

Gruppe 10

Gruppe 10 Spillifisering

Innhold

Innhold	2
Konsept	3
Mål	3
Målgruppe	4
Psykologi	4
Læring	4
Spiller Oppgaver/Gameplay	5
Spillmekanismer/Spillstrukturer	6
Belønningssystemer	6
Teknologi	6
Karakterer	6
Simulering/Stella	7
Psykologi modul	7
Lærlingsmodul	8
Spillifisering modul	9
Prototype	9
Bloggposter	10

Konsept

Kollektiv-manager er en app som ønsker å forbedre kollektiv livet til studenter og andre som bor i kollektiv. Appen tar hovedsakelig for seg fordeling av husarbeid samt at husarbeid blir mer engasjerende og givende.

Appen vil fungere slik at man lager et kollektiv innad appen, dette kollektivet vil bestå av alle som er en del av det faktiske bofellesskapet. Når man har et kollektiv vil man kunne legge til oppgaver, disse oppgavene kan variere fra støvsuge et bestemt rom eller vaske toalettet, man vil også få personlige oppgaver sånn å vaske rommet sitt eller bytta på senga.

En gang i uka vil man få en rapport over hva som trengs å gjøres i kollektivet den uka. Deretter vil ulike oppgaver bli tildelt medlemmene tilfeldig, slik at det ikke blir noen bias for hvem som skal gjøre hva, ettersom noen oppgaver er mer krevende enn andre.

Appen vil så systematisere og loggføre hvem som har gjort hva slik at man ikke får samme oppgave flere ganger etter hverandre.

Når et medlem har gjort et oppgave, må oppgaven sendes til godkjenning. Denne godkjenningen administreres av resten av kollektivet. Om en oppgave ikke blir godkjent vil oppgaven gå tilbake til oppgavelisten og bli tildelt på nytt, om den blir godkjent vil den som gjorde oppgaven få en poengsum basert på oppgaven. Dvs man vil få flere poeng dersom man har en oppgave som er mer krevende.

Disse poengene vil man kunne bruke på å kjøpe kosmetiske oppgraderinger til sin personlige avatar, eller samarbeide med kollektivet for å kjøpe kosmetikk til felles avataren.

Disse avatarene vil også bli visuelt påvirket av husarbeidet man gjør i kollektivet, om man ikke gjør oppgavene man blir tildelt, eller om de ikke blir godkjent. Vil felles avataren “degrade”(finn bedre ord senere språkrådet er basert), avataren vil se sykere og mer “banket opp” om man ikke gjør oppgavene over lengre tid. Det samme vil skje med den personlige avataren, denne vil degrade på samme måte.

Om man ikke gjør sine personlige oppgaver, eller om fellesoppgavene ikke blir godkjent vil det ha en effekt som de du bor man kan se. Dette vil da være en ekstra motivator for å bidra innad kollektivet.

Mål

Vi håper appen vil forbedre samholdet i husholdningene appen blir brukt. Alle vil kunne se sine egne handlinger forbedrer fellesskapet. Appen tar seg av fordelingen av oppgavene, så medlemmene ikke

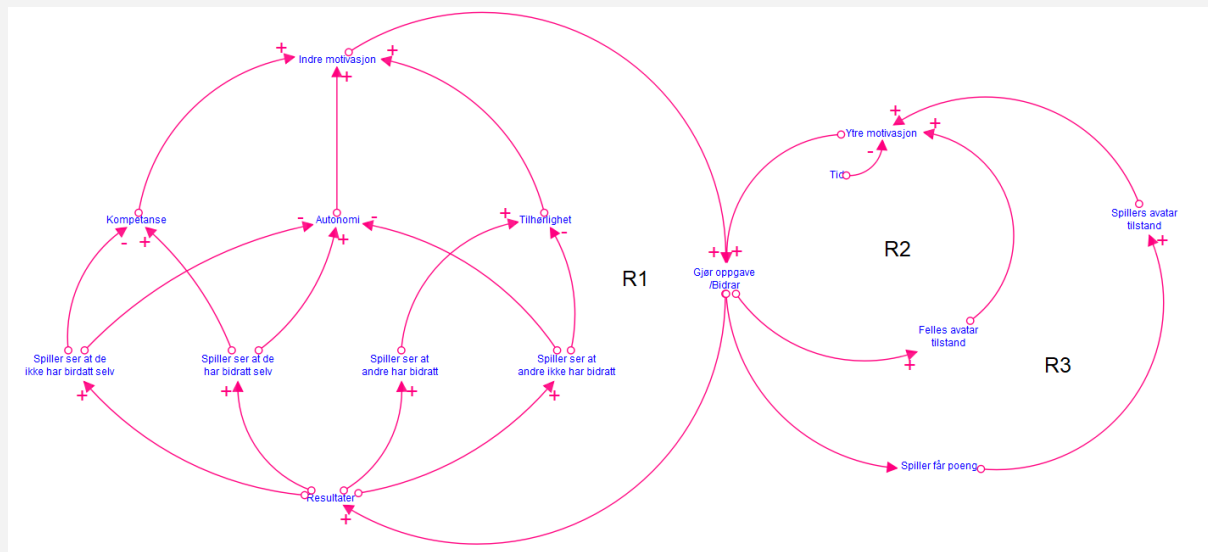
må fordele dette selv. Den ukentlige rapporten og tilstanden til felles avataren vil vekke følelser hos spillerene. Alle medlemmene sine innsatser vil være synlige for alle de andre medlemmene og medlemmene vil kunne holde hverandre ansvarlige for mangler.

Målgruppe

Studenter i kollektiv og husholdninger generellt.

Psykologi

Vi har valgt å bruke Self-Determination Theory til beskrive den indre motivasjonen til spillerne. Når den ukentlige rapporten går vi utifra spilleren vil tolke det på 1 eller flere av 4 mulige situasjoner. Spilleren vil enten bli fornøyd eller misfornøyd med egen innsats og enten fornøyd eller misfornøyd med de medlemmenes innsats. STD omhandler tre hovedpunkter og vi har da sett på hvordan disse scenarioene vil påvirke kompetanse, autonomi og tilhørighet. Kompetanse sikter til tro på egne ferdigheter og selvtillit til å gjøre oppgaven effektivt. Vi bruker autonomi for å beskrive følelsen av å ha kontroll på utfallet og egne handlinger vil påvirke utfallet. Tilhørighet sikter til det sosiale samholdet, følelsen av å bidra til et felleskap og troen på at de andre medlemmene vil gjøre sitt. Vi har ikke tatt i bruk en teori for den ytre motivasjonen.



Læring

Det viktigste å lære i et spill eller en app er fakta. Dette gjør vi ved bruk av repetitions metoden, oppgaver blir repetert ukentlig/månedlig slik at stoffet blir gått igjennom flere ganger. Vi har i tillegg organiserings metoden i form av at alle videoene og tips er samlet på et sted, dette gjør det enkelt for brukeren å finne fram.

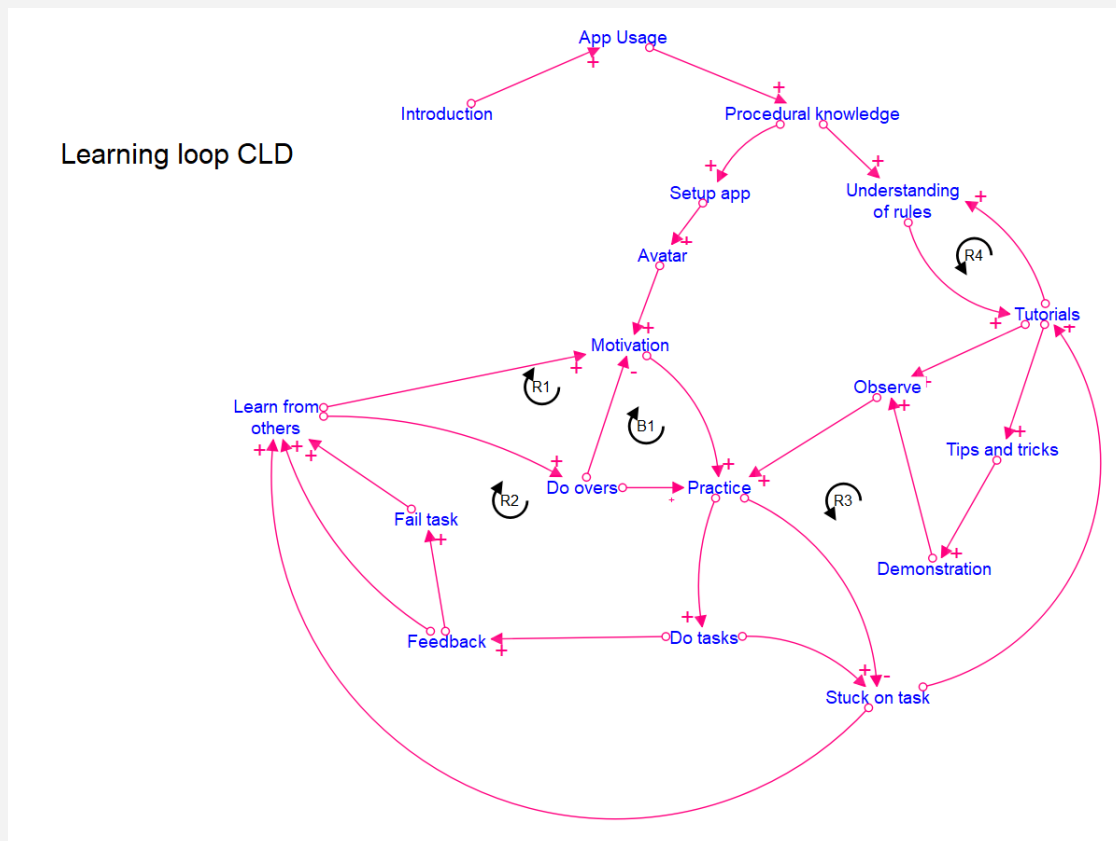
Når Fakta er lært så kan konseptene bli forstått, og dette gjøres ved å gi eksempler på rett og galt. Videoene som brukeren får innebarer eksempler på hva som bør og hva som ikke bør bli gjort dette lar brukeren unngå å gjør store feil.

Med flere konsepter så former det en regel, disse reglene læreres bort ved at brukeren praktiserer konseptene. Hvis brukeren ikke klarer oppgaven så vil ikke poeng bli gitt før brukeren gjør oppgaven riktig.

Prosedyrekunnskap blir dermed lært bort ved å gi brukeren demonstrasjoner om hvordan en oppgave skal bli gjort og dermed plassere de i en situasjon der de kan utnytte kunnskapen de har lært med veiledning gjennom appen.

I læringsteorien vår så bruker vi mye ifra “psychomotor domain”, altså *Observe, Practice* og *Demonstration*. Vi har “*observations*” når spilleren blir tildelt oppgaven og får eksempler på hvordan den kan bli løst, vi har “*practice*” når brukeren setter kunnskapen de lærer i fra videoen til bruk, og “*Demonstrations*” er de mer utdypende videoene som er tilgjengelige og kan bli sett på når som helst, dersom brukeren trenger mer hjelp eller har lyst til å til å gå igjennom de.

Appen lar også brukeren lære av andre brukere. Når en oppgave er gjort så viser det et eksempel på hvordan de andre medlemmene jobber og hvordan de har gjort jobben. Dersom en oppgave ikke er blitt godkjent så kan andre brukere kommentere på arbeidet og gi tips på hvordan å forbedre seg.



Spiller Oppgaver/Gameplay

Hoved "Gameplayet" er hovedsakelig rydding, appen deler ut oppgaver tilfeldig til medlemmene av kollektivet, denne oppgaven kan være alt fra støvsuging, rydde kjøkkenet eller vaske badet. Man vil da legge oppgaven til godkjenning. De andre i kollektivet må da

bekreftede at oppgaven har blitt gjort skikkelig. Om den er gjort skikkelig vil medlemmet som gjorde oppgaven få en poengsum basert på oppgaven som er gjort. Der større oppgaver som å vaske et kjøkken vil gi mer poeng enn å støvsuge. Disse poengene kan bli brukt til å kle opp avataren din.

Dersom oppgaven ikke er gjort/ ikke er godkjent vil oppgaven gå tilbake til oppgave poolen og vil tildeles på nytt.

Fellesskapet har et felles hus, som blir oppgradert når gruppen får gode resultater fra rapporten. Hver gang huset går opp i level så unlocker det en spesiell "golden item" til alle medlemmene. Huset får en ny visuell gjenstand hvert tiende level. Huset får spesielle visuelle effekter som avhenger av status på oppgavene gjort denne uken.

Dersom oppgaver ikke blir gjort vil huset forfalle og begynne å se skittent ut. Dette vil bli påvirket av alles innsats, noe som gir et større insentiv til å bidra til fellesskapet.

Belønningssystemer

- Oppgaver som blir gjort gir poeng til medlemmet som utførte den
- Poeng kan bli brukt til å oppgradere sin personlige avatar
- Ekstra poeng blir utdelt om en gjør alle oppgavene sine i løpet av uken.
- Ekstra poeng blir utdelt om man gjør alle oppgavene sine i konsekutive uker.

Teknologi

Mobil applikasjon lagd i Unreal Engine.

Karakterer

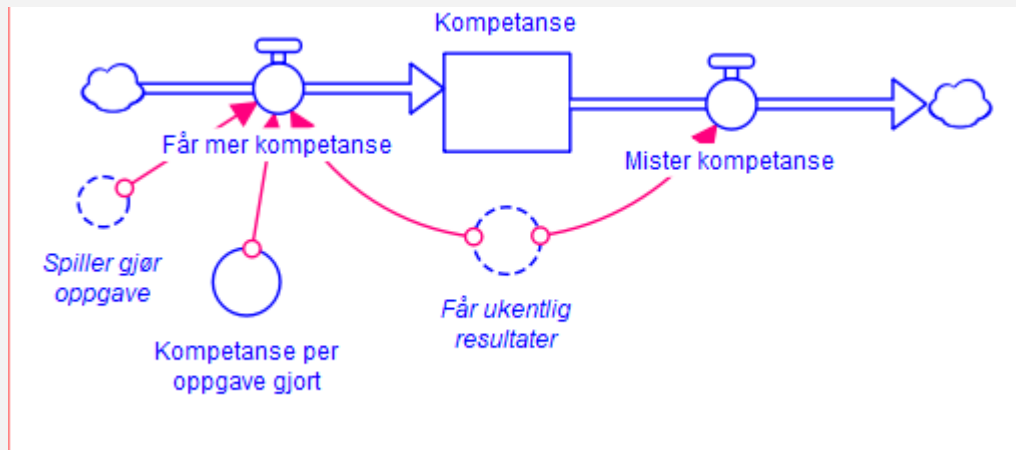
Hele husholdning har en felles avatar. Denne avataren er et hus og har forskjellige nivåer som det kan nå basert på oppgaver som medlemmene gjør. Hver spiller har sin egen personlige avatar som de kan endre på ved å kjøpe kosmetiske oppgraderinger. For å oppgradere avataren så bruker spilleren poengene de har tjent opp ved å gjøre oppgaver.

Simulering/Stella

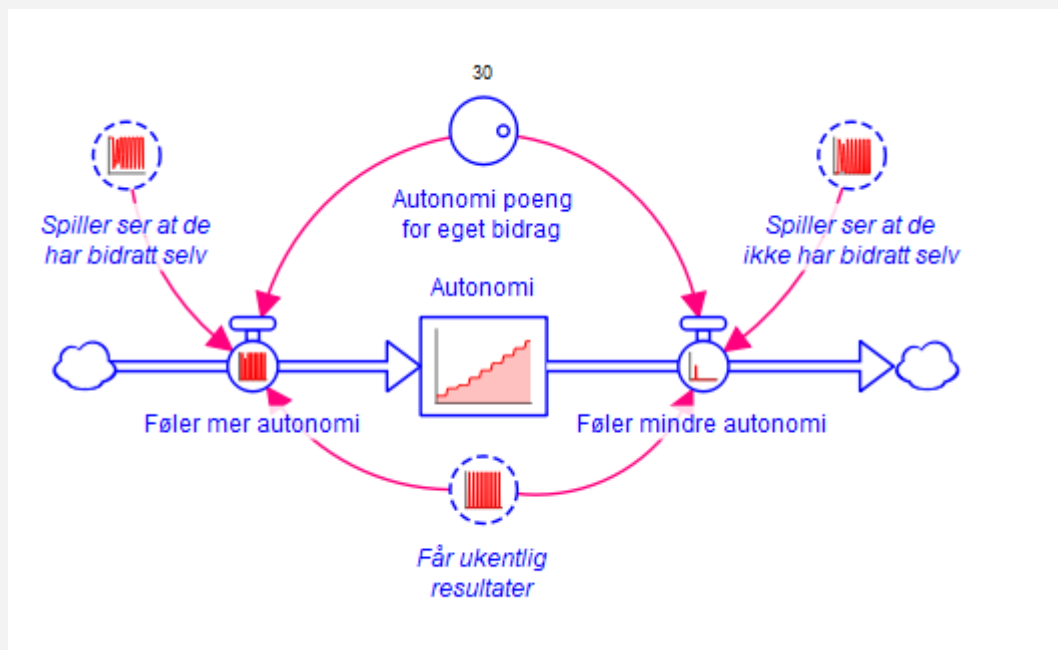
Psykologi modul

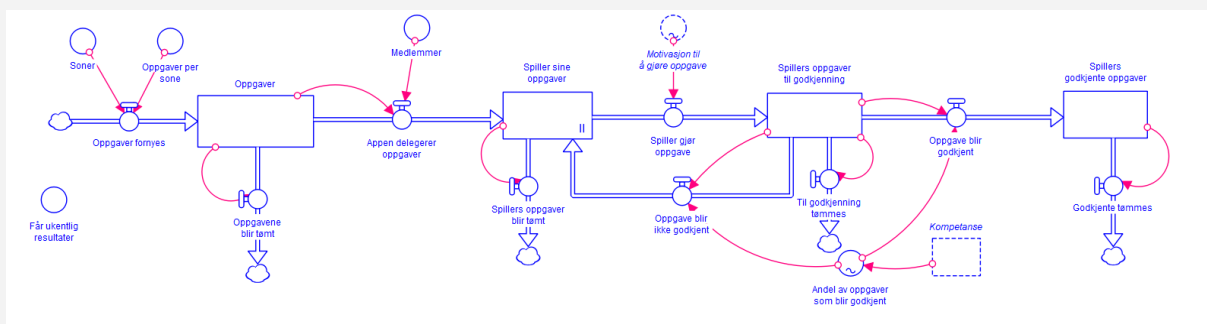
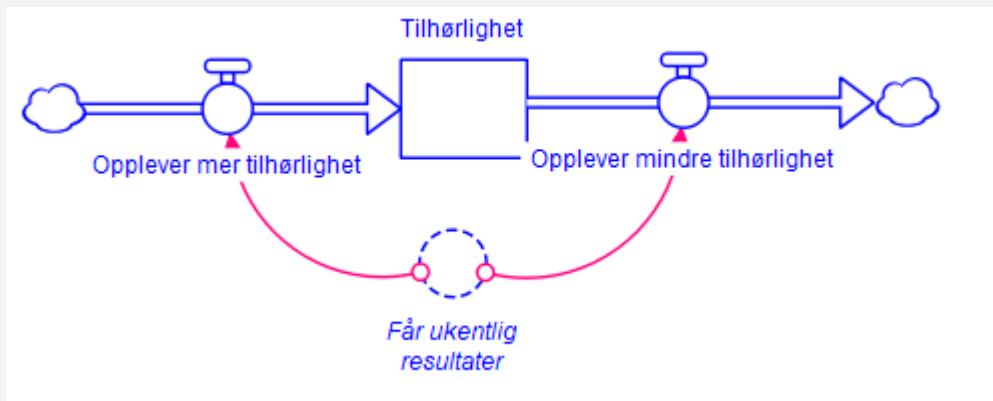
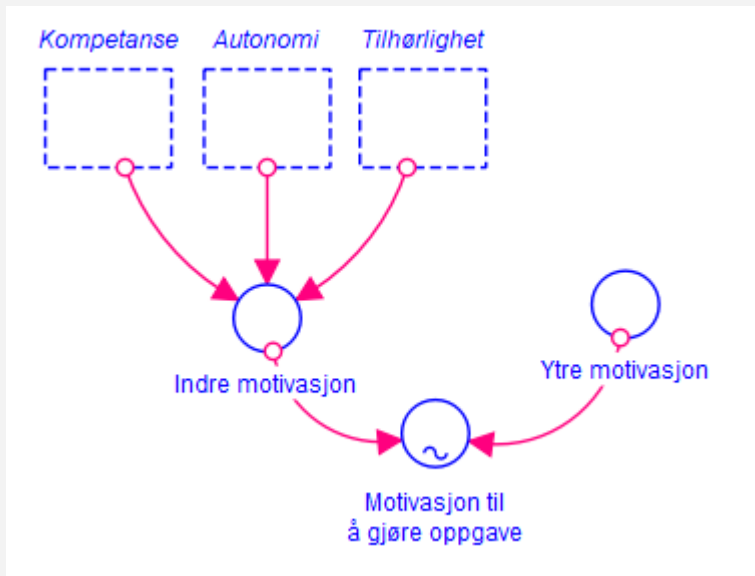
Kompetanse, autonomi og tilhørighet er stocks. Stella modellen er ikke helt ferdig ennå. Det mangler diverse ting blant annet hvordan kompetanse, tilhørighet og ytre motivasjon er beregnet.

“Får resultater” er en pulse som tigger verdien 1 hver syvende dag. Den representerer den ukentlige resultatene/rapporten som appen gir. “Spiller gjør oppgave” kommer fra spillifiserings modulen, det er en flow som teller hver gang en spiller gjør en oppgave. Antallet av oppgaver som blir gjort blir ganget med en sum og det blir lagt til kompetanse. “Får ukentlig resultater” blir brukt til å endre på kompetansen fra den ukentlige rapporten, men det er ikke lagt til ennå.

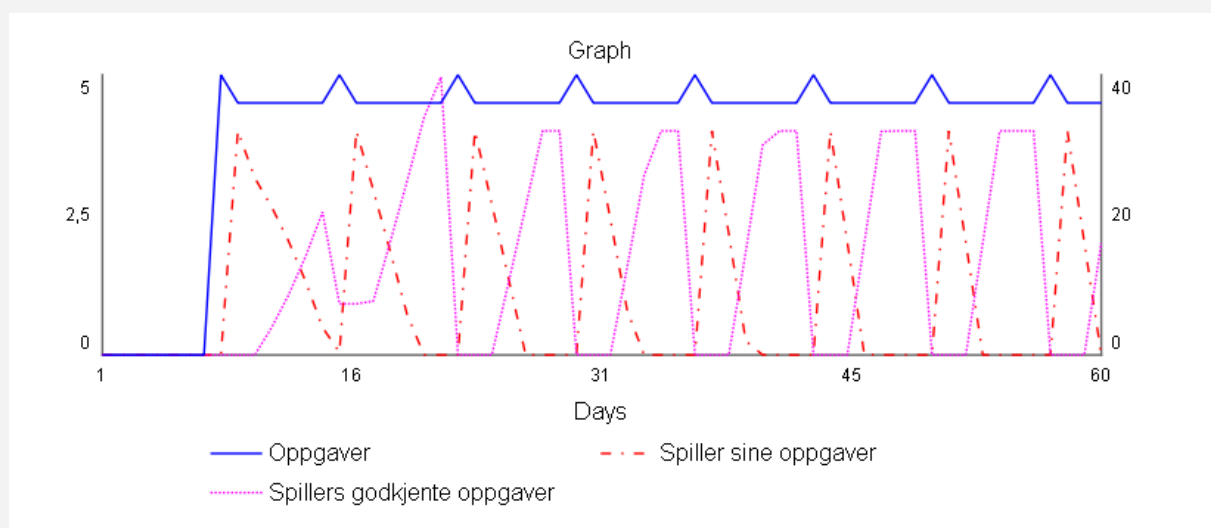
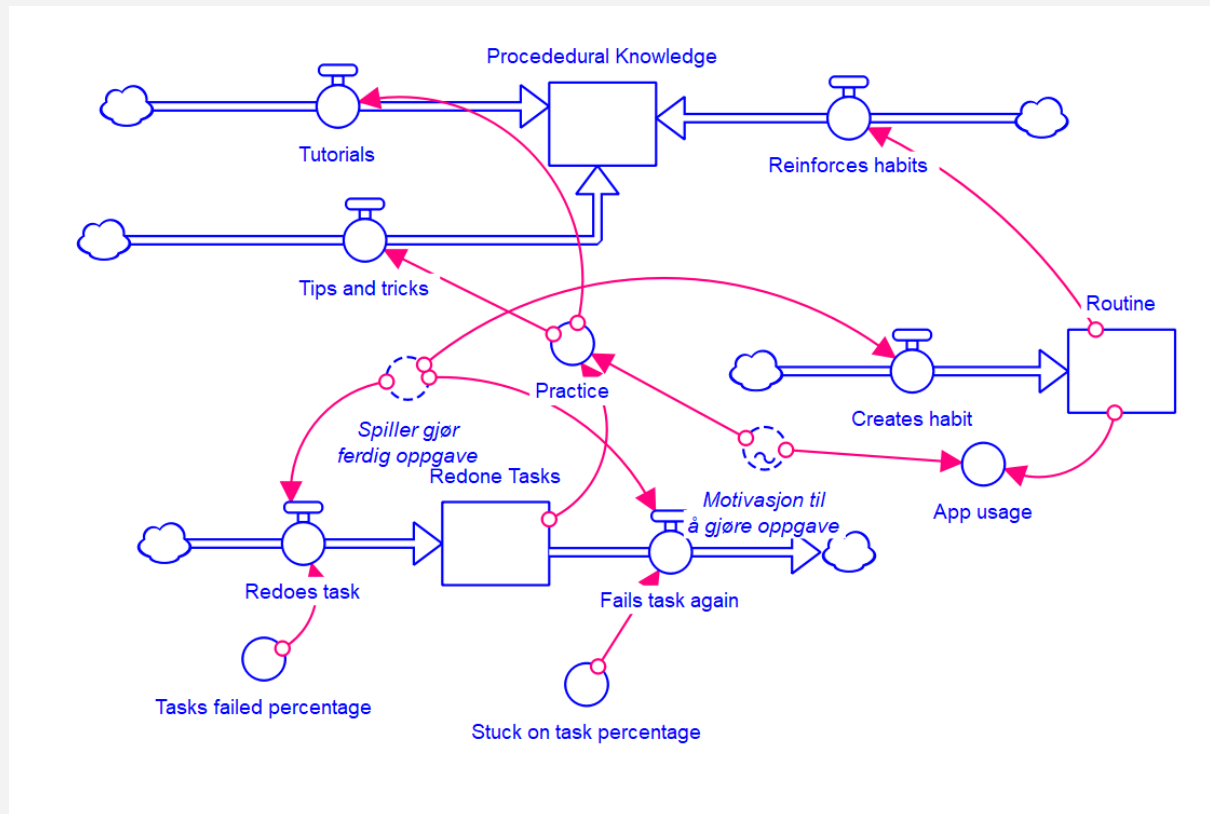


Denne regner ut hvor stor andel av oppgavene spilleren ble tildelt som er blitt fullført. Dette blir brukt til å finne om vi skal øke eller senke autonomien til spillere i rekke med CLD'en. Autonomi er også en stock, dette er et utkast for hvordan den kan fungere. Når den ukentlige resultatet kommer så bruker den andelen av oppgavene sine spilleren har fullført til å legge til mer eller mindre autonomi.





Læringsmodul



Spillifisering modul

Prototype

Vise prototype her

Blog Poster

Link:  Blogposter Gruppe 10

<https://docs.google.com/document/d/1pkJjbMTTrTQzF8nZ3SEAHvPl8kwZApbpcxDWoZB2TC7M/edit?usp=sharing>

Kilder:

https://en.wikipedia.org/wiki/Labor_theory_of_value