

Matej Drienovský

Kód študenta : 120777

Téma: Gamifikácia ako nástroj motivácie v športoch

Upresnenie: Hlavným cieľom tejto práce je vniesť viac svetla do aspektov gamifikácie. Najmä v športovom kontexte. Vysvetlenie a oboznámenie, s tým čo je to gamifikácia. Jej účinok na ľudskú psychiku. Jej základné využitie v rôznych športových aplikáciách, cez rôzne možnosti napredovania pomocou levelov, získavania ocenení, spĺňania vopred určených cieľov, porovnávanie svojich výkonov s ďalšími používateľmi aplikácie. Vplyv gamifikácie na športový výkon, pomôcka k napredovaniu oproti ostatným. Prvky gamifikácie, a ako nás motivujú. Uplatnenie takýchto prvkov pri rôznych športoch. Spôsob ako prilákať ľudí k športu, a spríjemniť tieto aktivity. Použitie aplikácií pri konkrétnych športoch, pri tvorbe zápasov (matchmaking). Reálne príklady aplikácií, ktoré využívajú gamifikáciu.

Linky na články, ktoré ma inšpirovali :

<https://fanisko.com/how-gamification-is-changing-sports/>

<https://ieeexplore.ieee.org/document/8400160>

<https://ieeexplore.ieee.org/document/8639934>