

Gamifikácia v informačných technológiach*

Leonid Gurulev

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
qgurulev@stuba.sk

30. december 2022

Abstract

Co tu pisať?

1 Úvod

V tomto článku sa budeme zaoberať možnosťami gamifikácie v oblasti informatiky, kde sa pridaním herných prvkov do štúdia a vývoja informačných technológií a programovania uľahčilo štúdium programovania a informatiky pre mnohých ľudí, rovnako ako sa gamifikáciou programov na písanie kódu a ich jednoduchším používaním uľahčilo písanie kódu pre akúkoľvek oblasť života alebo len pre potrebu či len tak na hranie. Keďže gamifikácia sa uplatňuje všade a vo všetkých sférach, bude sa skúmať, či je dobrá a či pribúda programátorov a mladých ľudí, ktorých život sa čoraz viac mení na hru, a či je dobrá pre tých, ktorí ju majú radi.

2 Čo je gamifikácia?

Gamifikácia je aplikácia prvkov herného dizajnu herných princípov v neherných kontextoch [4]. Možno ju definovať aj ako súbor činností a procesov na riešenie problémov pomocou alebo uplatnením vlastností herných prvkov [1]. Hry a prvky podobné hrám sa používajú na vzdelávanie, zábavu a zapájanie už tisíce rokov. Niektoré klasické herné prvky sú: body, odznaky a rebríčky. Aby bolo jasné, gamifikácia nie je hra, ale aplikácia herného myslenia na vašu značku, podnik alebo organizáciu. Samotné hranie hier stimuluje ľudský mozog (uvoľňuje dopamín) a teraz možno osvedčené herné mechanizmy preniesť do marketingu a najmä do mobilného marketingu. Jeho argumentom je, že hry sú o potešení a že potešenie je nový marketing, jeden rozmer, ktorý je podľa neho mimoriadne silný. Pre obchodníkov to nie je nič nové: vernostné programy (spôsob, ako získať preferencie spotrebiteľov pre podobné produkty) sa zameriavajú na hru prostredníctvom zhromažďovania bodov [3].

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Ing. Richard Marko, PhD.

3 Gamifikácia v informačných technológiach

Gamifikácia sa v posledných rokoch uplatňuje v mnohých rôznych oblastiach. Jednou z týchto oblastí je vzdelávanie a odborná príprava, kde sa herné prvky využívajú na zvýšenie motivácie, angažovanosti a výkonnosti študentov. Gamifikácia je tiež ústrednou súčasťou návrhu mnohých mobilných aplikácií pre smartfóny a tablety v snahe dosiahnuť väčšie zapojenie používateľov a rozšírenie aplikácií. Predmetom gamifikácie sa stali aj podnikové webové stránky orientované na zákazníkov, ktoré sa snažia zlepšiť zákaznícku skúsenosť na webovej stránke. Gamifikácia sa uplatnila aj v podnikovom prostredí v snahe zlepšiť výsledky zamestnancov pri rozvoji ich každodenných úloh a práce [2].

4 Preklady použitia

5 Výhody a nevýhody gamifikácie

6 Štatistika

7 Zaver

References

- [1] Gamify. Gamification is the addition of game elements to non-game activities.
- [2] Oscar Pedreira, Félix García, Nieves Brisaboa, and Mario Piattini. Gamification in software engineering – a systematic mapping, Sep 2014.
- [3] Smart. Gamification – what is it and why is it important?
- [4] Mauricio Ronny de Almeida Souza, Kattiana Fernandes Constantino, Lucas Furtini Veadó, and Eduardo Magno Lages Figueiredo. Gamification in software engineering education: An empirical study. In *2017 IEEE 30th Conference on Software Engineering Education and Training (CSEET)*, pages 276–284, 2017.