



به نام خدا

عنوان موضوع:

شخصی سازی عناصر بازی پردازی در محیط های یادگیری الکترونیکی بر اساس انگیزه کاربران

نام دانشجو:

فاطمه روستا

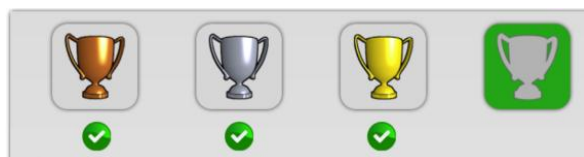
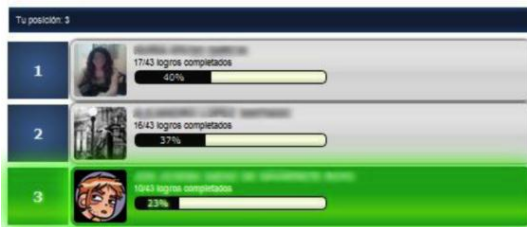
استاد راهنما:

سرکار خانم دکتر فتانه تقی یاره

شهریورماه ۹۳



کاربرد مسئله (پیش زمینه تعریف مسئله)



• بازی پردازی

- ابزاری جدید جهت انتقال مطالب و مفاهیم آموزشی
- کمک به ارتقای سطح انگیزشی کاربران درفرآیند یادگیری

• چالش ها

- افت منحنی انگیزشی کاربران بعد از یک دوره کار با سیستم
 - سرخوردگی از بازی
 - به کارگیری یکنواخت عناصر بازی پردازی برای طیف های شخصیتی متفاوت
- ## • شخصی سازی محیط یادگیری
- طراحی محیط یادگیری خاص یک فرد با پروفایل شخصیتی ویژه او

تعریف دقیق مسئله

- ارائه یک دسته بندی برای شخصی سازی عناصر بازی پردازی در یک محیط یادگیری الکترونیکی
- در نظر گرفتن ویژگی انگیزه یادگیرندگان در شخصی سازی
- بررسی میزان مرتبط بودن عناصر بازی پردازی و نوع ارائه آن ها بر روی شخصیت های گوناگون
- سنجش "سطح آشکارسازی مدل کاربر" با "نوع و سطح انگیزه" وی به عنوان یک هدف جانبی



مقالات مرتبط

- به کارگیری بازی پردازی در محیط های آموزشی [۱].
- طراحی و ساخت یک پلاگین بازی پردازی شده بر روی پلتفرم یادگیری الکترونیکی [۲].
- پرداختن به تفکیک عناصر بازی پردازی بر اساس نقش کاربر در حین بازی [۳].
- مقایسه کاربرد به کارگیری شبکه های اجتماعی و بازی پردازی در محیط های یادگیری الکترونیکی [۴].



تفاوت با کارهای پیشین

- توجه به شخصیت یادگیرنده در به کارگیری ابزار بازی پردازی و نه صرفاً نقش وی
- توجه به بعد انگیزه به عنوان مرتبط ترین بعد در شخصیت در حوزه بازی پردازی
- بررسی ارتباط نحوه ارائه ابزارهای بازی پردازی بر طیف های شخصیتی
- توجه به سطح آشکارسازی مدل و ارتباط آن با شخصیت کاربر



خروجی های پروژه

- ارائه یک دسته بندی در پاسخ به این سوال که...
 - کدام عنصر بازی پردازی با کدامین قالب ارائه، بر انگیزه یادگیرندگان با طیف های شخصیتی متفاوت موثر خواهند بود؟

طیف انگیزشی ۳	طیف انگیزشی ۲	طیف انگیزشی ۱
?	?	عنصر بازی پردازی X عنصر بازی پردازی Y عنصر بازی پردازی Z

- [1] A. Iosup and D. Epema, "An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education," no. 2008, 2014.
- [2] A. Domínguez, J. Saenz-de-Navarrete, L. de-Marcos, L. Fernández-Sanz, C. Pagés, and J.-J. Martínez-Herráiz, "Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes," *Comput. Educ.*, vol. 63, pp. 380–392, Apr. 2013.
- [3] L. S. Ferro, S. P. Walz, and S. Greuter, "Towards personalised , gamified systems : an investigation into game design , personality and player typologies," pp. 1–6, 2013.
- [4] A. Domínguez, J. Saenz-de-navarrete, and C. Pagés, "Computers & Education An empirical study comparing gami fi cation and social networking on e-learning," *Comput. Educ.*, vol. 75, pp. 82–91, 2014.
- [5] I. Glover, "Play as you learn : Gamification as a technique for motivating learners," 2013.
- [6] C. González and M. Area, "Breaking the Rules: Gamification of Learning and Educational Materials," *Proc. 2nd Int. Work. Interact. Des. Educ. Environ.*, no. 2013, pp. 47–53, 2013.
- [7] J. Fernandes, D. Duarte, C. Ribeiro, C. Farinha, J. M. Pereira, and M. M. da Silva, "iThink: A Game-Based Approach Towards Improving Collaboration and Participation in Requirement Elicitation," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 15, pp. 66–77, Jan. 2012.
- [8] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, "Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *2014 47th Hawaii Int. Conf. Syst. Sci.*, pp. 3025–3034, Jan. 2014.