



# Projektowanie zorientowane na człowieka

Gamification

Kamil Bortko

# Zadanie 1

Przygotowanie i realizacja badania gamification/usability dwóch konkurencyjnych produktów/platform/systemów.

1. W obydwu systemach użytkownicy będą wykonywali analogiczne zadanie, na przykład poszukiwanie tych samych produktów, gier na portalach z grami, uzupełnianie koszyka zakupowego, poszukiwanie informacji na stronach firmowych.
2. Dla zadania zdefiniowane będzie co najmniej 8 punktów kontrolnych/etapów, dla których analizowane będą ścieżki i czasy realizacji poszczególnych etapów.
3. Test przeprowadzony na co najmniej 2 użytkownikach
4. Wynikiem w raporcie jest
  - tabela z czasami realizacji poszczególnych etapów zadań dla użytkowników + wartości średnie
  - mapy cieplne z mouse tracking i struktury kliknięć dla całego procesu
  - wybrane zrzuty ekranu z sesji video
  - wnioski płynące z analizy nagrań video i elementów, które generowały problemy oraz różnic w zachowaniach
5. Realizacja z udziałem platformy loop11.com, założone własne konto trial lub konto wspólne:  
Login: założyć mail hasło: wi-123#