Uvod

* Predstavenie
* Dôvod výberu témy

Druhý slide (Gamifikácia)

Vo všeobecnosti čo je to gamifikácia

* Čo je gamifikácia ? Je to aplikácia herných dizajnových prvkov a herných princípov v neherných kontextoch. Alebo inak súbor aktivít a procesov na riešenie problémov pomocou využitia herných prvkov.
* Pozitívny účinok na jednotlivca
* Gamifikácia sa využíva pre zlepšenie produktivity organizácie, motivovanie zamestnancov, hodnotenie zamestnancov, dopravné priestupky, motivácia pri cvičení,

Tretí slide (Motivácia)

Motivácia je jednym z hlavných učinkov gamifikácia.

* Princípy gamifikácie motivujú ľudí k častejšiemu používaniu aplikácie a dávajú impulzy k dosiahnutiu cieľov

Prvky gamifikácie sa delia do troch kategórií :

• Komponenty • Mechanické • Dynamické

Komponenty sú základné prvky, ktoré sa používajú pre každý iný prvok vysokej úrovne.

Hlavné komponenty

• Body • Odznaky • Rebríčky

Účelom notifikácii ktoré sú prítomné v aplikáciach je aby použivateľ dostal upozornenie, že priateľ práve absolvoval tréning, zablahoželá mu. Primárnym zámerom motivácie je, aby použivateľ otvoril aplikáciu a vykonal nejakú činnosť.

Hlavným cieľom každej aplikácii je , aby používateľ sledoval aktivity ostatných použivateľov a budoval si kontakty s inými športovcami.

Štvrtý slide (Gamifikácia v športových aplikáciach)

Gamifikačné prvky v športových aplikáciách sú kľúčovými na zmenu  
správania používateľov.

Spätná väzba je klúčový prvok vo veľkom množstve aplikácií

Piaty slide (Gamifikácia v športových aplikáciach)ň

Zombies run – bežec vidí na obrazovke kde sú zombies, beží tým smerom aby ho nechytili

Rock my run – podobný sposob ako spotify

Spotify - Spotify, aplikácia na streamovanie hudby, ktorá má funkciu výberu  
hudby v rámci daného žánru, ktorá zodpovedá tempu behu používateľa.

Šiesty slide (Prieskum)

* 1 časť zistiť aký šport ľudia vykonavaju a rozdelit do dvoch kategórií, profesionáli a ostatní športovci
* 2 časť zistenie ako pravidelne športujú
* 3 časť zistenie intenzity športovania
* 4 časť zameraná na otázky ohľadom športových aplikácií ktoré používajú
* 5 časť zameraná na  
  meranie charakteristík prvkov gamifikácie v športových aplikáciach