

Zvýšenie produktivity na pracovisku s použitím prvkov gamifikácie

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Bruno Kristián

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

8. november 2022

Úvod

Gamifikácia je pojem, ktorý sa dá jednoducho definovať ako použitie hier a herných prvkov v nehernom prostredí. [2] V pracovnom prostredí je to proces, v ktorom sa pomocou dizajnu, psychológie a princípov založených na hrách snažíme motivovať používateľa k riešeniu zložitých pracovných problémov. Pri použití herných prvkov, ktoré sú výnimočné v zachytení pozornosti používateľa, vieme používateľa motivovať a usmerniť k požadovanému správaniu a výkonom. Nielen, že gamifikácia motivuje a usmerňuje používateľov, taktiež ich núti mať otvorenú myseľ a myslieť kreatívne a mimo bežných a zaužívaných praktík.

Prehľad

1 prvý slajd

2 ďalšie slajdy

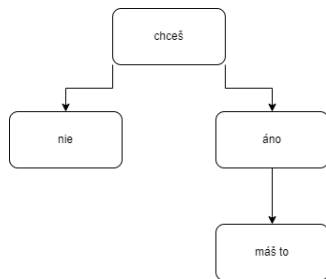
- Základné pravidlá gamifikácie na pracovisku
 - Hra orientovaná na individuálnych zamestnancov
 - Zábava na pracovisku
 - Duševné zdravie

moj slajd

- Nejaký text
- Ďalší text – *zvýraznený text*
- *Kľúčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Slajd len s obrázkom



moj diagram

Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmaticový²

²J.O.Coplien.Multi-ParadigmDesignforC++.Addison-Wesley,1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejakou uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej. . .