



# Projektowanie zorientowane na człowieka

Gamification

Kamil Bortko

# Zadanie Track 1

Opracowanie założeń systemu grywalizacyjnego dla wybranego obszaru z uwzględnieniem elementów psychologicznych i behawioralnych.

1. Wybór obszaru działania systemu grywalizacyjnego powiązanego z własnym otoczeniem zawodowym, pracą, edukacją, stylem życia, działaniami pro-środowiskowymi itp.
2. Opracowanie ogólnej strategii grywalizacyjnej z odniesieniem do 7 postulatów Oinasa-Kukkonena
3. Posadowienie elementów koncepcji w macierzy wyników zmian
4. Ogólne założenia do budowy systemu
5. Założenie do zbioru afordancji motywacyjnych
6. Wyznaczenie korzyści psychologicznych
7. Wyznaczenie korzyści behawioralnych
8. Włączenie mechanizmów adaptacyjnych
9. Całościowy diagram/schemat działania mechanizmów grywalizacyjnych, dynamiki, zmian

# Zadanie Track 2

Włączenie mechanizmów grywalizacji/motywowania do dowolnego wcześniejszego projektu i weryfikacja efektywności z włączonymi i wyłączonymi mechanizmami oddziaływania na motywację.

- Może dotyczyć gry, zadań z przeszukiwaniem pola widzenia, kliknięć, refleksu, strzelania, nauki.
- Porównanie efektywności dla wersji ze zdobywaniem punktów, nagród z wersją pozbawioną takich mechanizmów.
- Diagram/schemat działania mechanizmów motywowania/oddziaływania
- Wyznaczenie korzyści psychologicznych
- Wprowadzenie zbioru elementów oddziaływania – np. odznaki, punkty
- Przeprowadzenie prostego eksperymentu na 2-3 osobach z włączonymi i wyłączonymi mechanizmami grywalizacji
- Porównanie efektów