|  |
| --- |
|  |
| REAL LIFE REAL GAME |
| Tài liệu thiết kế hệ thống trò chơi hóa |
|  |
| **Phạm Ngọc Thắng** |
| **9/3/2014** |

|  |
| --- |
| Version 0.9 |

MỤC LỤC

HỆ THỐNG TRÒ CHƠI HÓA REAL LIFE REAL GAME

[I. Kịch bản: 2](#_Toc382958104)

[II. Giải quyết vấn đề: 2](#_Toc382958105)

[1. Tại sao phải trò chơi hóa: 2](#_Toc382958106)

[2. Áp dụng Trò chơi hóa vào giải quyết vấn đề: 2](#_Toc382958107)

[III. Hệ thống hoàn chỉnh: 3](#_Toc382958108)

[1. Mục tiêu trong kinh doanh: 3](#_Toc382958109)

[2. Phác họa hành vi người sử dụng: 4](#_Toc382958110)

[3. Mô tả người sử dụng: 4](#_Toc382958111)

[4. Các vòng lặp hoạt động: 5](#_Toc382958112)

[5. Niềm vui trong hệ thống: 5](#_Toc382958113)

[6. Các kỹ thuật hệ thống áp dụng vào: 5](#_Toc382958114)

THIẾT KẾ HỆ THỐNG TRÒ CHƠI HÓA

1. Kịch bản:

* Các vấn đề hiện nay của giới trẻ là họ rất hay chơi games, thời gian họ chơi games là rất nhiều, từ 4 tiếng, 6 tiếng, có khi 12 tiếng. Họ lãng phí thời gian của bản thân rất nhiều, thay vì số thời gian đó họ có thể sử dụng có ít vào các hoạt động rèn luyện bản thân như sức khỏe, nghệ thuật, tri thức… Những sự lãng phí này là một mất mát lớn tới xã hội.

1. Giải quyết vấn đề:
2. Tại sao phải trò chơi hóa:

* Trò chơi hóa là một thuật ngữ mới ra đời từ năm 2010, còn khá là mới ngay cả trên ở thế giới. Nhờ vào trò chơi hóa, người thiết kế có thể khiến người sử dụng thích tương tác nhiều hơn ở các mặt:

+ External: Customer Engagement, Sales, Marketing…

+ Internal: HR, Crowsourcing…

+ Behavior change: change bad habits

1. Áp dụng Trò chơi hóa vào giải quyết vấn đề:

* Vấn đề cần giải quyết: thay đổi hành vi xấu chơi game liên tục, dần cải thiện thời gian chơi games thành việc cải thiện bản thân.
* Hướng giải quyết:

1. Sử dụng [the pyramid of game elements](http://irez.me/2012/09/10/gamification-4-game-elements/):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Components | Mechanics | Dynamics | Description |
| Avatar | N/A | Narrative | Mỗi user lần đấu sử dụng sẽ có một nhân vật ảo |
| Badges | Rewards | Emotionns | Huy chương/huy hiệu, đại diện cho số lượng công việc được thực hiện hoặc phân thưởng vì hành động nào đó khác với việc thực hiện công việc. |
| Quests | Challenges | Narrative | Công việc được liệt kê để thực hiện trong phần mềm. |
| Social graph | Cooperation | Relationships | Các hoạt động của người dùng sẽ được thông báo lên trang xã hội của họ. |
| Boss fight | Cooperation | Narrative | Người sử dụng sẽ đóng vai lực lượng tốt. Những công việc trong to-do-list của người sử dụng được thực hiện sẽ đẩy lùi lực lượng xấu ảo. Ngược lại sẽ làm lực lượng này mạnh hơn. |

1. Sử dụng Behaviorsm(Rewards and purnishments):

* Phần thưởng cho những hành động đúng: sau một số lần thực hiện các công việc được danh sách ra, người sử dụng sẽ được các huy chương/ huy hiệu tương ứng.
* Hình phạt cho việc không tuân thủ theo lịch trình: giảsử cho người dùng đang đương đầu với lực lượng xấu ảo. Mỗi công việc được thực hiện trong danh sách to-do-list sẽ khiến lực lượng xấu ảo này bị đẩy lùi; ngược lại, lực lượng này sẽ càng lớn mạnh hơn.

1. Nội động lực và ngoại động lực:

* Ngoại động lực

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ngoại động lực | Mô tả | Ảnh hưởng tới người sử dụng |
| Status | Mỗi hành động được liệt kê hay thực hiện sẽ được đưa lên trang mạng xã hội có liên kết với người sử dụng. | Những công việc của người sử dụng sẽ được bạn bè và người thân của họ bình luận. Điều này sẽ tạo động lưc hoặc ngược lại. |
| Access | N/A | N/A |
| Power | N/A | N/A |
| Stuff | Những phần thưởng từ huy hiệu/huy chương cho những hành động của người sử dụng. | Vừa là giới thiệu cách sử dụng cũng như là phần thưởng cho người sử dụng cho những hành động của mình. Điều này sẽ khiến hệ thống dopamine của người sử dụng hoạt động. |

* Nội động lực

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nội động lực | Mô tả | Ảnh hưởng tới người sử dụng |
| Competence | Thực hiện những công việc trong to-do-list | Thông qua những công việc người sử dụng thực hiện để đẩy lùi cũng như public lên các mạng xã hội. Sẽ cho người sử dụng biết những người sử dụng sự ích lợi về việc cải thiện bản thân. |
| Autonomy | Người dùng tự định nghĩa những công việc cho bản thân | Với vai trò là người sử dụng, là trung tâm thì việc tự định nghĩa cho những công việc cho bản thân sẽ tạo sự tự do trong việc cải thiện bản thân. |
| Relatedness | N/A |  |

1. Hệ thống hoàn chỉnh:
2. Mục tiêu trong kinh doanh:

* Đưa ra hướng giải quyết vấn đề xã hội, nhiều người chơi game, theo một cách hoàn toàn mới.
* Một hệ thống thu tiền quảng cáo từ các nhãn hiệu nổi tiếng thông qua các hoạt động được chỉ định như là một dạng quest tới người sử dụng.
* Thu thập dữ liệu người sử dụng, các mặt cần thu thập bao gồm các sở thích chung của các nhóm đối tượng, hành vi phản hồi tới các tính năng của dự án của người sử dụng, các hoạt động thường xuyên/sở thích của người sử dụng.
* Các hoạt động của người sử dụng được chia sẻ lên các mạng xã hội, sẽ tăng lượng nhận biết sản phẩm của những người bạn của người sử dụng.
* Về mặt trò chơi hóa:
* Thay đổi hành vi: thay đổi dần thói quen chơi game sang thói quen cải thiện bản thân của người sử dụng.
* Tăng sử trải nghiệm: trong những hoạt động cải thiện của bản thân người sử dụng, thông qua dự án sẽ tạo thêm trải nghiệm cho những hoạt động này của người sử dụng.
* Tạo cảm giác đồng hành: những hoạt động cải thiện bản thân của người sử dụng thường diễn ra một cách thầm lặng hoặc chỉ tương đối ít người biết. Trò chơi hóa có thể tạo sự đồng hành, đưa người sử dụng hỗ trợ lẫn nhau trong những hoạt động cải thiện.
* Tạo cảm giác tiến bộ: những tiến bộ bề ngoài thường phải có một khoảng thời gian từ 3 tháng trở lên để người ta có thể nhận ra sự tiến bộ rõ rệt từ bản thân mình(nhận lời khen từ người khác), những tiến bộ về mặt bên trong như đọc sách thì khoảng thời gian này phải lâu hơn từ 4,5 lần. Thông qua hệ thống, người dùng có thể thấy được sự tiến bộ của mình qua thời gian được tính bằng ngày.
* Khiến người sử dụng tự hào về bản thân mình: cảm giác của người sử dụng đóng vai trò lớn trong việc cải thiện bản thân.
* Niềm vui: đóng vai trò là bước đà cho những tiến bộ sau này. Ở thời gian đầu trong quá trình thay đổi hành vi, người sử dụng mau bị dẫn đến nhàm chán do phải thay đổi thói quen của bản thân. Vì vậy niềm vui sẽ là chất bôi trơn trong bước đầu.

1. Phác họa hành vi người sử dụng:

* Bỏ bớt thời gian chơi game: người sử dụng sẽ giành nhiều thời gian trong quá trình rèn luyện bản thân, do đó họ phải tự sắp xếp lại thời gian của mình.
* Giúp đỡ nhau: những hoạt động của người dùng được thông báo lên các trang mạng xã hội của họ; những hoạt động này sẽ được sự động viên hay bình luận.
* Hoạt động cải thiện bản thân nhiều hơn: các hoạt động của người sử dụng trong dự án thường được hướng tới các hoạt động cải thiện bản thân như đọc sách, chạy bộ… chứ không nhầm ở việc ghi nhớ việc cần phải làm.
* Chia sẻ nhiều hơn: trong quá trình sử dụng phần mềm dự án, bản thân người sử dụng sẽ cảm thấy tốt về bản thân thông qua các hoạt động. Đồng thời những hoạt động của bạn họ sẽ khiến họ tương tác với nhau, chia sẻ với nhau các hoạt động của mình, điều nào sẽ tốt hơn, điều nào ít tốt hơn.
* Sử dụng nhiều hơn: phần mềm dự án cần có một lượng lớn người sử dụng, từ đó mới có thể nhận các đơn quảng cáo từ các nhãn hiệu. Đây sẽ là nguồn thu chính của dự án.

1. Mô tả người sử dụng:

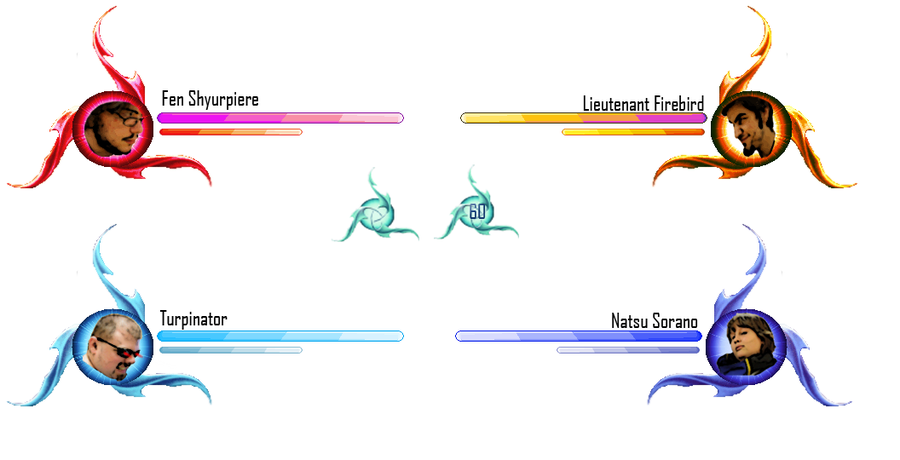
* Đối tượng: thanh niên có độ tuổi từ 16 đến 28, tiêu tốn thời gian bản thân vào việc chơi games.
* Các hành vi người sự dụng:
* Thích chứng tỏ/thích thể hiện: các hoạt động cải thiện bản thân sẽ giúp người sử dụng có thêm nhiều điều tốt về bản thân mình để có thể hiện.
* Thích chinh phục: những nhiệm vụ do hệ thống hoặc do người dùng tự định nghĩ sẽ thỏa mãn hành vi này.
* Có cảm giác tự ti về bản thân: ngược lại với thích chứng tỏ/thích thể hiện, nhóm người này thường có cảm giác mờ mịt về tương lai, thông qua phần mềm, các mục tiêu sẽ được thấy dễ dàng hơn.
* Thích vui vẻ: việc cải thiện bản thân sẽ dễ đi vào nhàm chán, niềm vui là chất bôi trơn cần thiết trong quá trình cải thiện.
* Người sử dụng cần có: một chiếc smartphone và người sử dụng có thể truy cập vào internet; biết về lợi ích cơ bản của việc tự rèn luyện.

1. Các vòng lặp hoạt động:

* Guiding: lần đầu tiên sử dụng, phần mềm sẽ chứa sẵn vài nhiệm vụ cho người sử dụng, như là chạy bộ 10 phút hoặc đọc vài trang sách. Phần này chủ yếu hướng dẫn người sử dụng cách sử dụng phần mềm cũng như tạo động lực cho người sử dụng tiếp tục sử dụng.
* Vòng lặp hoạt động: người sử dụng sẽ tự định nghĩa các nhiệm vụ cho mình, ứng mỗi nhiệm vụ sẽ có hạng mục riêng cho nó, ví dụ chạy bộ sẽ thuộc hạng mục sức khỏe, làm bài tập thuộc hạng mục trí tuệ. Một hạng mục được thực hiện nhiều lần, hệ thống sẽ trao tặng huân chương/huy hiệu cho người sử dụng, huân chương/huy hiệu sẽ được đưa lên trang xã hội của người sử dụng. Kết thúc một nhiệm vụ, hệ thống của sẽ đưa phần thông tin nhiệm vụ này lên trang xã hội của người sử dụng. Chủ yếu phần này để tạo sự động lực bên ngoài của người sử dụng thông qua các bình luận/like của bạn bè họ.
* Hệ thống cây gậy và củ cà rốt:

+ Củ cà rốt: những task được thực hiện bởi người sử dụng sẽ được phân theo từng nhóm như đã nói ở trên, theo một số xác định lần thực hiện nhiệm vụ trong từng nhóm, hoặc, các hoạt động khác ngoài việc thực hiện các nhiệm vụ, như là sử dụng app hằng ngày, hoặc tạo bao nhiêu nhiệm vụ, hoặc thực hiện được tổng cộng bao nhiêu nhiệm vụ thì sẽ tặng huân chương/huy hiệu cho người sử dụng.

+ Cây gậy: mô phỏng dựa trên thanh hit point trong các game đối kháng.



Tương đương vậy, trong phần mềm, hệ thống hit point bar này dùng làm phần cây gậy. Giả sử như người sử dụng không thực hiện những nhiệm vụ được đề ra theo hạn định thì hit point bar sẽ bị giảm dần về phía bên trái, ngược lại nếu thực hiện đầy đủ thì sẽ được tăng dần về phía bên phải. Với mỗi lần tăng/giảm hit point bar, nếu đạt được tới một mốc nhất định thì sẽ thông báo những message tương ứng với tăng hoặc giảm. Ví dụ:

+ Thanh hit point bar bị giảm về bên trái, và thanh bên trái giảm còn ¾ thì sẽ thông báo message dạng “nguy hiểm”: “Nơi bạn ở đã bị cái ác xâm lấn rồi”.

Giảm hoặc tăng càng nhiều thì độ mạnh message sẽ càng tăng.

Hệ thông cây gậy và củ cà rốt sẽ đủ dài và đủ lớn, để một người sử dụng muốn đạt đến giới hạn trên hoặc giới hạn dưới thì phải mất ít nhất 3 tháng.

* Social loop: Các hành động của người sử dụng sẽ được thông báo lên các trang mạng xã hội của người sử dụng như là Google+, Facebook, Twitter(ưu tiên Facebook) một cách có chọn lọc để thông quá bạn bè của sử dụng có thể thấy, đánh giá, hoặc thảo luận về hành động của người sử dụng. Các hành vi có chọn lọc:

+ Hoàn thành một nhiệm vụ

+ Đạt được một huân chương/huy hiệu

+ Đạt được một cột mốc trong hệ thống “cây gậy”.

1. Niềm vui trong hệ thống:

Niềm vui đến từ nhiều hành động khác nhau:

* Sharing: hành động của người sử dụng sẽ được chia sẻ trên mạng xã hội, những người sử dụng và bạn bè họ sẽ tham gia bình luận chung với nhau.
* Quests: những nhiệm vụ từ hệ thống cũng như tự người dùng định nghĩa.
* Collecting: những huân chương/huy hiệu.
* Chilling: bàn luận về những hoạt động của nhau trên mạng xã hội.

1. Các công cụ cần cho dự án:

* Người sử dụng cần có một chiếc smartphone hoặc máy tính có kết nối tới internet.
* Hệ thống dự án sẽ triển khai trên Android và web.
* Cần thiết kế bộ huân chương/huy hiệu.
* Sử dụng Facebook API và twitter API.

1. Sơ đồ hệ thống:

