Gruppe 10 Spillifisering

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Innhold

[**Innhold**](#_25tf7lltwg7t) **2**

[**Konsept**](#_kez7lblm6gue) **3**

[**Mål**](#_hldf9ydsgq04) **3**

[**Psykologi**](#_chuxc11sesvu) **3**

[**Læring**](#_60g03f39mp6s) **3**

[**Spillifisering**](#_b33q0l799x5l) **3**

[**Simulering/Stella**](#_k9x8el46c9i6) **3**

[Psykologi modul](#_6mf1fhqvaatv) 3

[Lærlingsmodul](#_9yt9yhrhcbw0) 3

[Spillifisering modul](#_m5hdd9sfebki) 3

[**Bloggposter**](#_pjzjracdnpes) **3**

# 

# 

# 

# 

# 

# Konsept

Kollektiv-manager (WIP navn) 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 som å vaskerommet eller bytta på senga.

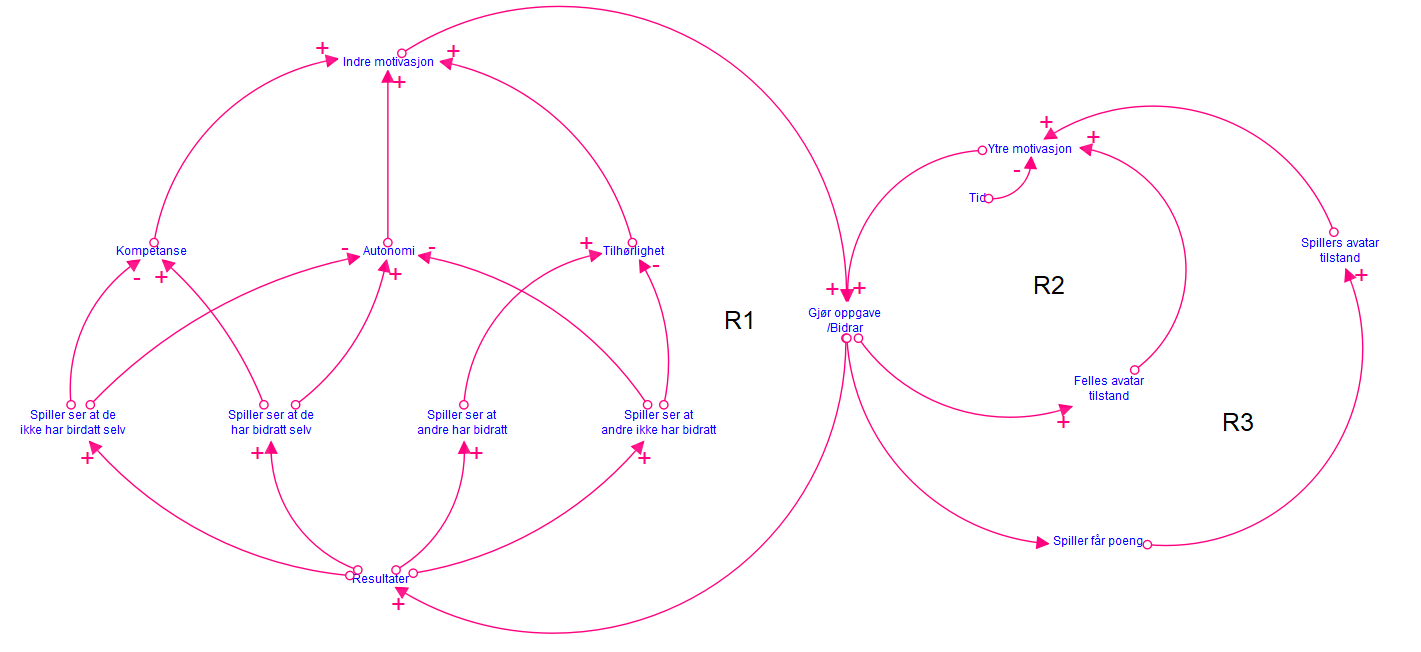
Disse oppgavene vil tilfeldig blir tildelt hver enkelt medlem av kollektivet

# Mål

Hva ønsker vi å oppnå med denne appen og spillifiseringen

# 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 repetrings 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.

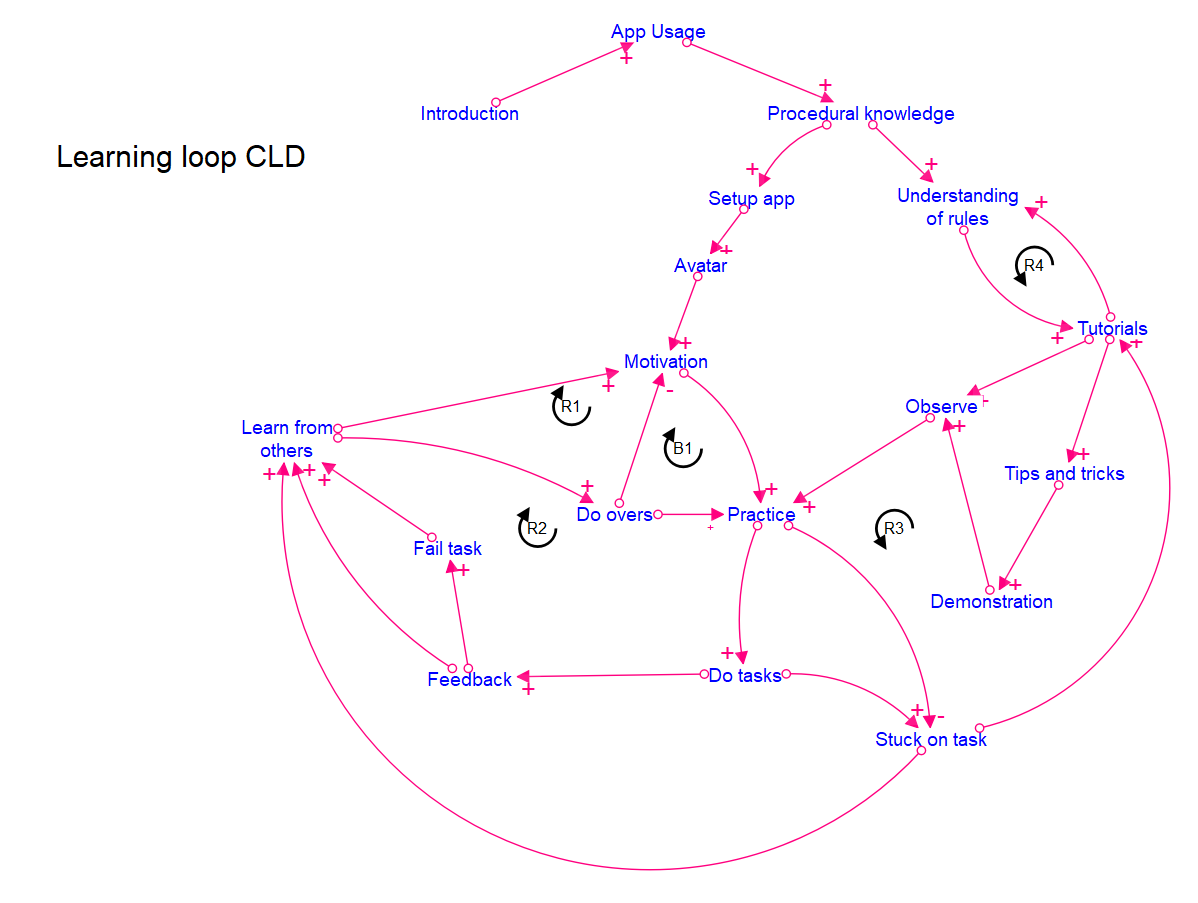
Når Fakta er lært så kan konseptene bli forstått, og dette gjøres ved å gi eksempler på rett og galt. Videoene som brukeren får innebærer eksempler på hva som bør og hva som ikke bør bli gjort dette lar brukeren unngå å gjør store feil.

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.



# Spillifisering

Hvordan vi spillifiserer

# Simulering/Stella

## Psykologi modul

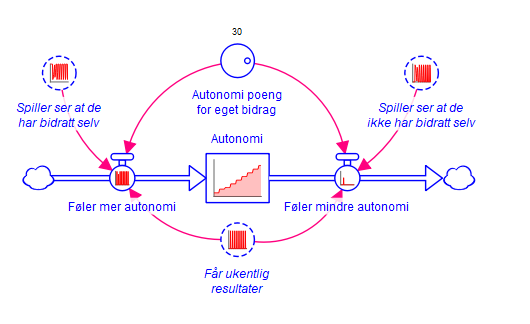
Kompetanse, autonomi og tilhørighet er stocks. Stella modellen er ikke helt ferdig ennå. Det mangler diverse ting blant annet hvordan kompetanse, tilhørighet og ytre motivasjon er beregnet.

“Får resultater” er en pulse som ticker 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.



## 

## Lærlingsmodul

## Spillifisering modul

# Bloggposter

Link: [Blogposter Gruppe 10](https://docs.google.com/document/d/1pkJjbMTrTQzF8nZ3SEAHvPl8kwZApbpcxDWoZB2TC7M/edit)

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 èn 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 avateren 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

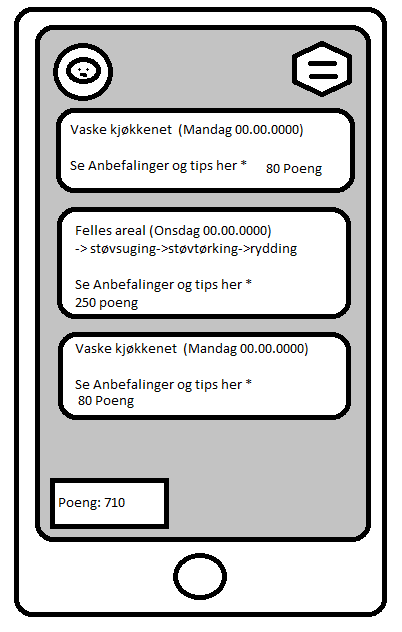
Gruppen møttes og delte oss opp for å jobbe på forskjellige deler av prosjektet. Jeg og Sivert jobbet på psykologi delen. Når vi var ferdige med utkast til CLD’er samlet vi oss hele gruppen igjen og laget spillifisering CLD sammen. Vi brukte først forskjellige deler av forskjellige motivasjonsteorier. 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.