت تعهد و تکرار و تداوم استفاده از محصول می‌شود. ایده برند به مثابه رابطه، بر آن است که خریدار محصول نیز بر برنده تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین، برنده شکل‌گیری هویت را تسهیل می‌کند. در اینجا نیز توجه بیش از محصول، به مصرف‌کننده معطوف است. مصرف‌کننده از برنده برای شرح هویت، آرزو یا آنچه می‌خواهد به نظر

1. Barrio-García and Prados-Peña

آید، استفاده می‌کند؛ بنابراین، برنده‌سازی تنها تمايز محصول نیست، بلکه تمايز مصرف‌کننده نیز هست (لو و دجانگ<sup>۱</sup>، ۲۰۱۹). بهتر است خاطرنشان شود که گرچه برنده‌سازی توسط تولیدکننده برای کسب سود انجام می‌شود، اما مورد علاقه مصرف‌کنندگان نیز هست؛ زیرا تصمیم‌گیری آن‌ها را تسهیل می‌کند (لئو و مینتون<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸).

### برنده‌سازی

برنده‌سازی یکی از مباحث اصلی و مهم استراتژی‌های مدیریت محصول محسوب می‌گردد (اولاواریتا<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹). بسیاری از پژوهشگران برنده‌سازی را در ایجاد ارزش برنده‌سازی خلاصه نموده‌اند. به‌طوری‌که طبق گفته این پژوهشگران، وقتی از برنده‌سازی بحث می‌شود، منظور فرآیند ایجاد ارزش برنده است (موهان<sup>۴</sup> و همکاران، ۲۰۱۸). ایجاد نام تجاری فرآیندی زمان‌بر و چندمرحله‌ای بوده که مراحلی چون تعیین اهداف ایجاد نام تجاری، توسعه نام محصول، ایجاد تصویر مثبت از نام تجاری در ذهن مصرف‌کنندگان، معماری نام تجاری، ردیابی وضعیت نام تجاری و ارزشیابی ارزش ویژه نام تجاری را در بر می‌گیرد. فرآیند برنده‌سازی باید به صورت یکپارچه با سایر فرآیندهای سازمانی در راستای انتقال ارزش به مشتریان در سراسر سازمان، واسطه‌ها و تأمین‌کنندگان انجام گیرد (شلبی<sup>۵</sup>، ۲۰۱۹). درمجموع، مفهوم برنده‌ینگ یا برنده‌سازی با مفاهیم توسعه برنده و معماری برنده در هم‌آمیخته شده است. معماری برنده ساختار برندها در درون نهاد

1. Lu & De Jong

2. Liu and Minton

3. Olavarita

4. Mohan

5. Shelby

سازمان‌هاست و روشی است که در آن برندها درون پروتوفولیوی شرکت به یکدیگر مرتبط و از یکدیگر منفک هستند (داتزیرا و پولاژی<sup>۱</sup>، ۲۰۱۴).

**نقش برنده‌سازی در استحکام روابط مشتری و شرکت**

فورنیر<sup>۲</sup> (۱۹۹۸)، یک چارچوب ادراکی در حیطه روابط مصرف‌کننده و برنده پیشنهاد نموده و بیان می‌کند که مصرف‌کنندگان، انواع مختلفی از روابط با برندها را طبق شرایط زندگی و علائق خود ایجاد می‌کنند. فورنیر معتقد است، برندها می‌توانند شرکای فعالی برای رابطه باشند؛ زیرا آن‌ها ععمولاً توسط مصرف‌کنندگان و بازاریابان، انسان‌نمایی شده‌اند. فورنیر همچنین نشان داد، همچون روابط بین افراد، روابط بین برنده و مصرف‌کننده نیز می‌تواند مفاهیمی برای مشتریان (مصرف‌کنندگان) ایجاد کند؛ زیرا این روابط مابین سطح تجربیات عادی‌ای قرار گرفته که دربرگیرنده مفاهیم اصلی برای زندگی آن‌ها می‌باشد (آیووا<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۱۵). بر اساس تئوری‌های نظری فورنیر (۱۹۹۸) در باب شخصیت برنده و نیز بر اساس فرضیه رابینز که بیان می‌دارد روابط تحت تأثیر شخصیت‌های شرکای درگیر قرار دارند؛ آکر و جواچیم‌ستالر<sup>۴</sup> (۲۰۰۰) تأثیر دو بعد از شخصیت برنده را بر تکامل تدریجی روابط مصرف‌کننده و برنده موردنبررسی قرار داده‌اند. آن‌ها نشان داده‌اند که روابط با برندهای صادق در خلال زمان تقویت می‌شود، زیرا ویژگی‌های خانواده‌مداری، سلامت و رفاقت که مشخص‌کننده شخصیت‌های صادق و بی‌ریا است، به‌طور مثبتی با استحکام و رشد رابطه در ارتباط هستند. بر عکس، آن‌ها نشان دادند، روابط

1. Datzira and Poluzzi

2. Fournier

3. Aihwa

4. Aaker and Joachimsthaler

با برندهای محرک دوام چندانی ندارد، زیرا ویژگی‌های استقلال، جوانی، شور و شوق که مشخص‌کننده شخصیت‌های هیجان‌آور است، از یک طرف جذاب و قابل قبول بوده ولی از طرف دیگر به‌طور منفی با استحکام رابطه در ارتباط‌اند. نکته نهایی پیرامون روابط بین شخصیت مصرف‌کننده و شخصیت برنده این است که مصرف‌کنندگان اغلب با اعطاء ویژگی‌های شخصیتی به برندها برای آن‌ها جنبه‌های انسانی قائل می‌شوند و بازاریابان اغلب این ادراکات را با جایگاه‌یابی برندهایجاد یا تقویت می‌کنند. ویژگی‌های شخصیتی برنده معنای نمادین یا ارزش احساسی فراهم می‌کند که می‌تواند به ترجیحات برنده مصرف‌کنندگان کمک کند و پایدارتر از ویژگی‌های عملکردی باشد (ژو<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۲۰).

### برندسازی شخصی

امروز مفهوم برنده، خیلی بیشتر از خواستگاه اصلی خود یعنی شرکت و محصول عمومیت یافته است. برندسازی تنها منحصر به شرکتها نیست. داشتن شهرت حرفه‌ای خوب یا برنده بودن سرمایه بالرزشی بوده و به‌طور چشمگیری برای موفقیت افراد ضروری است. استفاده از تکنیک‌های برندسازی شخصی به عنوان امری راهبردی در پس پرده موفقیت‌های کسب شده به وسیله افرادی همچون تایگر وود<sup>۲</sup> و مایکل جردن دیده می‌شود (بلر، ۲۰۲۰). هر کس می‌تواند برنده شخصی خود را داشته باشد اما بیشتر مردم نسبت به این موضع آگاه نیستند، به همین خاطر هرگز نمی‌توانند برنده خود را به صورت راهبردی، محکم و اثربخش اداره کنند. برندسازی شخصی فرآیندی است که به وسیله آن افراد و حرفه‌هایشان به عنوان علامت‌های تجاری مشخص می‌شوند.

1. Zhou  
2. Tiger woods

به علاوه، این فرآیند به صورت ایجاد یک دارایی که به فرد خاصی تعلق دارد نیز تعریف می‌شود که پیکر، پوشش، ظاهر فیزیکی و زمینه‌های دانش را در بر می‌گیرد؛ اما برنده‌سازی شخصی، فقط به این موارد محدود نمی‌شود و منجر به یک احساس منحصر به فرد تشخیص، به یادماندنی و ایده‌آل در صاحب برنده می‌شود (کارادومن، ۲۰۱۳). در مجموع، بیشتر تعاریف، خلق تصویری مطلوب از فرد را مورد هدف خود قرار داده‌اند. بلر (۲۰۲۰) برنده شخصی را همانند یک برنده، مجموعه ادراکات افراد درباره یک فرد خاص و آنچه در یک فرد نسبت به دیگران در شخصیت، شهرت و ویژگی او متفاوت است تعریف می‌کند. برنده شخصی ایجاد یک تصویر نیست، بلکه شخص ادراکی است که از ترکیب ویژگی‌های خاصی مانند توانایی‌ها، مهارت‌ها، ارزش‌ها و علایق افراد و کاربرد آن‌ها برای متمایز شدن و هدایت تصمیم‌های مرتبط با مسیر شغلی‌شان ایجاد می‌کنند. یک برنده شخصی قوی، ترکیبی از شهرت، اعتماد، توجه و عملکرد است. یک برنده شخصی، افراد را قادر می‌سازد تا در دریایی از محصولات مشابه بهترین باشند. در حقیقت، افراد به عنوان محصولی جدای از سایر بسته‌ها برای خودشان بازاریابی می‌کنند.

برنده‌سازی شخصی به یک روش مؤثر و اثربخش بین یک فرد و عموم افراد مربوطه تبدیل می‌شود که آن‌ها را بر اساس ارزش‌های شاخص و منحصر به فرد از رقبایشان متمایز می‌سازد. با برنده‌سازی شخصی، فرد قادر است خود را فراتر از یک رزومه نشان دهد و مشخص کند به عنوان چه کسی هست و چگونه می‌توانند به عنوان دارایی ارزشمند برای شرکت‌های مختلف شناخته شوند. خود برنده‌سازی<sup>۱</sup> درباره فکر کردن به عنوان یک برنده است؛ محصولی که می‌تواند در بازار رقابتی،

---

1. Self branding

استراتژیک و خلاقانه مشاهده شود تا حداکثر ارزش را برای فرد و شرکت به ارمغان بیاورد. مفهوم برنده‌سازی شخصی منحصر به فرد نیست؛ از همان مفهوم اصلی توسعه محصول و استراتژی‌های تبلیغاتی که به توسعه شخصی و تلاش‌های تبلیغی خود تبدیل شده‌اند مشتق می‌شود. برنده‌سازی شخصی به عنوان مفهومی جدید در ادبیات بازاریابی عمل گرا در نظر گرفته شده است (کارادومن، ۲۰۱۳). این امر توسط متخصصان مختلف در زمینه‌های مختلف از جمله ورزشکاران، سیاستمداران، بازرگانان و موسیقیدانان به خوبی به کاربرده شده است. برنده‌سازی شخصی فراتر از فضای مجازی است. داشتن برنده‌ساخت قدرتمند، ایجاد تصویر برنده‌شخصی برای خود از طریق صحبت کردن، روش‌های رفتاری، رفتار بدن و صحبت‌های مت Bharانه و مهارت‌های تمیزی و نظافت و سپس کنترل دید خود برای مدیریت روابط با دیگران است. برنده‌سازی شخصی شامل بازنمایی شخصیت از طریق رسانه‌های مختلف است (الماسا و همکاران، ۲۰۱۹). طبق گفته ساندرز<sup>۱</sup> (۲۰۰۷)، اگر شخصی نام خود را در نوار جستجوی گوکل بنویسد، به احتمال زیاد می‌تواند فهرستی از چندین نتیجه با نام خود پیدا کند. این به مارک شخصی آن‌ها کمک می‌کند. صرف نظر از اینکه یک فرد است فعالانه به دنبال هر نوع کار، ضرورت یک نام تجاری شخصی از اهمیت زیادی برخوردار شده است. توسعه یک برنده شخصی تضمین می‌کند که یک فرد در فرآیند انتخاب شغل باقی نمانده است و برای آن‌ها این مزیت رقابتی را فراهم می‌کند تا فرصت‌های شغلی که شایسته آن است را برگزیند. با داشتن موقعیت‌های محدود در بازار کار امروز، داشتن یک برنده‌شخصی قوی می‌تواند بسیاری از درها را برای انواع فرصت‌های شغلی باز کند.

---

1. Saunders

برنده‌سازی شخصی به یک جنبه مهم برای نامزد‌ها در جستجوی شغل تبدیل شده است. از سوی دیگر، از دو منظر مصرف‌کننده و تولیدکننده می‌تواند این موضوع را مدنظر قرارداد. در حالی که بسیاری از شرکت‌ها از فرصت موتورهای جستجو و رسانه‌های اجتماعی به عنوان ابزاری برای استخدام کارمندان آینده استفاده می‌کنند، برنده‌سازی شخصی به بخشی اساسی در فرآیند استخدام تبدیل شده است. ابزارهای آنلاین اجازه داده‌اند تا برنده‌سازی شخصی به یک کار مهم بازاریابی برای افراد روزمره تبدیل شود. پیش‌فرض برنده‌سازی شخصی این است که هر کس این قدرت را دارد که برنده خودش را داشته باشد و اصلی‌ترین کار شخص این است که بازاریاب خود باشد (کاتلر<sup>۱</sup>، ۲۰۰۳).

## فناوری اطلاعات

فناوری اطلاعات به معنی و مفهوم بسیار ساده یعنی علم استفاده از یک سری ابزار که این ابزار همان پردازش، نگهداری، جمع‌آوری، ذخیره، توزیع، انتقال، امنیت است که بر روی اطلاعات اعمال می‌شود. به طور کلی فناوری اطلاعات و ارتباطات شاخه‌ای از فناوری است که با استفاده از سخت‌افزار، نرم‌افزار و شبکه‌افزار، مطالعه و کاربرد داده و پردازش آن را در زمینه‌های ذخیره‌سازی، دست‌کاری، انتقال، مدیریت، کنترل و داده‌آمایی خودکار امکان‌پذیر می‌سازد. فناوری اطلاعات تغییرات متعددی نظیر تغییرات در محیط رقابتی، ساختار فرهنگ سازمان را ایجاد می‌نماید. همچنین این فناوری افزایش اثربخشی و کارایی در انجام وظایف و افزایش در مقادیر داده و اطلاعاتی که می‌تواند پردازش، توزیع و ذخیره می‌شود را نیز موجب می‌شود. توسعه فناوری اطلاعات مسائل دیگری در موضوعات گوناگون

اجتماعی، دارایی فکری و سیاسی را نیز موجب می‌شود (محرابی و همکاران، ۱۳۹۵). پس از پایان جنگ و شروع دوران سازندگی، شکوفایی شرکت‌های نرمافزاری آغاز شد و با اضافه شدن کد فارسی به محصولات مایکروسافت، کار پایه‌ای مهمی برای فعالیت شرکت‌های ایرانی فراهم گردید؛ اما با ادامه تحریم‌های اقتصادی، مایکروسافت نمی‌توانست در ایران فعالیت کند. به‌این‌ترتیب، نگارش عربی ویندوز اصلاح و نویسه‌های اضافی موجود در فارسی به آن اضافه شد؛ اما چندگانگی نگارش‌های تصحیح شده، تکثیرهای غیرقانونی گستره و نبود معیار که تا حدی ناشی از گرانی نرم‌افزارها بود مانع از رشد این شرکت‌ها شده و سبب گردید تا به سراغ بازار مصرفی و فراهم آوردن برنامه‌های آماده بروند. شرکت‌های فناوری اطلاعات ایران را می‌توان به دو دسته کلی شرکت‌های دولتی بزرگ و شرکت‌های خصوصی کوچک‌تر تقسیم نمود. شمار کارکنان شرکت‌های بزرگ دولتی بیش از ده هزار نفر می‌رسد. تعداد کارکنان شرکت‌های خصوصی بزرگ نیز نزدیک به ۴۰۰ و در شرکت‌های خصوصی کوچک ۱۵ نفر می‌رسد. طبق آمار، حجم بازار فناوری اطلاعات ایران در سال ۱۳۹۳ نزدیک به ۱۵۰۰ تریلیون ریال بود. مقایسه این رقم با ارقام سایر کشورها به علت فقدان تعريف واحد، کار دشواری بوده؛ اما می‌توان گفت که این رقم مبلغ نسبتاً کمی است. در سال ۱۳۹۳ تعداد ۱۵۴۰ شرکت ثبت شده فناوری اطلاعات در ایران وجود داشت که ۸۸۱ شرکت توسط شورای عالی انفورماتیک رتبه‌بندی شده بودند. شمار مؤسسات فنی خصوصی و آموزشکده‌های رایانه نیز طی سال‌های اخیر افزایش چشمگیری یافته است. تعداد کل آموزشکده‌های فنی در ایران در سال ۱۳۹۳ برابر با ۵۰۴۲ واحد بوده که بیشتر آن‌ها در حوزه فناوری اطلاعات فعالیت می‌نمایند. شمار کارکنان شرکت‌های رتبه‌بندی شده

در سال ۱۳۹۳ توسط شورای عالی انفورماتیک ۲۱۱۸۹۶ نفر بوده است؛ بنابراین، اگرچه در طول سال‌های اخیر میزان اشتغال در این بخش با افزایش روبرو بوده اما به طور کلی اشتغال زایی قابل توجهی در این حوزه اتفاق نیفتاده است (سایت سازمان فناوری اطلاعات ایران).

### ۳-روش‌شناسی پژوهش

در این پژوهش به بررسی فرایند برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات پرداخته شده است. با توجه به هدف، روش پژوهش از نوع کاربردی و از لحاظ رویکرد، اکتشافی - تبیینی و شیوه انجام پژوهش نیز به صورت کیفی می‌باشد. از این لحاظ کاربردی است که پژوهش حاضر به بررسی و کشف موضوعی پرداخته که مسائل دنیای واقعی را حل می‌کند. جامعه آماری پژوهش شامل خبرگان، کارشناسان و صاحب‌نظران حوزه برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات، است. با توجه به کیفی بودن پژوهش، ابتدا از کثرت‌گرایی در منابع کتابخانه‌ای استفاده شد. برای این منظور از پایگاه مقالات داخلی و خارجی و پایگاه‌های انسانی برای دستیابی به منابع استفاده شده و در ادامه، برای گردآوری داده‌ها از روش مصاحبه استفاده شد. به همین دلیل از روش نمونه‌برداری گلوله برفی هدفمند استفاده گردید. بدین‌صورت که ابتدا، با افرادی که در زمینه موضوع مورد پژوهش از تخصص لازم برخوردار بودند، مصاحبه انجام گرفت و در انتهای آن‌ها خواسته شد، سایر کسانی که می‌توانند به پژوهشگر در امر پژوهش کمک نمایند را معرفی کنند. بدین منظور، با مراجعه به تعدادی از خبرگان، کارشناسان و صاحب‌نظران حوزه برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات نمونه اولیه انتخاب و مصاحبه‌های نیمه ساختار یافته با آن‌ها انجام شد. دلیل انتخاب این روش این بود که

سؤالات مصاحبه از قبل مشخص بوده و از پاسخ‌دهندگان پرسش‌های مشابه پرسیده شده و آن‌ها آزاد بودند پاسخ خود را به هر طریقی که می‌خواهند ارائه دهند. بر همین اساس، در این پژوهش، جمع‌آوری اطلاعات تا زمان اشباع نظری اطلاعات در زمینه موضوع و جایی که داده‌های جدید جمع‌آوری شده با داده‌هایی که قبلاً جمع‌آوری شده تفاوتی نداشت انجام گردید. درنهایت، در این فاز تعداد ۱۲ نفر به عنوان نمونه پژوهش در بخش کیفی انتخاب شد. معیارهای انتخاب برای این خبرگان شامل داشتن تحصیلات دانشگاهی مرتبط با فناوری اطلاعات و فعالیت بیش از ۵ سال با سمت مدیر یا بازاریاب در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات است. ضمناً، مشخصات جمعیت شناختی نمونه آماری شامل: ۷ نفر از مدیران شرکت‌های خصوصی در زمینه فناوری اطلاعات با مدرک تحصیلی کارشناسی ارشد، ۲ نفر از مدیران شرکت‌های خصوصی در زمینه فناوری اطلاعات با مدرک تحصیلی دکترای تخصصی و ۳ نفر از بازاریابان فناوری اطلاعات با مدرک تحصیلی تجزیه و تحلیل داده‌های کیفی حاصل از مصاحبه، از روش تحلیل محظوظ مبتنی کدگذاری باز، کدگذاری محوری و کدگذاری انتخابی، بر اساس نظریه داده بنیاد استفاده شد. از این‌رو، داده‌های گردآوری شده از طریق رمزگذاری نظری تحلیل شد. برای این منظور ابتدا رمزهای مناسب به بخش‌های مختلف داده‌ها اختصاص یافت. این رمزها در قالب مفهوم تعیین گردیده که آن را رمزگذاری باز می‌نامند؛ سپس پژوهشگر با اندیشیدن در مورد ابعاد متفاوت این مقوله‌ها و یافتن پیوندهای میان آن‌ها به رمزگذاری محوری اقدام نمود. لازم به ذکر است که در جریان این رمزگذاری‌ها پژوهشگر با استفاده از نمونه‌برداری نظری و با توجه به مفاهیم پدیدار شده از دل داده‌ها به

گردآوری داده‌ها در مورد افراد و رخدادها و موقعیت‌های مختلفی پرداخت که تصویر غنی‌تری از مفاهیم و مقوله‌های حاصل فراهم نمود. سرانجام با رمزگذاری انتخابی مقوله‌ها پالایش شده و با طی این فرایندها درنهایت چارچوب نظری پژوهش پدیدار شد. در ادامه، پس از شناسایی ابعاد و مؤلفه‌ها و همچنین روابط بین مؤلفه‌ها و ابعاد شناسایی شده، یکی از ابعاد به عنوان طبقه محوری و سایر ابعاد و طبقات به عنوان شرایط علی، بستر حاکم بر پدیده موردنبررسی، شرایط مداخله‌گر، استراتژی‌ها و پیامدها در مدل قرار گرفت.

#### ۴- یافته‌های پژوهش

در پژوهش حاضر مراحل تئوری داده بنیاد در ۴ مرحله به صورت: مطالعه و جمع‌آوری داده‌های اولیه؛ انجام مصاحبه نیمه ساختاریافته با خبرگان، کارشناسان و صاحب‌نظران حوزه برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات؛<sup>۳</sup> کدگذاری داده‌ها برای دستیابی به مفاهیم، مؤلفه‌ها و ابعاد؛ شناسایی مؤلفه‌های جدید و برقراری روابط بین مؤلفه‌ها و ابعاد؛ طی گردید. بر این اساس، سه نوع کدگذاری (باز، محوری و انتخابی) صورت گرفت. در ادامه پس از کدگذاری باز ۱۶۶ مفهوم بالغ بر ۵۸۱ کلمه، از دل داده‌ها استخراج شد. پس از کدگذاری باز، کدگذاری محوری صورت گرفت و مقوله‌های (مؤلفه‌ها) پژوهش تعیین گردید. بر این اساس، ۲۱ مؤلفه تعیین شد که عبارت‌اند از: تخصص و مهارت، ویژگی‌های فردی (مدیریتی)، محصول، قیمت، کالاهای توزیع، ترویج، کارکنان، فرایندها، مطالعه رقبا، مطالعه مشتریان، زیرساخت‌های فنی، زیرساخت‌های حقوقی، زیرساخت‌های فرهنگی و اجتماعی، زیرساخت‌های سیاسی و اقتصادی، شایستگی برنده، استانداردها، سبک‌ها، تمايز، تشابه، بهبود

عملکرد مالی و غیرمالی، افزایش سهم بازار، پس از استخراج مؤلفه‌ها، در مرحله کدگذاری انتخابی اقدام به دسته‌بندی مؤلفه‌ها در قالب تم‌ها (ابعاد) گردید. در جدول ۱ مؤلفه‌ها و ابعاد شناخته‌شده ارائه شده است. همچنین، در جدول ۲ به تشریح ابعاد، مؤلفه‌ها و مفاهیم مربوطه پرداخته شده است.

جدول ۱. استخراج ابعاد از درون مؤلفه‌ها

آزاد	قیمت	کانال‌های توزیع	ترویج	سیاسی و اقتصادی	فرهنگی و اجتماعی	استانداردها	تشابه	تمایز	بهبود عملکرد مالی و غیرمالی
مقدار									
تخصص و مهارت	محصول	مطالعه رقبا	فنی	شاپیستگی برنده	تمایز	بهبود عملکرد مالی و غیرمالی			
ویژگی‌های مدیریتی	قیمت	مطالعه مشتریان	حقوقی	استانداردها	تشابه	افزایش سهم بازار			
	کانال‌های توزیع			سیکها	فرهنگی و اجتماعی				
			ترویج		سیاسی و اقتصادی				
						کارکنان			
						فرایندها			

جدول ۲. مفاهیم، مؤلفه‌ها و ابعاد استخراج شده طی فرایند کدگذاری (باز، محوری و انتخابی)

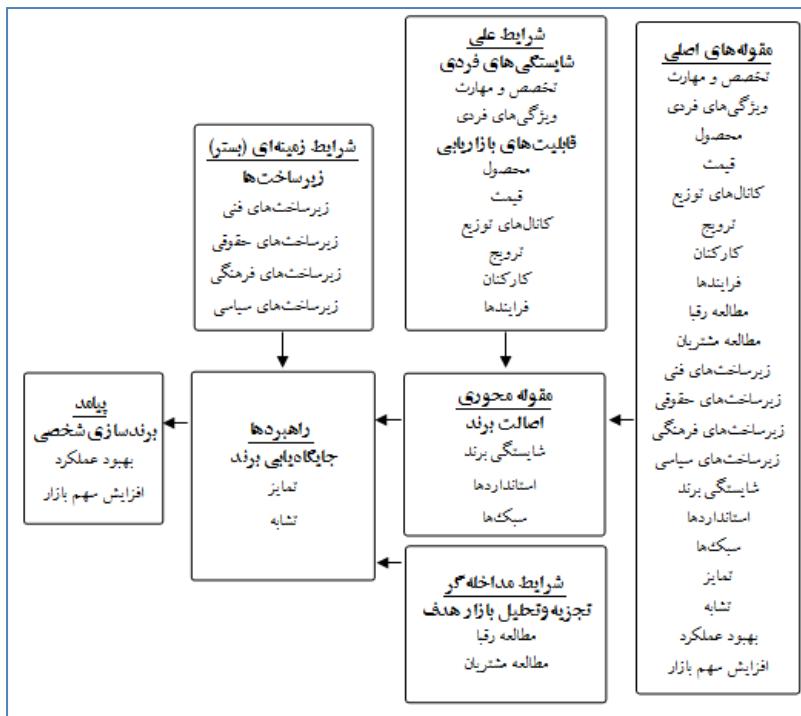
مفاهیم	مؤلفه (مفهوم)	ابعاد
مهارت‌های فناوری اطلاعات، مهارت‌های تخصصی در زمینه فناوری اطلاعات، میزان دانش، دانش افراد در حوزه نرم‌افزار و سخت‌افزار، نوآوری، مهارت‌های فردی، دانش تخصصی، توانایی کار با شبکه، توانایی‌های نرم‌افزاری، دانش عمومی، تکنولوژی ارتباطی و اطلاعات، دانش فنی	تخصص و مهارت	شاپیستگی‌های فردی

ابعاد	مؤلفه (مفهوم)	مفاهیم
قابلیت‌های بازاریابی	ویژگی‌های فردی (مدیریتی)	میزان یادگیری افراد، نگرش فردی، خوشبینی، تعهد، اعطاف‌پذیری، خونسردی و صبوری، قدرت مدیریت و برنامه‌ریزی شخصی، هوش تجاری، هوش ارتباطی و کلامی، قدرت کلام، وجдан کاری، خصوصیات رفتاری سازگار، قدرت مدیریت کارآمد، دیدگاه سرمایه‌گذاری به برنده، برتری طلبی، خلاقیت، پشتکار، پایبندی به اخلاق حرفه‌ای، تلاش برای موفقیت، مسئولیت‌پذیری، ریسک‌پذیری، تحمل پیچیدگی، کاربرزمای شخصی
	محصول	تمرکز روی محصول، ویژگی‌های ملموس و ناملموس محصول، ترکیب محصول، نوع کاربری محصول، سهولت کاربرد، کیفیت محصول، رؤیت پذیری محصول، عملکرد محصول
	قیمت	قیمت تمام‌شده محصول، مقایسه قیمت با برندهای مشابه، تناسب قیمت با اقسام مختلف، تناسب قیمت با نوع کاربری، اعطاف‌پذیری قیمت
	کانال‌های توزیع	کانال‌های ارتباطی با مصرف‌کننده، ارتباط با مشتریان، خدمات پس از فروش، نمایندگی، دسترسی مشتریان به محصول، خدمات پس از فروش
	ترویج	تلیخ، تبلیغات در رسانه‌های عمومی، تبلیغ از طریق شبکه‌های اجتماعی، بازاریابی مستقیم، حمایت مالی
	کارکنان	وجود نیروی انسانی متخصص، کارکنان، مهارت‌های فردی کارکنان، توانمندسازی نیروی انسانی، اقدامات منابع انسانی، آموزش کارکنان، انگیزه کارکنان
تجزیه و تحلیل بازار هدف	فرایندها	توجه به درخواست‌های مشتریان، پاسخگویی به نیازهای بازار، تعیین اهداف مشخص برای کارکنان، ارزیابی میزان رضایت مشتریان از خدمات و محصولات، تعیین پلان کاری برای کارکنان، بهبود عملکردهای جاری، کوتاه نمودن فرایند عملکردی مشتریان، استقبال از بازخورد مشتریان
	مطالعه رقیا	ارزیابی ماهیت تغییرات بازار، پیش‌بینی روندهای آتی بازار، دیدگاه جامع، تجزیه و تحلیل رفتار رقبا، جمع‌آوری تسامی اطلاعات محیط رقابتی، پژوهش در بازارهای داخلی و خارجی، بررسی دلایل وجود بازار و عدم وجود بازار، بررسی سطح

ابعاد	مؤلفه (مفهوم)	مفاهیم
مطالعه مشتریان		استاندارد محصولات، اطلاع از نیازهای بازار، مطالعه میزان نوآوری رقبا، ارزیابی برندها در بازار هدف
	زیرساختهای فنی	اطلاع از ترجیحات و سلایق مشتریان، اطمینان از دسترسی مشتریان به محصول، اطلاع از حساسیت‌های فرهنگی مشتریان داخلی و خارجی، اطمینان از نام و لوگوی سازگار با فرهنگ‌های مختلف، عدم تشابه لوگو، حساسیت‌های زبانی و ...، اطلاع از نیاز مشتریان، نوآوری برای مشتریان
زیرساختها	زیرساختهای فنی	وجود شبکه‌های اولیه ارتباطات، واسطه‌های کترونیک، امکانات فنی، عوامل سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، دستیابی به شبکه‌های اینترنت، شبکه‌های محلی، شبکه‌های شهری، اینترنت، سیستم‌های عامل، زبان‌های برنامه‌نویسی، بانک اطلاعاتی، موتورهای جستجو، زبان توسعه XML
	زیرساختهای حقوقی	قوانین مربوط به ثبت برنده، قوانین حمایت از برنده، پیچیدگی قوانین ثبت، کاغذبازی‌های مربوط به ثبت برنده، قوانین مالیاتی و گمرکی، خلاهای قانونی در زمینه برندینگ فناوری اطلاعات، مالکیت فکری، اسناد کترونیک
	زیرساختهای فرهنگی و اجتماعی	درک ارزش برنده در جامعه، پذیرش برندینگ توسط عموم جامعه، جمیعت تحصیل کرده، وجود مشاغل وابسته به فناوری اطلاعات، جایگاه و اهمیت تجارت الکترونیک در جامعه، تمایل افراد جامعه به استفاده از فناوری اطلاعات، حساسیت عمومی نسبت به فناوری اطلاعات، سطح سواد، سطح آموزش و پرورش عمومی
	زیرساختهای سیاسی و اقتصادی	تحریمهای مشکلات تأمین تجهیزات و دانش به خاطر تحریم، رکود اقتصادی، نوسانات شدید بازار و ارز به دلیل تحریمهای نوسانات قیمت‌ها، نرخ بیکاری
اصلت برنده	شایستگی برنده	تطابق شخصیت برنده با شخصیت انسانی، شخصیت برنده، برآورده کردن انتظارات اساسی مصرف‌کنندگان، صلاحیت برنده با نیازها و خواسته‌ها
	استانداردها	ثبتات و پایداری برنده، تداوم رشد برنده، استانداردهای بین‌المللی لازم، خاص بودن برای افراد، متمایز بودن برنده، میزان کسب اعتماد عمومی

ابعاد	مؤلفه (مفهوم)	مفاهیم
	سبکها	بلندپروازی برنده، اقتدار برنده، حسن نیت برنده، نحوه رفتار برنده در بازار، ارزش‌ها و اهداف برنده، چشم‌انداز برنده، سبک تعارض برنده، ارزش‌آفرینی برنده
جایگاه‌یابی برنده	تمایز	شناسخته و مقبول بودن برنده، دیده شدن برنده، تکرار و قرار گرفتن مقابل دید مخاطبان، ارتباط قوی با مصرف‌کنندگان، ارزیابی مثبت مصرف‌کنندگان از برنده، به‌خاطرآوری یک برنده، سهولت به خاطرآوری برنده، شفافیت برنده، تصویر ذهنی مثبت نسبت به برنده، منافع خاصی که برنده برای مشتریان دارد، تمایزی که مصرف‌کنندگان برنده دارند
	تشابه	تداعی برنده، آنچه باعث بخاطرآوری برنده در مقایسه با برندهای مشابه است، مزایای تداعی شده برنده
برنده‌سازی شخصی	بهبود عملکرد مالی و غیرمالی	عملکرد مطمئن برنده، موفقیت برنده، افزایش فروش، درآمد مالی بالاتر، افزایش اعتبار فرد، افزایش مسئولیت‌پذیری اجتماعی، بهبود عملکرد، رشد مالی، اهرم کردن برنده به حوزه‌های کاری جدید
	افزایش سهم بازار	مزیت رقابتی، جذب و حفظ مشتریان، توسعه مشتریان داخلی و خارجی، وفاداری مشتریان، تبلیغات دهان‌به‌دهان، کسب رضایت درونی

پس از تعیین ابعاد، مؤلفه‌ها و مفاهیم، به منظور بررسی فرایند برنده‌سازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات و همچنین روابط بین مؤلفه‌ها و ابعاد شناسایی شده از چارچوبی که تئوری داده بنیاد برای مدل‌سازی تجویز می‌کند استفاده گردید. چارچوب ارائه شده که به صورت یک مدل مفهومی پیشنهادی بوده و دارای ۲۱ مؤلفه و ۷ بعد است، به صورت شکل ۱ ارائه گردید.



شکل ۱. مدل مفهومی پیشنهادی در سطح ابعاد و مؤلفه‌ها

## ۵-نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر نشان داد، برندازی شخصی در صنایع فناوری اطلاعات فرایند پیچیده‌ای است که تحت تأثیر عوامل و شرایط مختلفی قرار دارد. به طوری که شایستگی‌های فردی از طریق ۲ عامل ویژگی‌های فردی و تخصص (مهارت) و قابلیت‌های بازاریابی از طریق ۵ عامل محصول، قیمت، کanal‌های توزیع، ترویج، کارکنان و فرایندها موجب شکل‌گیری اصالت برنده در صنایع فناوری اطلاعات، یا به عبارتی شایستگی برنده، استانداردها و سبک‌ها می‌گردد. همچنین،

نتایج نشان داد اصالت برنده موجب جایگاه‌یابی برنده (تمایز و تشابه) می‌گردد. این در حالی است که زیرساخت‌ها از قبیل زیرساخت‌های فنی، حقوقی، فرهنگی و سیاسی به عنوان شرایط زمینه و تجزیه و تحلیل بازار هدف از طریق مطالعه رقبا و مطالعه مشتریان به عنوان عوامل مداخله‌گر بر جایگاه‌یابی برنده تأثیر گذاشته و درنهایت موجب برنده‌سازی شخصی یا به عبارتی بهبود عملکرد و افزایش سهم بازار صنایع فناوری اطلاعات می‌گردد؛ بنابراین می‌توان اذعان داشت، برنده‌سازی شخصی پرسه پیچیده‌ای بوده و به شدت تحت تأثیر شایستگی برنده، استانداردها و سبک‌ها یا به عبارتی اصالت برنده که خود متأثر از شایستگی‌های فردی و قابلیت‌های بازاریابی است، قرار دارد. در این پژوهش مشخص شد که اولین و شاید مهم‌ترین عامل در شکل‌گیری اصالت برندها در صنایع فناوری اطلاعات، شایستگی‌های فردی است. به طوری که افراد در درجه اول با ویژگی‌های فردی (مدیریتی) خود از قبیل نگرش، تعهد، انعطاف‌پذیری، قدرت مدیریت و برنامه‌ریزی شخصی، هوش تجاری، هوش ارتباطی و کلامی، وجودان کاری، ریسک‌پذیری، هدف خود را برای رسیدن به یک برنده با اصالت تعیین می‌کنند. بعد از آن ویژگی‌هایی از قبیل دانش عمومی، مهارت‌های تخصصی در زمینه هموار می‌نمایند. نتایج همچنین نشان داد، اگر مدیریت برنده (فرد) ذهنیت جهانی و باثباتی نداشته باشدند، نمی‌توانند برنده با شخصیت محکم ایجاد نماید. به طوری، آنچه مسلم است، مدیریت برنده موجب مدیریت منابع انسانی قوی خواهد شد. در این راستا، رانگاراجان و همکاران (۲۰۲۰) معتقدند، برای ساخت برنده شخصی کسب و بهبود شایستگی‌های فردی نیاز است. همچنین، برای دستیابی به یک برنده معتبر و با اصالت به نحو مؤثرتر از رقبا،

می‌بایست ابزارها و تاکتیک‌های مناسب اتخاذ نمود. چراکه بازارها تفاوت‌های زیادی با یکدیگر دارند. در این میان، قابلیت‌های بازاریابی از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند. نتایج پژوهش حاضر نشان داد، قابلیت‌های بازاریابی زمینه را برای اشخاص و شرکت‌های فعال در صنایع فناوری اطلاعات فراهم می‌آورد و شرکت‌ها باید این فرصت‌ها را به درستی شناسایی نموده و با توجه به نقاط ضعف و قدرت خود و با شناسایی راهکاری مناسب و استراتژی هدف‌دار وارد بازار شوند. در این پژوهش مشخص شد که تمرکز اشخاص و شرکت‌های فعال در صنایع فناوری اطلاعات باید بر روی مؤلفه‌های محصول، قیمت، کanal‌های توزیع، ترویج، کارکنان و فرایندها، باشد. علاوه بر این، زیرساخت‌های فنی، حقوقی، فرهنگی - اجتماعی و سیاسی - اقتصادی، نقش به سزاپی در شکل‌گیری جایگاه‌یابی برنده و تثبیت جایگاه برنده در ذهن مشتریان ایفا می‌نمایند. عواملی از قبیل تحریم‌ها، مشکلات تأمین تجهیزات و دانش به خاطر تحریم‌ها، رکود اقتصادی، نوسانات شدید بازار و ارز به دلیل تحریم‌ها و نوسانات قیمت‌ها، بر شبکه‌های اولیه ارتباطات، واسطه‌های الکترونیک، امکانات فنی، عوامل سختافزاری و نرمافزاری، شبکه‌های محلی و شهری، سیستم‌های عامل، زبان‌های برنامه‌نویسی، بانک اطلاعاتی، موتورهای جستجو، تأثیر می‌گذارد. همچنین، ضعف قوانین حمایت از برنده و خلأهای قانونی در زمینه برندينج فناوری اطلاعات از جمله مشکلات مربوط به مالکیت فکری، بر درک ارزش برنده در جامعه و پذیرش برندينج توسط عموم جامعه، حتی افراد جمعیت تحصیل کرده، تأثیر گذاشته و درنهایت بر جایگاه‌یابی برنده و تثبیت جایگاه برنده در ذهن مشتریان اثرگذار است. از طرفی، تجزیه و تحلیل بازار هدف یکی از مهم‌ترین عواملی است که به طور مستقیم بر جایگاه‌یابی برنده اثر می‌گذارد. برای این‌که شخص یا

شرکتی بتواند به صورت یک برنده‌سازی شود ابتدا باید پیرامون رقبای خود اطلاعات لازم و کافی را جمع‌آوری نماید. این اطلاعات به شخص (شرکت) این امکان را می‌دهد که با شناخت وضعیت بازار و استراتژی‌های رقبا، بتواند برای زمان‌های طولانی جهت معرفی و ارائه محصولات خود برنامه‌ریزی نمایند. نتایج این پژوهش همچنین نشان داد، اگر جایگاه‌یابی برنده درستی انجام شود، برنده‌سازی شخصی به خودی خود صورت گرفته است. به عنوان مثال، در صورتی که صنایع فناوری اطلاعات شناخته شده و مقبول باشند، مقابله دید مصرف‌کنندگان قرار گیرند، ارتباط قوی با مصرف‌کنندگان ایجاد نمایند، باعث ارزیابی مثبت مصرف‌کنندگان از برنده و سهولت به خاطر آوری برنده برای آن‌ها و همچنین تداعی برنده می‌گردد. تمامی این فرایندها از طریق بهبود عملکرد مالی و غیرمالی و افزایش سهم بازار باعث برنده‌سازی شخصی خواهد شد. در این راستا، گاپتا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۸) طی پژوهشی اذعان نمودند، نفوذ نام تجاری یک معیار برای نظارت بر عملکرد برنده است.

با توجه به آنچه گفته شد می‌توان نتیجه گرفت، امروزه برندها نمادی از هویت محصولات و انسان‌ها به شمار می‌روند و اهمیت برنده در شکل‌گیری ارتباطات و جریان‌های مرتبط با کسب‌وکار است. برنده تنها در انحصار محصولات و سازمان‌ها نیست و اشخاص نیز می‌توانند برنده شخصی برای خود داشته باشند. همچنین، یک برنده شخصی آمیزه‌ای از عوامل درونی فرد مثل نظام ارزش‌ها، آرمان‌ها، اهداف و نیز نمادهای بیرونی او مثل چهره، زبان بدن و شبکه ارتباطات است. به عبارت دیگر، هر فرد دارای برنده شخصی منحصر به خود بوده که در نام، نشان و ویژگی‌های ظاهری و دیگر خصوصیت‌های همراه وی نظیر مهارت‌ها و

داشتهای حرفهای، مختصات شغلی، سبک تعامل، ظاهر، ویژگی‌های شخصیتی، فعالیتها، علائق، دوستان و خانواده او تجلی می‌یابد. از این‌رو می‌توان گفت، برنده‌سازی شخصی گستردگر از برنده‌سازی شرکتی است که تحت تأثیر عوامل و شرایط پیچیده‌ای بوده و صرفاً یک فرآیند بازاریابی حرفه‌ای محسوب نمی‌شود. بر این اساس پیشنهاد می‌شود، در ابتدا شایستگی‌های فردی از قبیل مهارت‌های تخصصی در زمینه فناوری اطلاعات، قدرت مدیریت و برنامه‌ریزی شخصی، پایبندی به اخلاق حرفه‌ای و ریسک‌پذیری، تقویت گردد. در مرحله بعدی، رفتار رقبا، نیازها و حساسیت‌های فرهنگی مشتریان به خوبی مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد. علاوه بر آن، پیشنهاد می‌گردد زیرساخت‌های فنی از جمله شبکه‌های اینترنت، شبکه‌های محلی و شهری و زیرساخت‌های حقوقی و اقتصادی توسط مراجع و سازمان‌های ذیصلاح بهبود یابد. همچنین، طبق مطالعات و مصاحبه‌های انجام گرفته، تاکنون قوانین خاصی در خصوص حمایت از برنده‌ویژه در حوزه صنایع فناوری اطلاعات در کشور وضع نشده است؛ بنابراین، می‌توان تأثیر مستقیم برخی از عوامل، از جمله سیاست‌های حمایتی دولت از برنده‌سازی را موردنبررسی قرار داد. از طرفی، در راستای بازاریابی بین‌المللی، شرکت‌های داخلی فعال در بخش صنایع فناوری اطلاعات اکثرأ به دنبال بازاریابی و فروش از طریق روابط سیاسی - اقتصادی و به خصوص از طریق اتاق‌های بازرگانی هستند. این امر، هرچند درنهایت سبب حضور کوتاه‌مدت و کمرنگ برنده‌سازی شخصی داخلی در بازارهای بین‌المللی می‌گردد، اما تأثیر درازمدت آن مشخص نیست؛ بنابراین می‌توان پژوهش‌هایی در خصوص ارزیابی تأثیر اتاق‌های بازرگانی بر برنده‌سازی شخصی انجام داد. لازم به ذکر است، تعداد خبرگان متخصص در زمینه برنده‌سازی

شخصی، به‌ویژه در حوزه صنایع فناوری اطلاعات اندک و پراکندگی آن‌ها زیاد است؛ به همین دلیل پژوهشگر برای ملاقات و انجام مصاحبه با آن‌ها مجبور به مسافرت به استان‌های مختلف و انجام مصاحبه در محیط‌های مختلف کاری و دانشگاهی و غیره گردید که در برخی موارد با پاسخ منفی از جانب برخی مصاحبه‌شوندگان مواجه می‌شدند.

## فهرست منابع

صائمیان، صدیقه. (۱۳۹۳). شناسایی عوامل مؤثر بر شایستگی‌های برنده شخصی در حوزه سرمایه‌های انسانی، نشریه آموزش و توسعه منابع انسانی، زمستان ۱، ۱۳۹۳ (۳)، ۱۵۳- ۱۳۱.

محرابی، سهیلا؛ زمانی، بی‌بی‌عشرت؛ رشید، سید باقر. (۱۳۹۵). شناسایی و اولویت‌بندی عوامل مؤثر بر برنده‌سازی آموزش مجازی، فصلنامه فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۶ (۳)، ۶۶- ۴۱.

Aaker, D.A. Joachimsthaler, F. (2000). Brand Leadership: Building Assets in the Information Society, New York: The Free Press.

Aihwa, C. Chiang, H. H. Han, T. S. (2015). Investigating the dual-route effects of corporate branding on brand equity, *Asia Pacific Management Review, Volume 20, Issue 3, September 2015, 120-129.*

Barrio-García, S. Prados-Peña, M. (2019). Do brand authenticity and brand credibility facilitate brand equity? The case of heritage destination brand extension, *Journal of Destination Marketing & Management, Volume 13, September 2019, Pages 10-23.*

Blaer, M. Frost, W. Laing, J. (2020). The future of travel writing: Interactivity, personal branding and power, *Tourism Management Volume 77April 2020Article 104009.*

Datzira-Masip, J. Poluzzi, A. (2014). Brand architecture management: The case of four tourist destinations in Catalonia, *Journal of Destination Marketing & Management, Volume 3, Issue 1, March 2014, 48-58.*

Dumont, G. Ots, M. (2020). Social dynamics and stakeholder relationships in personal branding, *Journal of Business Research Volume 106January 2020Pages 118-128.*

ElMassah, S. Michael, I. James, R. Ghimpur, I. (2019). An assessment of the influence of personal branding on

- financing entrepreneurial ventures, *Helion Volume 5, Issue 2 February 2019 Article e01164.*
- Fournier, S. (1998). Consumers and Their Brands: Developing Relationship Theory in Consumer Research, *Journal of Consumer Research 24(4):343-73.*
- Gupta, S. Foroudi, M. Väätänen, J. Gupta, Su. Wright, L. T. (2018). Nations as brands: Cinema's place in the branding role, *Journal of Business Research, Available online 27 February 2018, in press, corrected proof.*
- Kotler, P. (2003). *Marketing Management'; Prentice Hall of India, New Delhi.*
- Liu, R. L. Minton, E. A. (2018). Faith-filled brands: The interplay of religious branding and brand engagement in the self-concept, *Journal of Retailing and Consumer Services, Volume 44, September 2018, Pages 305-314.*
- Lu, H. De Jong, M. (2019). Evolution in city branding practices in China's Pearl River Delta since the year 2000, *Cities, Volume 89, June 2019, 154-166.*
- Luca, F. Ioan, C. A. Sasu, C. (2015). The Importance of the Professional Personal Brand. The Doctors 'Personal Brand, *Procardia Economics and Finance Volume 202015 Pages 350-357.*
- Martin, B. (2009). An Interview with William Arruda: Communicating Your Personal Brand. *Thunderbird International Business Review, Sep/Oct 2009, Vol. 51 Issue 5, p 417-419.*
- Mehrabi, S. Zamani, B. Rashid, S. B. (2016). Identifying and Prioritizing Factors Affecting Virtual Education Branding, *Quarterly Journal of Information and Communication Technology in Educational Sciences, 6 (3), 66-41.*
- Mohan, M. Brown, B. P. Sichtmann, C. Schoefer, K. (2018). Perceived globalness and localness in B2B brands: A co-branding perspective, *Industrial Marketing Management, Volume 72, July 2018, 59-70.*

- Olavarita, L. (2009). The role of internal branding in the delivery of employee, *Journal of Brand Management*, Vol. 15, No. 1, pp. 5770.
- Price, S. Feldman, B. (2017). The Road to Recognition: The A-to-Z Guide to Personal Branding for Accelerating Your Professional Success in the Age of Digital Media Hardcover. Ideapress Publishing.
- Rangarajan, D. Gelb, B. D. Vandaveer, A. (2017). Strategic personal branding—And how it pays off, *Business Horizons Volume 60, Issue 5September–October 2017Pages 657-666.*
- Samaeyan, S. (2015). Identifying the factors affecting personal brand competencies in the field of human capital, *Journal of Human Resources Education and Development, 1 (3), 131-153.*
- Saunders K. M. A. (2012). Case Study of Four Entrepreneurs on Their Quest to Achieve Professional Success in the Age of the Personal Brand: University of North Carolina; 2012.
- Shelby D. H. (2019). The ethics of branding, customer-brand relationships, brand-equity strategy, and branding as a societal institution, *Journal of Business Research, Volume 95, February 2019, 408-416*
- Zhou, F. Mou, J. Su, Q. Wu, Y. Chun, J. (2020). How does consumers' Perception of Sports Stars' Personal Brand Promote Consumers' brand love? A mediation model of global brand equity, *Journal of Retailing and Consumer ServicesVolume 54May 2020Article 102012.*