



# Projektowanie zorientowane na człowieka

LAB 4

Kamil Bortko

# Zadanie Track 1

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