

Bloggposter Gruppe 10

Bloggpost Sivert 20.01

Førsteutkast til for ide “kollektiv manager” blir laget og konseptualisering påbegynt. ting som ide, der en kollektiv kan samarbeide med rydding og andre oppgaver for et bedre fellesskap. Ideen er basert på tidligere erfaring med at en mangel på en system leder til at generelt kaos og at “alles jobb blir ingens jobb”. En app som oppmuntrer til system og samarbeid vil derfor lede til et sunnere og koseligere bo-situasjon for alle parter involvert

Appen vil gjøre rede for hvilke oppgaver som trenger å gjøres, feks, tøm oppvaskmaskinen eller støvsug stua. Man vil da få poeng for oppgaver som er gjort. Hvor mange poeng man får er basert på oppgaven, dvs å tømme oppvaskmaskinen vil gi mindre poeng enn å vaske doskålen. Oppgaver vil også bli sendt ut i intervaller ettersom noen ting må bli gjort oftere enn andre, støvsuging kan bli gjort en gang i uka, mens søpla må bli tømt oftere enn en gang i uka. Poeng er foreløpig bare en indikator for hvor mye man bidrar til fellesskapet. Og kan ikke brukes til noe.

Videre når en grunn-ide var på plass startet jeg og adam med å se på psykologi modeller for å se hvilken modell som var relevant.

Bloggpost Sivert 08.02

Videre utviklet vi en bedre CLD av blant annet; psykologi, motivasjon og spillifisering. Ideen ble også videreutviklet med at man kan dele opp kollektivet i soner og at appen deler ut oppgaver på egenhånd. Et avatar system ble også utviklet, man har 2 typer avatarer, man har en felles avatar som representerer hele kollektivet, denne avataren blir påvirket av summen av alle oppgavene som er gjort/ ikke gjort. Dvs, om man ikke har gjort oppgaver vil avataren “degrade” og se dårligere ut og vil se bedre ut når man har gjort oppgavene.

Den 2. Avataren er en personlig avatar, denne avataren representerer spilleren. Denne vil også degrade om man personlig ikke gjør oppgavene man er tildelt, man kan også tilpasse denne avataren med med drip. Drip kan anskaffes med poeng man tjener ved å gjøre oppgaver. Dette er en av insentivene som oppfordrer spilleren til å gjøre oppgavene sine.

Videre valgte vi hvilken motivasjonsteori som var mest relevant for Kollektivmanager. Vi fant ut at Self-determination passet best. CLDen vi påbegynte forrige uke ble derfor videreutviklet der autonomi og relatedness ble da koblet opp mot de nye variablene vi hadde lagt til

Bloggpost Adam 20.01 Første utvikling av cld'ene

Gruppen møttes og delte oss opp for å jobbe på forskjellige deler av prosjektet. Jeg og Sivert jobbet på psykologi delen. Når vi var ferdige med utkast til CLD'er samlet vi oss hele gruppen igjen og laget spillifisering CLD sammen. Vi brukte først forskjellige deler av forskjellige motivasjonsteorier. For å lage motivasjon/psykologi CLD startet vi med å definere hva målet med motivasjonen er; å ha motivasjon til at spilleren gjør en oppgave fra oppgavelisten. Så definerte vi når spilleren får feedback, slik at endring i psyken til spilleren vil skje. Vi satt det som de ukentlige rapportene appen gir, så jobbet vi derfra for å koble sammen rapporten til at spilleren gjør en oppgave. Fra rapporten tenker vi at det er 4 mulige scenarioer som vil påvirke spilleren i ulike retninger. Spilleren er enten fornøyd eller misfornøyd med egen innsats, og likt med de andre spillernes innsats. Uten en bestemt motivasjonsteori modell valgt, gikk vi bare utifra følelsene vi forventer fra de forskjellige scenarioene. Vi lagde da variablene "mestring/tilhørighetsfølelse" og "dårlig samvittighet". Vi satt det til å påvirke den indre motivasjonen, som da er med på å avgjøre om spilleren gjør en oppgave eller ikke.

Bloggpost Adam 8.02 Videreutvikling av psykologi cld og std

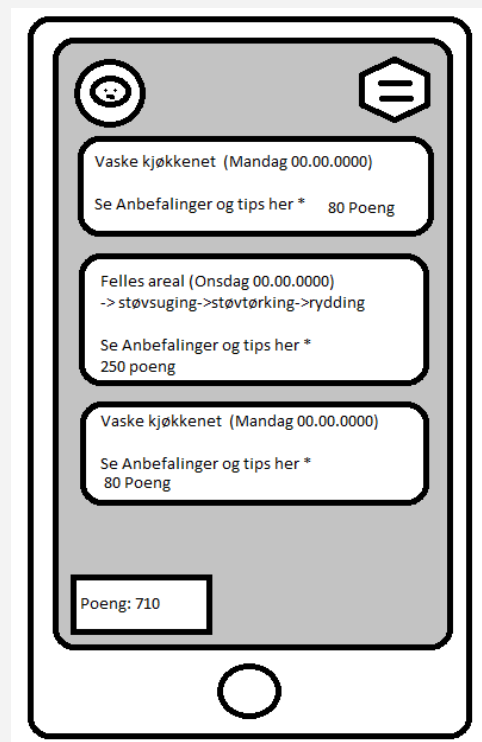
For å bestemme en motivasjonsteori gikk jeg gjennom de forskjellige teoriene vi har hatt forelesning om og prøvde å finne den som passer best med de indre motivasjons variablene vi lagde tidligere. Jeg valgte da Self-Determination Theory. STD matchet godt de originale tankene vi hadde om hvordan indre motivasjon fungerer. I STD omtaler bare indre motivasjon, men "Autonomy" og "Relatedness" passer veldig godt med "Mestring/Tilhørighetsfølelse" vi lagde tidligere. Jeg delte da variabelen opp til å bli "autonomi" og "tilhørighet". Jeg koblet da på de ulike scenarioene fra rapporten til de nye variablene.

Bloggpost Sander - Dato 20.01 Videre utvikling av ide

Etter å ha planlagt sammen og fått oss en ide, så var det viktig for gruppen og bli enige om hva som skulle og ikke skulle være med i appen. Dette var for å sørge for at alle gruppemedlemmer har de samme tankene om hva vi har av systemer og funksjoner i appen.

Vi diskuterte blant annet hvordan oppgaver ville bli delt ut til app-brukerne, om det skulle være tilfeldig eller ikke og hva som skjer dersom en oppgave ikke blir gjort. Det vi kom fram til var at appen deler ut oppgaver til medlemmer tilfeldig, slik at det holder seg rettferdig. Disse oppgavene er skrevet av medlemmer og lagt inn i et oppgave pool som appen da kan velge ifra. Hvis et medlem ikke klarer oppgaven så vil oppgaven bli markert "ikke godkjent" og vi bestemte oss for at medlemmet kan gjøre oppgaven på nytt helt til den original tidsfristen er ute, dette sørger for at medlemmet kan lære av sine egne feil og størst sannsynligvis ikke gjør feilen igjen.

Vi diskuterte også hvordan applikasjonen skulle se ut. Vi lagde en skisse over hvordan vi tenkte den kunne se ut og vi endte opp med å like en mer simpel stil, dette var fordi vi ikke ville overbelaste brukeren med informasjon, siden det kan virke støtende for nye brukere.



Etterpå telte vi oss i grupper for å jobbe mer effektivt på cld'ene våre. Her var jeg og Ivar tildelt Lærings temaet

Bloggpost Sander - Dato 08.02 Utvikling av lærings cld

Når vi lagde læring-cld så hadde vi fokus på å bruke fagbegreper, og å ta i bruk det vi har lært i timene. Psychomotor Domain var noe vi tok stor inspirasjon ifra siden vi følte det hadde mye til felles med hvordan appen vår fungerte. Dette er fordi appen vår bruker forklarings videoer som lar brukeren observere hvordan oppgavene kan bli løst. Etter å ha sett en video eller flere så kan brukeren kopiere det som er gjort og øve inn disse ferdighetene.

Dette er også en svært effektiv metode for å lære bort konsepter. På grunn av at videoene forklarer hva som kan gå galt og ting som bør bli unngått så skaper det en forståelse om konsekvensene, og når man forstår konsekvensene så øker man sjansen for at brukeren gjør arbeidet bedre.

Videre i cld'et så prøver vi også å forklare hvordan å "feile" eller å bli "stuck" på en oppgave også fører til at du lærer den bedre. I situasjonene der man feiler en oppgave så vil man få kommentarer på hva som er gjort galt, dette lar brukeren fundere og rette opp i feilene sine, ellers så kan man se flere forklarings videoer slik at man ser hvordan arbeidet er ment å bli gjort dette er også hvordan appen løser at brukere blir "stuck". Ved å alltid å videoer tilgjengelige så minimerer appen sannsynligheten for at oppgaver ikke blir forstått. Disse videoene kan også bli spilt om igjen så lenge man vil så brukeren kan alltid gå tilbake til en video og se den når de føler behovet for det.

Bloggpost Sander - Dato 20.03 Videre Utvikling av Visuals og oppdatert Learning cld

Etter samtaler med kunst studentene så bestemte vi oss for å fortsetter med en simpel stil på appen. Vi ville også forholde oss til en ryddig enhet (unity) slik at appen og dens systemer ikke blir rotete og vanskelig å lese. Dette innebærer at elementene på skjermen skal gi en følelse av harmoni, ved at elementene er konseptuelt arrangert sammen. Dette gir også sidene våre en god balanse slik at vi ikke gjør brukerne våre urolige.

Vi har også fått noen ideer på hvordan Spiller avatarene kan se ut. Vi valgte å gå for en hyggelig sel som holder halen sin. Denne avataren er tilpassbar til hver bruker og det er mulig å endre farge, hår klær og annet utstyr, slik at avataren ser ut slik du ønsker. Avataren gjør det slik at appen vår blir mer aktuell for et større spekter av brukere. Brukerbasen vår blir nok litt yngre men den vil passe godt for hovedgruppen vår, altså studenter. Vi tenker også at med disse endringene så vil appen være mer aktuell for husstander med barn. Appen passer godt til husstandene fordi familiene kan jobbe sammen med husarbeid på en systematisk og kjekkere metode.

Til slutt så merket vi at Cld'et vi brukte på learning var feil og ga ikke mye mening. så det behøvde å bli oppdatert. Jeg lagde et nytt cld som var lettere å lese, og brukte stikkord som er lettere å forstå. Vi går utifra at kunnskap som blir lært av appen blir husket, altså at brukeren ikke glemmer ting underveis. Dette fører til at "Procedural Knowledge" øker så lenge appen blir brukt og at failed tasks blir mindre jo mer "Practice" du har. I tillegg så implementerte vi rutiner som fører til mer "App Usage" som driver brukeren til å gjøre mer oppgaver.

Bloggpost Sander - Dato 07.04 responser fra presentasjon

Jeg lagde presentasjon og fikset på flow og cld.

Etter å ha laget presentasjonen og presentert den 07.04 så fikk vi en del feedback fra de forskjellige gruppene. Vi gikk sammen som en gruppe og diskuterte hvilke av tilbakemeldingene som var aktuelle å implementere til vårt eget prosjekt. Vi fikk innspill på Felles avatar, kalender og innspill på Cld skjema. Vi brukte tilbakemeldingene til å å rette på små feil som vi hadde oversett i cld.

Etter det så fokuserte vi på kommentarene angående Felles avatar. Gruppene kommenterte at det føltes for mye med 1 personlig sel(avatar) og en felles sel(avatar) og ønsket heller et annet alternativ på felles avataren. Vi gikk sammen og bygde på en ide om at avataren blir byttet ut med et hus som representerer kollektivet/husstanden. Her Bestemte vi oss for å ha et hus som blir oppgradert når alle medlemmer fullfører oppgavene sine. Oppgraderingene skjer ved at fullførte uker gir “experiance” til kollektivet som lev’er opp huset. Hvert tiende level så oppgraderes huset i tillegg til at alle medlemmene får en ekstra belønning i form av en “cosmetic”. Når vi bygger på belønningssystemet med vanskeligere mål for brukeren å nå, føres det til mer dopamin deles ut i kroppen når brukeren klarer og få det til, det gir også en økning i motivasjon for brukeren.

Kalenderen blir også litt endret slik at brukeren kan se både månedlige og ukentlige oppgaver. Dette gjør vi siden de fleste brukerne ønsker bare å vite hvilke oppgaver de skal ha gjort en uke om gangen. Dersom brukerne ønsker mer informasjon så kan de da sjekke den månedlige kalenderen og se hva oppgaver de har å gjøre resten av måneden. Dette lar brukeren holde seg fokusert på hva de trenger å gjøre for hver uke og gjør appen mer systematisk og lett å forholde seg til.

Bloggpost Adam 13.03.22

Startet på Unreal prosjekt. Jeg startet med å tenke på hva slags back-end struktur appen trenger. Får å kunne vise at appen kan bli brukt av forskjellige folk, uten å implementere “multiplayer”/nettverking så ble det raskt tydelig at ting må lagres på disk. Jeg skisserte for meg selv et oppsett på txt filer som kan representere de forskjellige elementene. Jeg lagde funksjoner for å lese og skriver filer etter malen jeg lagde. Jeg gjorde det så enkelt som mulig, navnet på hver txt fil(uten .txt) definerer navnet på enheten. Filen starter da med en bokstav eller et ord f.eks “member” som da indikerer at dette er en spiller sin fil, kollektiv vil da ha “k” eller “kollektiv”. Så vil en kollektiv fil ha “m Adam” for eksempel, som da sier til appen at kollektivet har et medlem som heter Adam, finn den filen og last dataene. Når alle dataene er lastet inn vil appen da åpnes og spilleren kan bruke funksjonaliteten. (Som ikke er inne ennå). Jeg begynte å sette opp “log in” skjermen og noen forskjellige menyer, men det ble ikke stort av videre fordi vi ikke hadde planlagt oppsettet til nesten ingen grad.

Bloggpost Adam 02.04.22

Jeg jobbet på stella modellen. Vi manglet learning-modulen, så jeg prøvde forskjellige måter å implementere det på og koble det til de andre to modulene. Jeg fant at “App usage”; mengden tid i uka spilleren bruker appen, kunne påvirke hvor raskt spilleren mister “Ytre motivasjon”. “Redo tasks” er en stock som viser hvor mange oppgaver som spilleren har gjort om igjen, denne går i modellen bare oppover fordi den aldri blir tatt noe ut av og er satt til en prosent av alle oppgaver gjort gangen med “Kompetanse” til spilleren. Jo mer kompetanse spilleren har jo færre oppgaver vil de trenge å gjøre om igjen. Rutiner blir brukt til å øke “App usage” og gir eksponensiell økning til “Procedural knowledge” ettersom jo mer rutiner de får, jo mer øving osv. får de.

Bloggpost Sivert 10.03.22

Jobbet på stella-simulering sammen med Adam. Simulerte hvordan man gikk gjennom appen og appens indre økonomi, motivasjon og kompetanse. Vi fant ut gjennom modellen at motivasjon påvirkes av 3 ting, autonomi, som er egen selvstendighet i oppgave utførelse. Tilhørighet, som er hvor mye man føler man er en del av fellekspapet i kollektivet og til slutt, kompetanse, som er hvor flink man er til å gjøre oppgavene. Disse tre er hvordan indre motivasjon påvirker hele motivasjonen.

Ytre motivasjon kommer fra sosialt press fra de andre i kollektivet og at felles avataren ser dårligere ut.

indre og ytre går sammen for å lage en felles motivasjon stock, vi så at denne steg så ssank etterhvert som tiden gikk.

Bloggpost Sivert 20.03 grensesnittet og art

Først hadde vi noen samtaler med kunstgruppa på skolen der vi diskuterte mer spesifikt hvordan man skulle navigere appen og hvordan grensesnittet kom til å påvirke dette. Det ble diskutert i hvilke rekkefølge de forskjellige menyene skulle ble vist, hva de skulle vise og hvordan de skulle vise fram informasjon. Kunst-Elevenene skulle jobbe mer med dette, da UI design og generell art var deres forté.

Vi snakket også om hvordan avatarene skulle fungere og interagere med brukeren. Ting som hvordan disse skulle designes og hvilken stil de skulle ha. Noen av de første ideene var en robot som skulle fortelle brukeren hva og hvordan de skulle gjøre de ulike oppgavene. Men vi endte til slutt opp en søt, barnevennlig sel. Selen er også enkelt designa, noe betyr at man kan designe en god mengde "drip" til den, dette vil si at brukeren kan ha mange valgmuligheter i hvordan den velger å kle opp avataren sin. Dette vil videre føre til at brukeren får et mer personlig forhold og en mer "egenfølelse" til avataren sin. Dette er med på å videre motivere brukeren til å samle poeng, Som er en del av gamification aspektet av appen. Et enkelt design betyr også at den er relativt lett å kjenne igjen, noe som betyr at man vil forbinde denne selen men appen.