WORKSHOP:

Gamifikácia:
Ako môže herný dizajn pomôcť v kultúre a vzdelávaní?

LOADING GAME

NAŠE CIELE:

Čo chceme dnes dosiahnuť:

01

Zoznámiť sa

02

Objaviť možnosti

03

Osvojiť si zručnosti

KTO SME?

Štúdio, v ktorom pomáhame **tvoriť lepší svet** pomocou **herného dizajnu**

S KÝM SME SI UŽ POTYKALI?

Kde všade sme gamifikáciu využili

ZASTAVME KORUPCIU

GEFCO

SLOVENSKÁ sporiteľňa

TATRA BANKA

innogy

LAND ROVER | JAGUAR

Sygic

EPIZÓDA 1:

Prečo gamifikácia?

LOADING GAME

ZÁKLADNÁ MYŠLIENKA GAMIFIKÁCIE

Ak sú hry dizajnované, vieme tieto postupy použiť inde?

“ Gamifikácia je použitie **herných princípov** v **neherných situáciach** za účelom dosiahnutia **konkrétneho cieľa** ”

(Deterding et. collective, 2016)

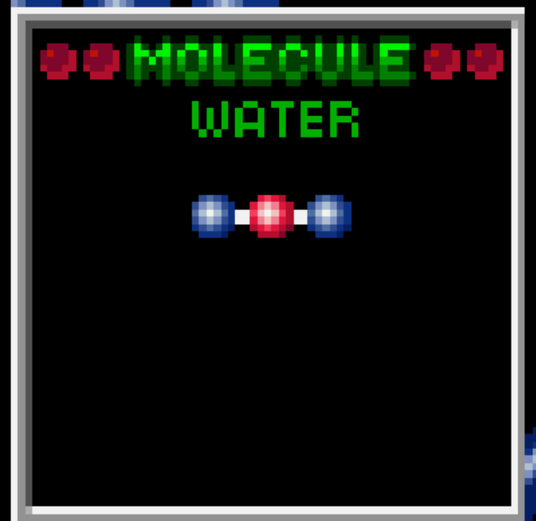
PLAYER 1
0

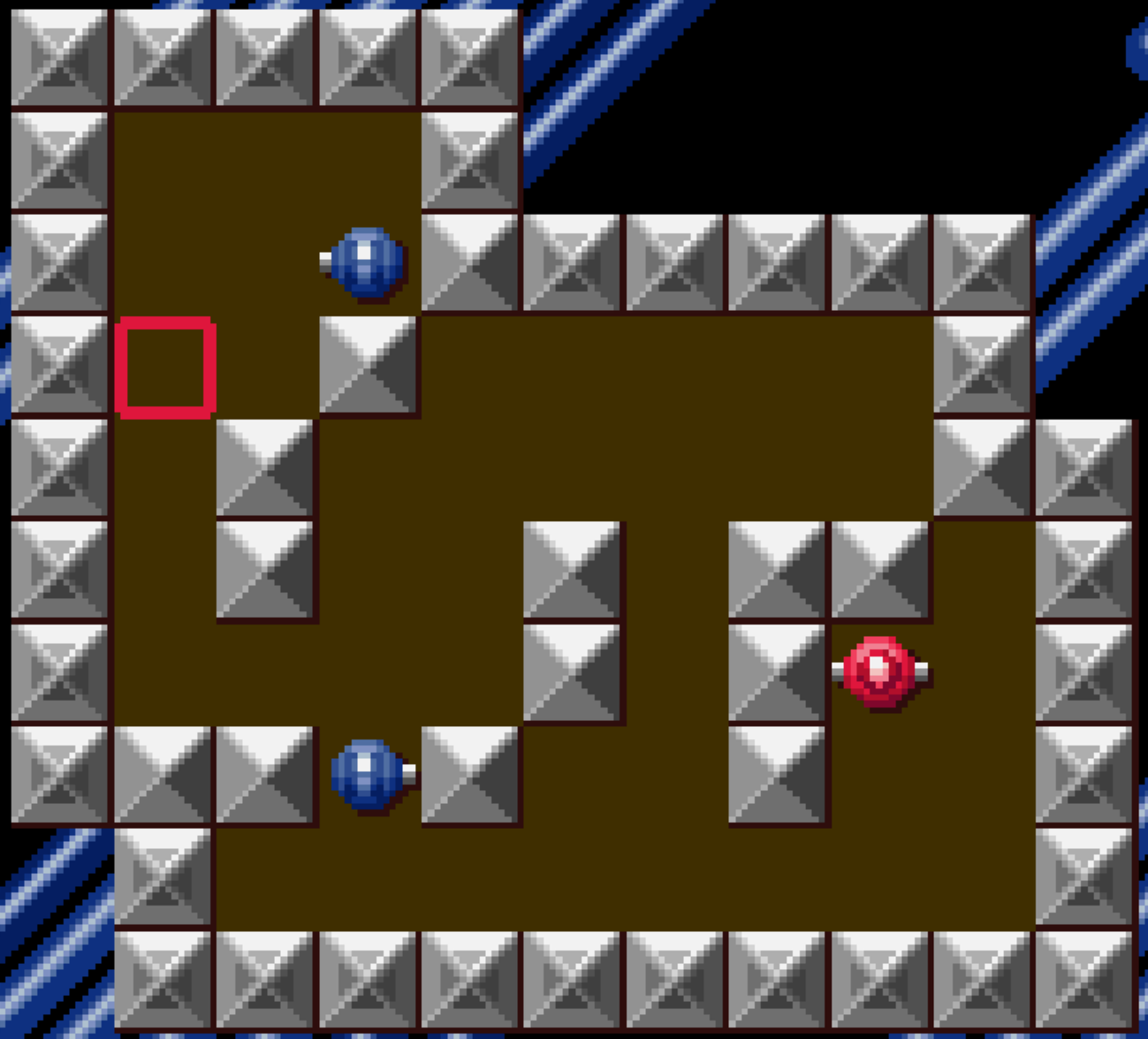
HIGHSCORE
553870

LEVEL 01

TIME

4:27





Her journey begins on September 30, 2015, in Homs.

ZOO

Základné otázky

01 **Musí to byť digitálne?**

Aké formy reálne môže mať?

02 **Musí to byť zábava?**

Gamifikácia = hry a zábava?

03 **Dokážem to spraviť svojpomocne?**

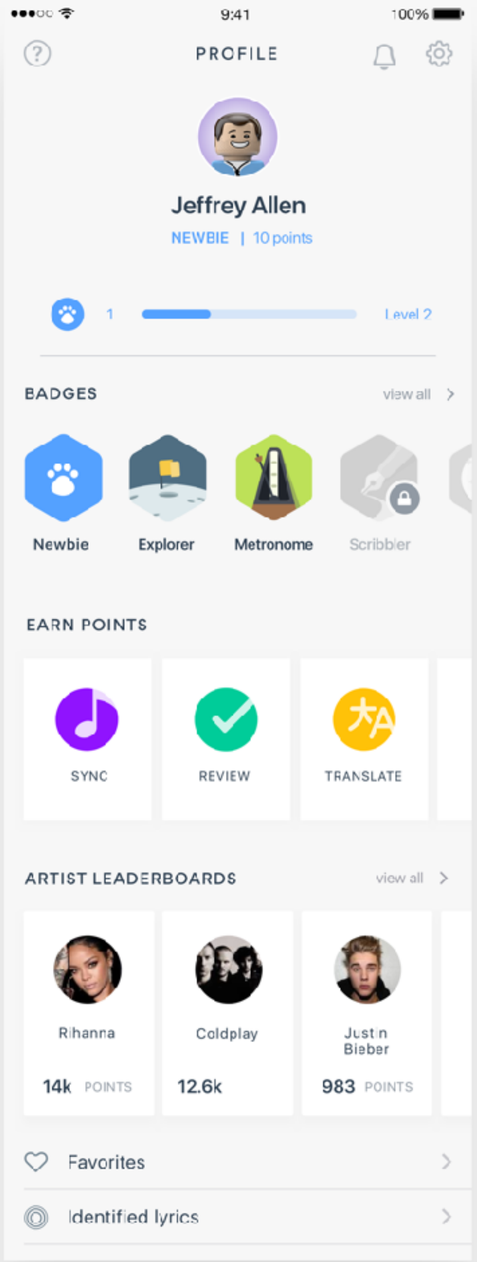
Cesta ku projektu

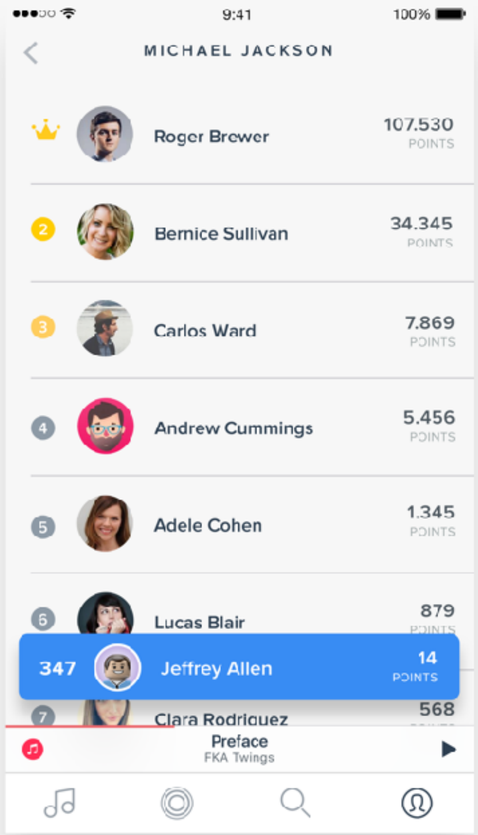
WORKSHOP:

Musí to byť digitálne?

Formy gamifikácie

LOADING GAME

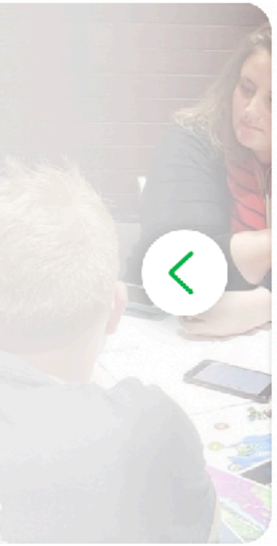

9:41
100%
PROFILE
Jeffrey Allen
NEWBIE | 10 points
1
Level 2
BADGES
view all
Newbie
Explorer
Metronome
Scribbler
EARN POINTS
SYNC
REVIEW
TRANSLATE
ARTIST LEADERBOARDS
view all
Rihanna
14k POINTS
Coldplay
12.6k
Justin Bieber
983 POINTS
Favorites
Identified lyrics

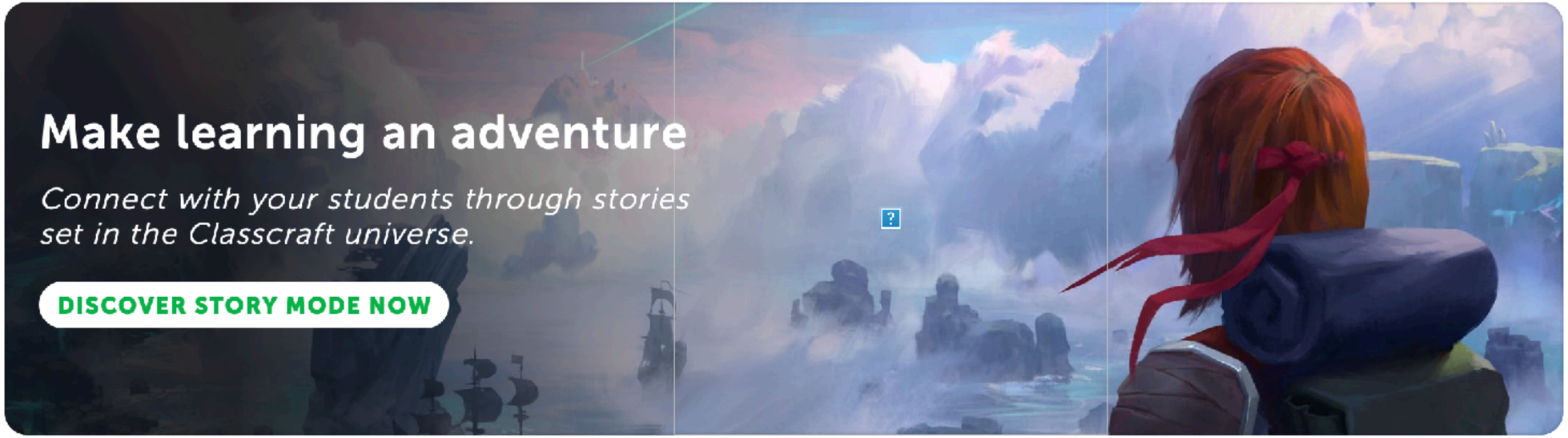

9:41
100%
MICHAEL JACKSON
Roger Brewer
107.530
POINTS
2
Bernice Sullivan
34.345
POINTS
3
Carlos Ward
7.869
POINTS
4
Andrew Cummings
5.456
POINTS
5
Adele Cohen
1.345
POINTS
6
Lucas Blair
879
347
Jeffrey Allen
14
POINTS
Clara Rodriguez
568
Preface
FKA Twings

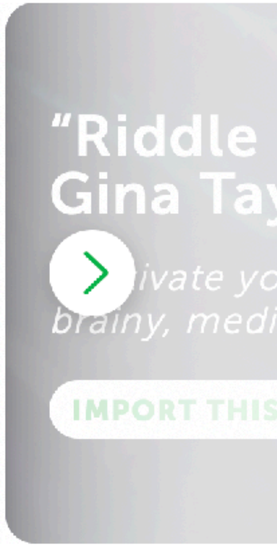
Classcraft
marketplace

FILTERS

Play Classcraft | SIGN UP







NEWEST QUESTS

Boire et Manger

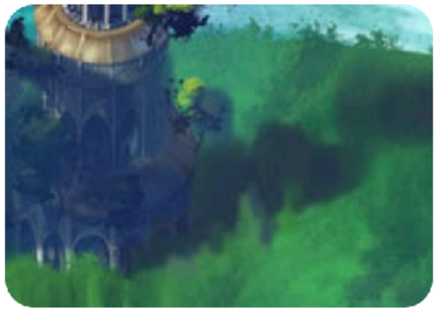
Natasha Lafreniere

GRADE 9, FRENCH

Mesopotamia WebQuest

Ashley Shaw

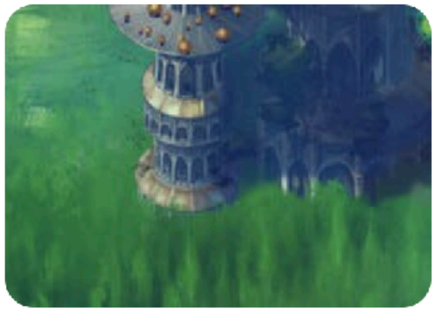
GRADE 6, HISTORY



It's Just a Phase

Brittney Judkins

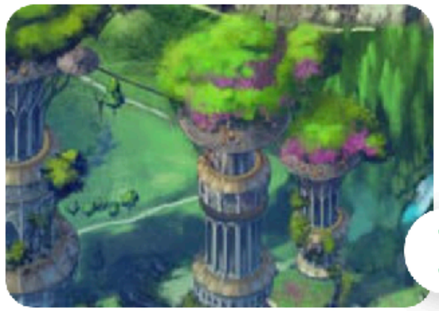
GRADE 8, 10, CHEMISTRY, GEN...



Understanding Hunger

Ashley Lovern

GRADE 7, 8, 9, 10, 11, 12, OTHER



Book Clubs

Marleigh Stone

GRADE 6, ENGLISH LANGUAGE ...

PODPORA KRITICKÉHO MYSLENIA

Credit: Theory of fun

ZVÝŠIŤ % DARCOV KRVI

SPRÍJEMNIŤ CESTU MHD

ZLEPŠIŤ ENERGETICKÚ EFEKTIVITU

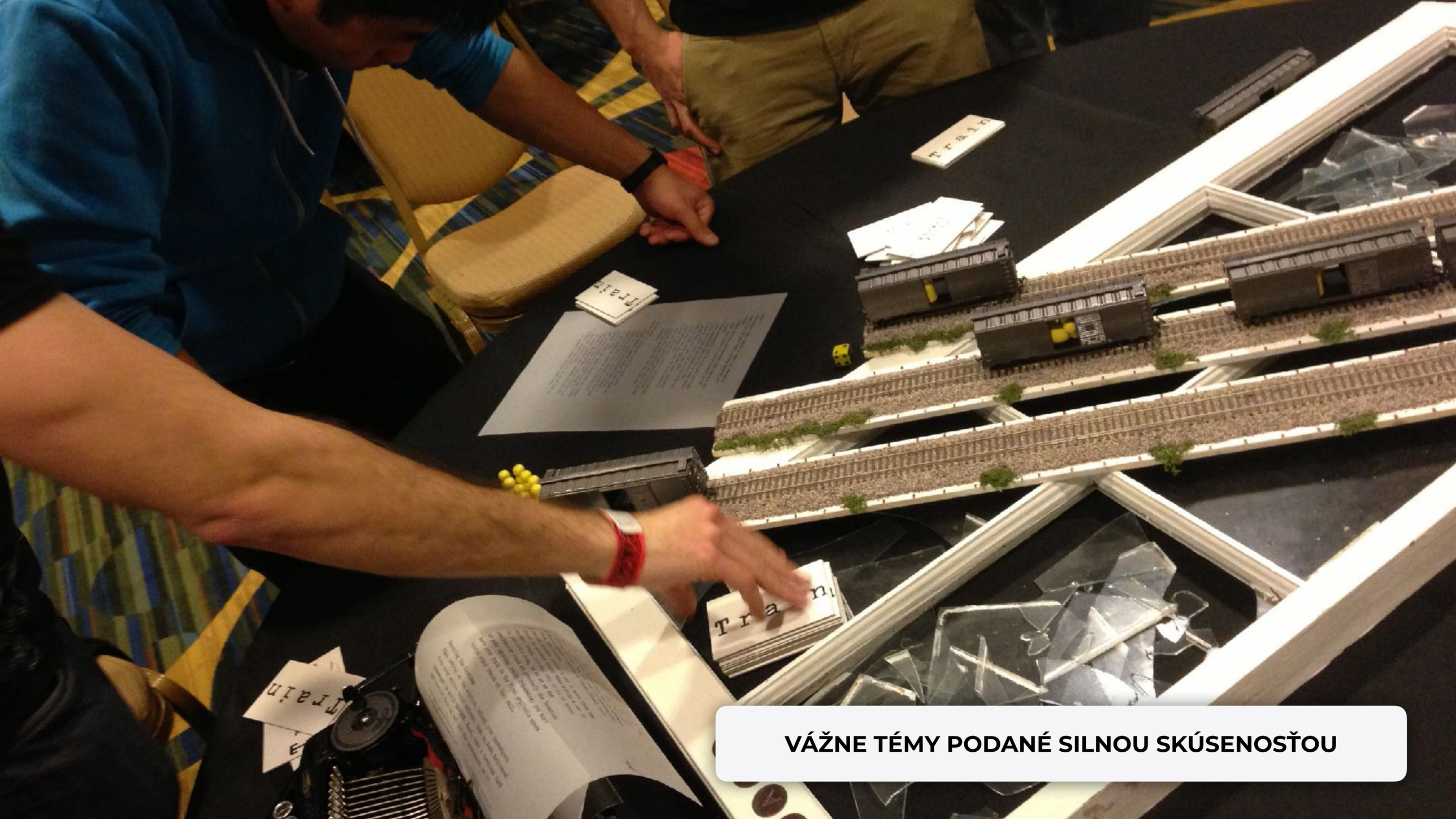
ZVÝŠIŤ BEZPEČNOSŤ NA CESTÁCH

WORKSHOP:

Musí to byť zábava?

Gamifikácia = zábava a hry?

LOADING GAME



VÁŽNE TÉMY PODANÉ SILNOU SKÚSENOSŤOU

OSVOJIŤ SI HODNOTY A APLIKOVAŤ ICH DO PRAXE

HUMOR AKO PAMÄŤOVÁ STOPA

ZMENIŤ ZÁŽITOK Z BEHU

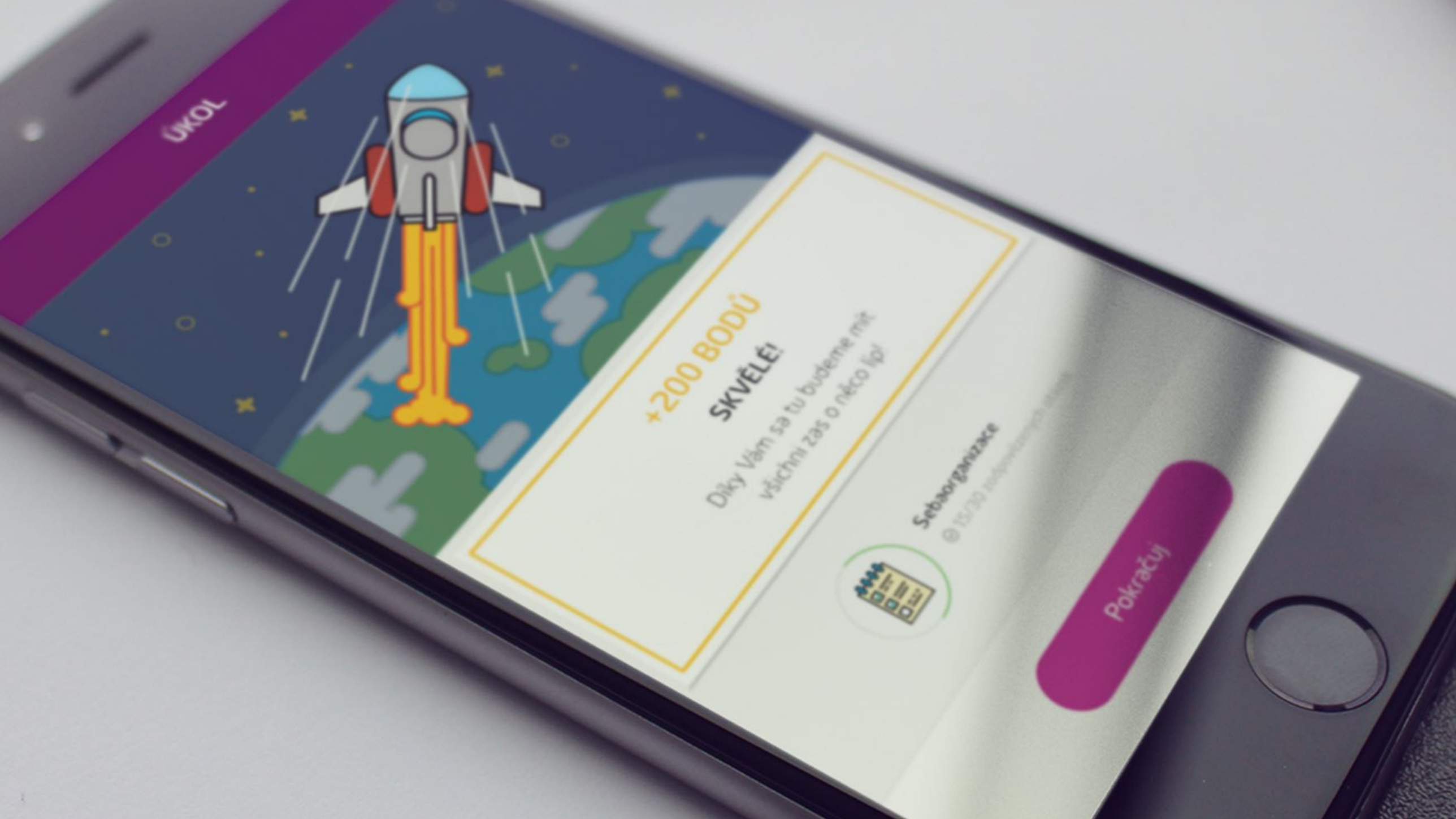
WORKSHOP:

Dokážem to spraviť svojpomocne?

Cesta ku vlastnému projektu

LOADING GAME

NARÚŠAŤ PREDSUDKY


ÚKOL
+200 BODŮ
SKVĚLE!
Díky Vám se tu budeme mít všichni zas o něco líp!
Sebeorganizace
Pokračuj

GET A KIT
MAKE A PLAN
BE PREPARED
CDC
U.S. Department of
Health and Human Services
Centers for Disease
Control and Prevention
EMERGENCY.CDC.GOV

Event
+1 card
+1 card
+1 card
Cargo
5 cards
Sklad
Wealth
+1 card
+1 card
Safety
+1 card
Motivation

OBSERVE
Do you feel safe in this place? What are the things that make you feel safe?
4/20
#beentheretogether

Základné otázky

01 **Musí to byť digitálne?**

Aké formy reálne môže mať?

02 **Musí to byť zábava?**

Gamifikácia = hry a zábava?

03 **Dokážem to spraviť svojpomocne?**

Cesta ku projektu

Ako začať?

LOADING GAME

Čo stojí v ceste?

Všetko

Budget, Nízka priorita, Stakeholders, Nadriadení, Podriadení, Odolnosť voči zmenám, prechádzanie zmenou, Vysoká priorita inde, nesprávny čas, nesprávne médium, absencia projektového riadenia, kôpor, firemná kultúra, SAP, internet explorer 9, komunita, nepísané pravidlá,

Cieľ

Získať optiku a výrazové prostriedky herného dizajnéra

Zloženie gamifikácie

01

Povrch

Experience

Game experience, aesthetics, interactions, UX

02

Stredná vrstva

Tools

Mechanics and dynamics, rules, restrictions, call to action, game loop.

03

Jadro

Inputs

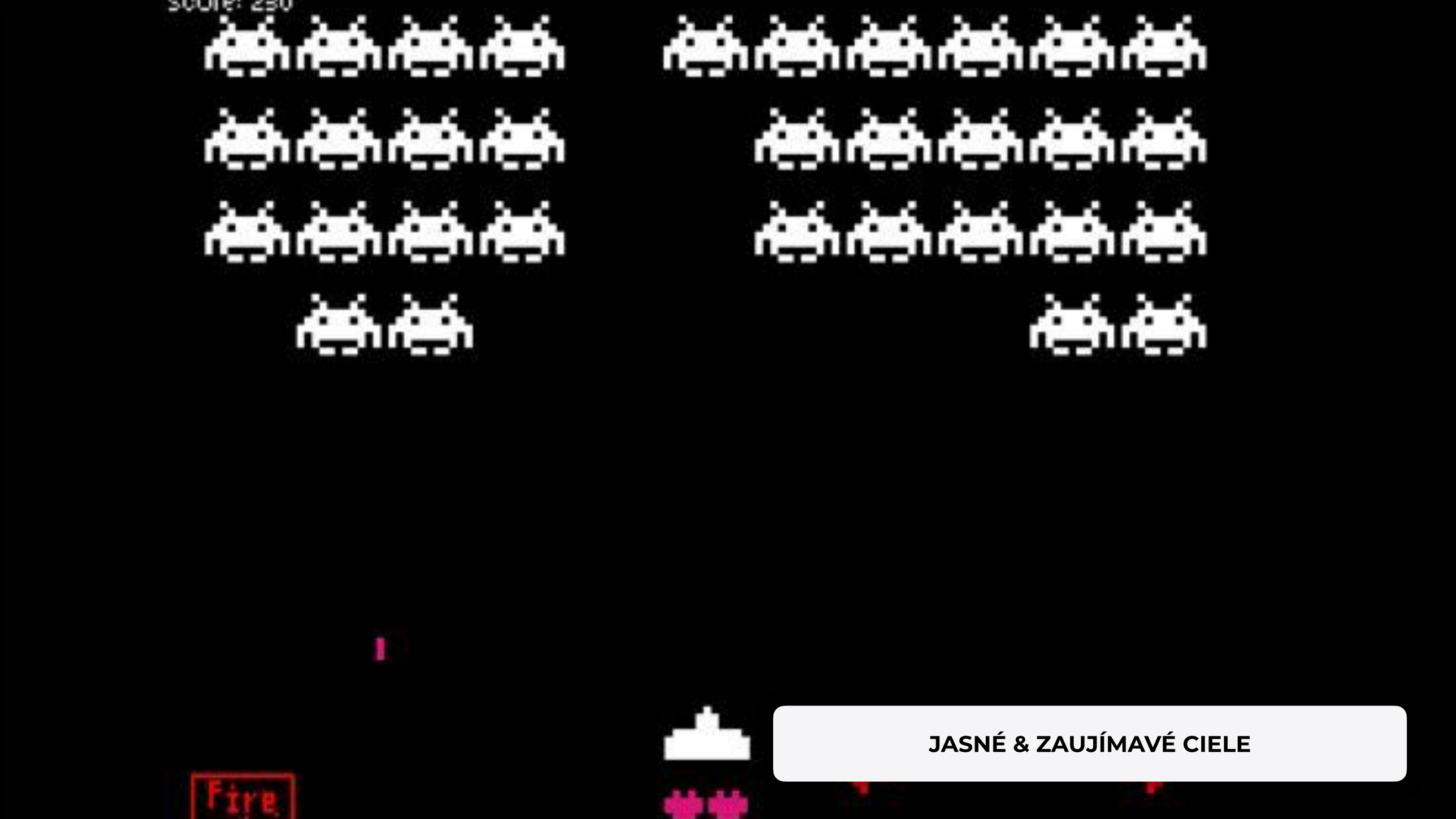
Personalities; Motives; Goals; Environment; Culture; Technology; Business case

Čo na hrách funguje?

Pomáhajú napĺňať potreby podľa Maslowovej teórie hodnôt

Túžba sebarealizovať sa; Vyhrať nad konfliktom; Dokončiť niečo veľké; Prekonať ťažkú prekážku; Objavovať nepoznané;

(XEO Design, 2004)



JASNÉ & ZAUJÍMAVÉ CIELE

AUTONÓMIA A DOPAD

OKAMŽITÁ SPÄTNÁ VÄZBA

ADEKVÁTNE VÝZVY

BEZPEČNOSŤ

Hlavné take-aways herného dizajnu

01

Autonómia a vplyv

Riadite svoju cestu k cielu.

02

Spätná väzba

Vždy viete, ako si na tom stojíte a čo máte robiť.

03

Adekvátne výzvy

Viete, že úloha je určite zvládnuteľná.

04

Pocit bezpečia

Chyby ako súčasť učenia sa.

WORKSHOP

Získavanie výrazových prostriedkov

LOADING GAME

01

Povrch

Experience

Game experience, aesthetics, interactions, UX

02

Stredná vrstva

Tools

Mechanics and dynamics, rules, restrictions, call to action, game loop.

03

Jadro

Inputs

Personalities; Motives; Goals; Environment; Culture; Technology; Business case

HRA 1:

Ako docieliť toto?

01

02

03

AKO HRY MOTIVUJÚ HRÁČOV

Ľudská motivácia je...komplikovaná

Search results

Help

Motivation theory | Search

Results 1 – 100 of 6,829

Content pages Multimedia Everything Advanced

There is a page named "Motivation theory" on Wikipedia

Motivation
Maehr and Meyer, "**Motivation** is a word that is part of the popular culture as few other psychological concepts are."
Motivation theories can be classified
124 KB (15,956 words) - 19:33, 18 February 2018

Motivation crowding **theory**
Motivation crowding **theory**, in labor economics and social psychology, suggests that extrinsic motivators such as monetary incentives or punishments can
5 KB (513 words) - 11:22, 6 February 2018

Temporal **motivation theory**
Temporal **motivation theory** (TMT) is an integrative **motivational theory**. Developed by Piers Steel and Cornelius J. König, the **theory** emphasizes time as
4 KB (560 words) - 19:18, 19 April 2017

Protection **motivation theory**
Protection **motivation theory** is a **theory** that was originally created to help clarify fear appeals. The protection **motivation theory** proposes that people
16 KB (2,065 words) - 02:26, 31 January 2018

Expectancy **theory**

Results from sister projects

Palmer v. Thompson/Opinion of the Court
sale of lands on the **theory** that its members were corruptly motivated in passing the bill. A similar contention that illicit **motivation** should lead to a finding
Texts from Wikisource

David C. McClelland
Psychology at Harvard University, noted for his work on **motivation** need **theory**. Understanding human **motivation** ought to be a good thing. It should help us to
Quotes from Wikiquote

Motivation and Emotion/**Motivation**
What is **motivation**? What **theories** of **motivation** are there? Can **motivation** be controlled? What applications of **motivational theory** are there?

Source: Wikipedia

MOTIVÁCIA

Self determination theory

01 **Autonomy**

Možnosť voliť si vlastnú stratégiu.

02 **Mastery**

Vidieť a vnímať progress a cieľovú rovinu.

03 **Purpose**

Vidím vo svojej aktivite zmysel

A **Status**

Svojím výsledkom sa chcú prezentovať.

B **Prístup**

Mám prístup ku potrebným informáciám a nástrojom aby som splnil úlohu.

C **Kontrola**

Tvorba bezpečného prostredia

Deci, Ryan (2002)

Ako sa vyvoláva herný zážitok

MDA model

Mechaniky:

Sú základné prvky hry - jej pravidlá. Každá základná akcia, ktorú môže hráč vykonať, algoritmy, dátová štruktúra, balans.)

Dynamiky:

Sú spôsoby, akými sa mechaniky prejavia v správaní hráča, ako interagujú a spolupracujú s ostatnými mechanikami. (aj emergentné)

Estetiky:

Sú dojmy a emocionálny zážitok
hráča.

FREE PARKING
STRAND $220
CHANCE
FLEET STREET $220
TRAFALGAR SQUARE $240
WATER WORKS $150
GO TO JAIL
VINE STREET $200
COMMUNITY CHEST
BOW STREET $180
MARYLEBONE STATION $200
NORTHUMBERLAND AVENUE $160
WHITEHALL $140
ELECTRIC COMPANY $150
PALL MALL $140
JUST VISITING
IN JAIL
REGENT STREET $300
OXFORD STREET $300
COMMUNITY CHEST
BOND STREET $320
LIVERPOOL ST STATION $200
CHANCE
PARK LANE
SUPER TAX PAY $100
MAYFAIR $400
COMMUNITY CHEST
CHANCE
PENTONVILLE ROAD $120
EUSTON ROAD $100
CHANCE
KINGS CROSS STATION $200
INCOME TAX PAY 10% OR $200
WHITECHAPEL ROAD $60
COMMUNITY CHEST
OLD KENT ROAD $60
COLLECT $200 SALARY AS YOU PASS
GO
MONOPOLY
TITLE DEED MARLBOROUGH STREET
MARYLEBONE STATION
TITLE DEED EUSTON ROAD
TITLE DEED PENTONVILLE ROAD
TITLE DEED THE ANGEL ISLINGTON
TITLE DEED OXFORD STREET

Čo na hrách funguje?

Aký MDA model vyskladať?

03

Jadro

Inputs

Personalities; Motives; Goals; Environment; Culture; Technology; Business case

WORKSHOP:

Design sprint #1

LOADING GAME

Our workflow #1

Identifikujte si hru, ktorú dobre poznáte

Our workflow #2

Popíšte, čo vás na tej hre baví

Emocionálny stav + príčina

Player experience

Táto hra ma baví, pretože __

Počas hry sa cítim __

Hrávame ju opakovane, pretože __

Our workflow #3

Odhaľte dynamiky: čo ako hráči v hre robíte

Our workflow #3

Odhaľte mechaniky v hre: S čím všetkým prichádzate do kontaktu?

Our workflow #3

Skúste priradiť mechaniky a dynamiky ku emocionálnemu výsledku.

WORKSHOP

3. Tvorba dizajnového konceptu

LOADING GAME

NASTAVENIE DIZAJNU

Typológia **hráčov**

A Killer

Súťaživosť a rivalita

~1%

B Socialiser

Radosť z interakcií s druhými

~80%

C Achiever

Zlepšovanie sa a pocit statusu

~10%

D Explorer

Detailista s potrebou slobody

~10%

Bartle, in Herger 2014

Tvorba konceptov

3 hlavné prístupy

01

Adaptácia

Nájdite nové využitie existujúcej hry

02

Simulácia

Zjednodušte realitu na esenciu

02

Metafora

Využite hru ako platformu na vyvolanie a-ha momentu.

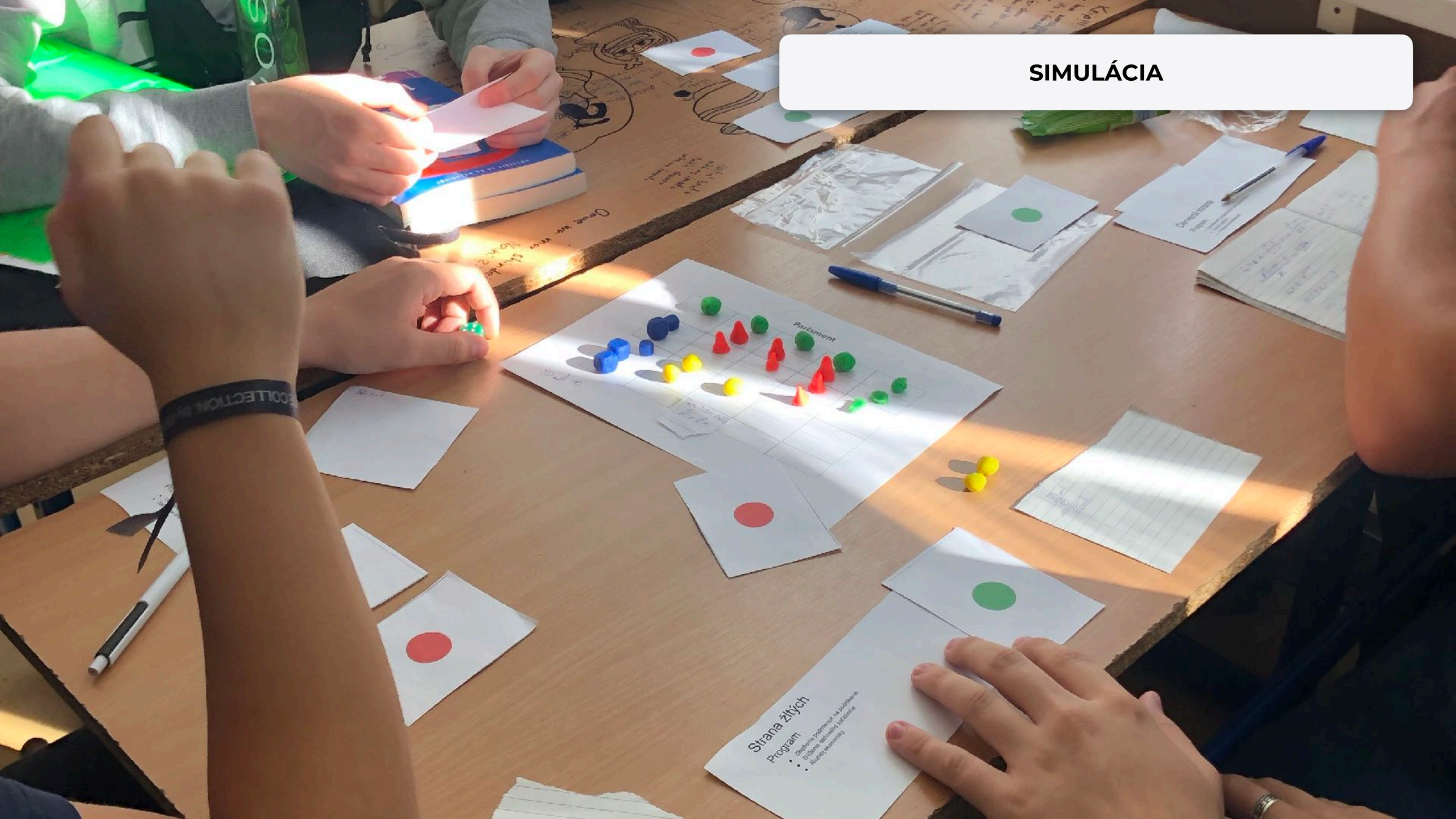
ADAPTÁCIA

Čo na hrách funguje?

Ako by mohla hra X pomôcť pri výučbe Y?

Ako môže **pexeso** pomôcť pri zoznámení sa **s priemyselnými pamiatkami gemera?**

SIMULÁCIA



Čo na hrách funguje?

Čo má byť hlavný odkaz a pocity?

Aké **estetiky** chceme vyvolať? Aké **dynamiky** nám v tom pomôžu?
Ktoré **mechaniky** podporia naše dynamiky.

Jan
Rok 1
Pokladnica
3500
Spokojnosť
70%
Cena štátu
10
Obyvatelia
600
Ďalšie kolo
I
Doktor hovorí
Pozorujem, že čoraz viac ľudí nám chorľavie a má zdravotné problémy. Množstvu z nich by sa dalo predísť, keby sa viac ľudí hýbalo.
A
Postavme im štadión, to by ľudí mohlo prilákať k športu.
Efekt:
B
Zaveďme deň voľna, kedy sa môžu venovať pohybu.
Efekt:

METAFORA

Čo na hrách funguje?

Čím môžeme nakúpiť

Aké **estetiky** chceme vyvolať? Aké **dynamiky** nám v tom pomôžu?
Ktoré **mechaniky** podporia naše dynamiky.

EPIZÓDA 6:

Zhrnutie a diskusia

LOADING GAME

KONTAKTY

Oliver Šimko

Founder & Lead Gamification designer

+421 905 775 202

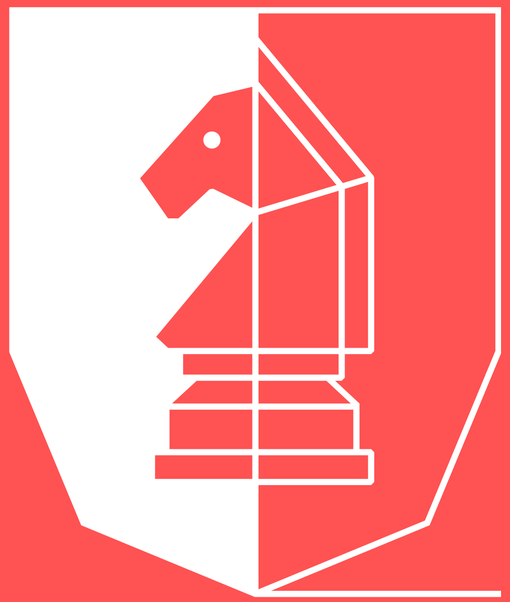
oliver@luducrafts.com

luducrafts.com

END OF TUTORIAL

Game **loaded!**

PRESS PLAY TO BEGIN



WWW.LUDUCRAFTS.COM