

# Gamifikácia ako obojstranná čepeľ

V tomto texte by som začal úvodom, ktorým by som vysvetlil pojem gamifikácie a dôvod, prečo sa tak rýchlo jeho popularita rozrastá po celom svete. Po vysvetlení základného pojmu a jej ideí by som sa presunul na tému ktorému sa článok bude venovať. Venovať sa budem dobrým aj zlým stránkam pri použití gamifikácie. Uvedené budú konkrétne príklady gamifikácie (ako príklad by som uviedol napríklad gamifikáciu programovania v minecrafte), výhody použitia v týchto prípadoch, ako aj nevýhody. Po dostatočnom odôvodnení výhod a nevýhod sa zameriam na spôsoby, akým by sa dali tieto nevýhody minimalizovať a maximalizovať potenciál gamifikácie.

Zdroj ktorý ma usmernil:

[https://scholar.google.com/scholar?hl=sk&as\\_sdt=0%2C5&q=Bad+Gamification&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1665313848730&u=%23p%3DlhqSZyiHTHJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=sk&as_sdt=0%2C5&q=Bad+Gamification&btnG=#d=gs_qabs&t=1665313848730&u=%23p%3DlhqSZyiHTHJ)