

ARKUSZ WYMYŚLANIA GRYWALIZACJI

Ten arkusz pozwoli Ci się przełamać i stworzyć pierwszą w Twoim życiu koncepcję grywalizacji. Podążanie za pięciopunktowym procesem pozwoli Ci uniknąć pułapek i zwiększy szansę na to, że Twój pomysł będzie dojrzały i gotowy do dalszych prac nad jego wdrożeniem lub do przekazania go specjalistom.

Arkusz można wypełniać indywidualnie lub zespołowo – świetnie nadaje się do pracy w formule warsztatów. Wykonanie wszystkich zadań powinno zająć nie dłużej niż 6 godzin.

6 h

- indywidualnie
- • • zespołowo

KARTA GRYWALIZATORA

Do wymyślenia dobrego pomysłu na grywalizację potrzebna jest mieszanka różnych kompetencji analitycznych i kreatywnych. Wierzmy, że prawie każdy ma ich wystarczająco dużo, żeby grywalizować, wystarczy je w sobie odkryć. Na odpowiednich etapach procesu wpisz poniżej te, które znajdujesz w sobie po odpowiedzi na pytania z poradnika.

Imię / Nazwa zespołu

Gdybyś mógł / mogła mieć supermoc, byłaby to

Wymień powody, dla których chcesz się nauczyć tworzyć grywalizację:

.....

.....

.....

Kompetencje analityczne:

Kompetencje kreatywne:

1. ZNAJDŹ PROBLEM

Przeczytaj w przewodniku strony 17–18 i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału.

Wypełnij w arkuszu zadania z działu 1.

1.1 Problem

Wypisz 10 problemów ze swojego otoczenia, które chciałbyś rozwiązać. Mogą dotyczyć Twoich najbliższych, znajomych, mieszkańców Twojego miasteczka lub czegoś, z czym spotykasz się w pracy. Następnie zaznacz ten, który Twoim zdaniem można najłatwiej rozwiązać przy pomocy grywalizacji.

10 min.

Dlaczego grywalizacja to dobre narzędzie do rozwiązania tego problemu?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

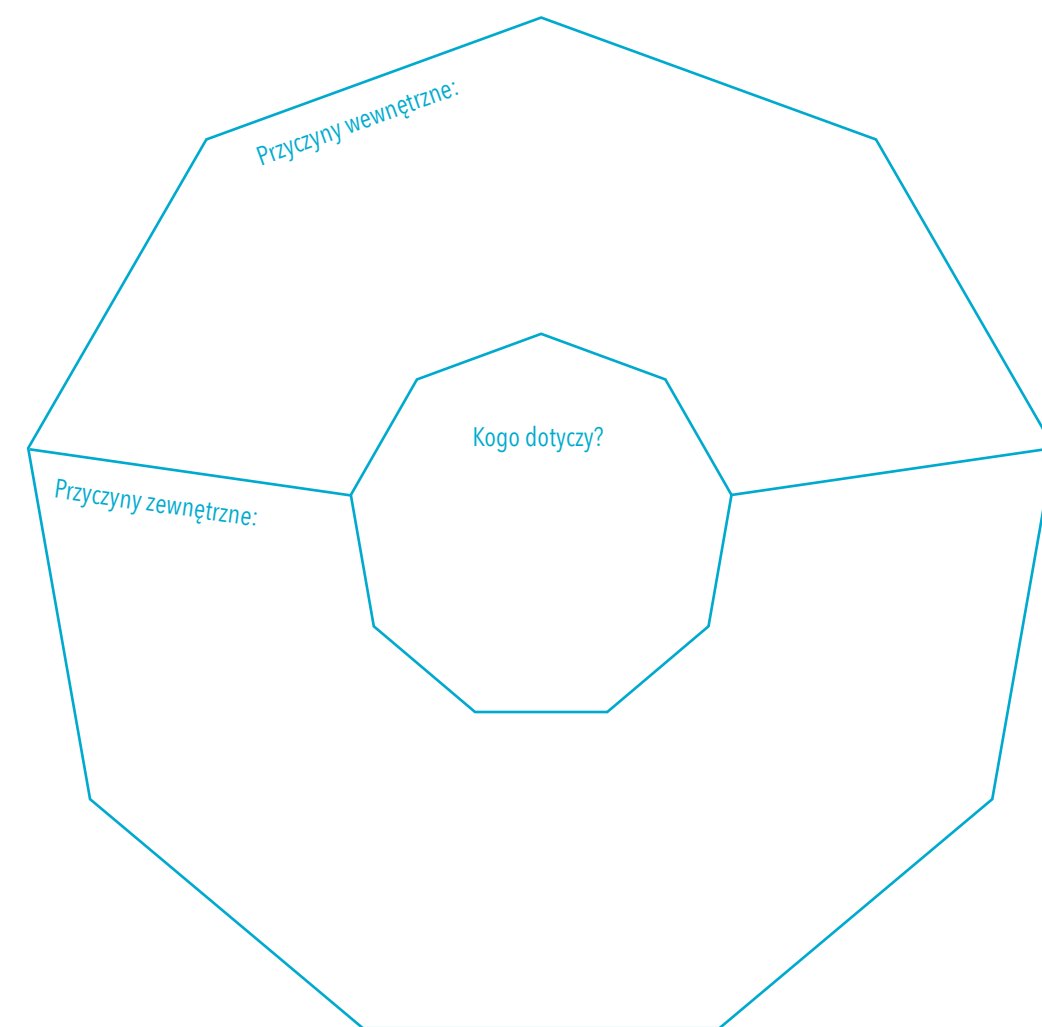
1.2 Przyczyny problemu

Zastanów się kogo dotyczy wybrany problem i wypisz przyczyny, z których wynika.

Przeanalizuj przyczyny:

- **wewnętrzne** - wynikające z usposobienia tych, których dotyczy problem;
- **zewnętrzne** - wynikające z otoczenia, np. prawa, uwarunkowań społecznych, sytuacji materialnej itp.

10 min.



1.3 Co chcesz osiągnąć?

Co chciałbyś, żeby się zmieniło dzięki zastosowaniu grywalizacji? Wypisz pięć celów związanych z wybranym problemem, które chciałbyś osiągnąć i podkreśl maksymalnie trzy, które uważasz za najważniejsze.

10 min.

2. OKREŚL POŻĄDANE ZACHOWANIA

Przeczytaj w przewodniku strony 19–20 i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału.

Wypełnij w arkuszu zadania z działu 2.

2.1 Do czego motywujesz ludzi?

Zastanów się, do czego konkretnie chcesz zmotywować ludzi przy pomocy grywalizacji. Jakie czynności muszą wykonać, byś rozwiązał problem i osiągnął swój cel? Wypisz w lewej kolumnie jak najkonkretniejsze zachowania.

15 min.

Zachowanie	Kiedy sukces?	Sposób pomiaru

2.2 Kiedy osiągniesz cel?

Spójrz jeszcze raz na wypisane zachowania i do każdego z nich dopisz, ile razy lub jak często musi zostać wykonane, żebyś osiągnął postawione cele, oraz w jaki sposób zmierzysz, czy zostały wykonane prawidłowo.

10 min.

3. OPISZ GRACZA I JEGO MOTYWACJE

Przeczytaj w przewodniku strony 21-27 i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. →

Wypełnij w arkuszu zadania z działu 3. →

Gratulacje! Przeszedłeś etap analityczny projektowania. Wypełnij kartę grywalizatora zgodnie z instrukcjami na stronie 28.

3.1 Opisz przykładowego gracza

Wyobraź sobie osobę, której problem chcesz rozwiązać. Stwórz jej personę i opisz ją tak dokładnie, jakbyś znał ją osobiście.

15 min.



Imię i nazwisko, wiek

Miejsce na cytaty

Kim jestem? Opisz dokładnie kim jest ta osoba - co lubi, czym się zajmuje w życiu, jakie ma problemy i cele życiowe.

.....
.....

Cele życiowe Co w życiu chciałaby osiągnąć ta osoba? Jakiej są wartości, które wyznaje?

W jakich okolicznościach będzie grał? Wypisz:
- gdzie osoba natknie się na grę po raz pierwszy,
- jak będzie z niej korzystać.

3.2 Analiza motywacyjna

Korzystając z diagramów i pytań zawartych w przewodniku wypisz jak najwięcej pomysłów na to, co może zmotywować Twoją personę do wykonywania pożądaných czynności.

15 min.

Motywacja zewnętrzna:

Motywacja wewnętrzna:

4. WPROWADŹ ELEMENT ZABAWY!

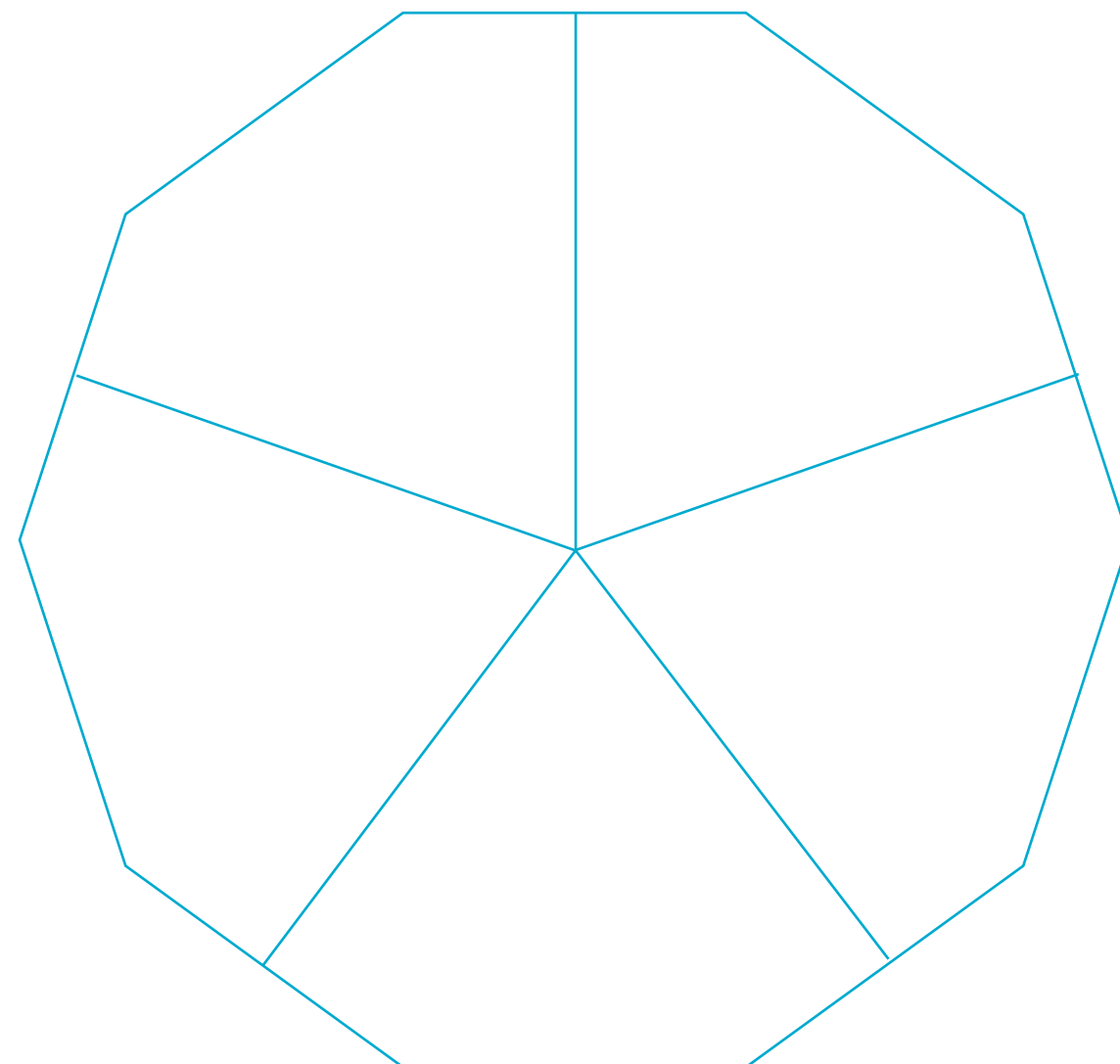
Przeczytaj w przewodniku strony 29-32 i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. →

Wypełnij w arkuszu zadania z działu 4. →

4.1 Burza mózgów.

Przyjrzyj się jeszcze raz dokładnie różnym rodzajom rozrywki, które możesz zastosować w swojej grze. Następnie, inspirując się tym, wypisz pięć różnorodnych pomysłów na to, jak sprawić, żeby wykonywanie pożądaných czynności sprawiało frajdę.

15 min.



4.2 Jak to ma działać?

pośród wypisanych pomysłów wybierz ten, który najbardziej spodoba się Twojej personie. Zwizualizuj go, a na następnej stronie narysuj komiks, który pokaże schemat zaangażowania w grywalizację i to, jak czują się w jej trakcie gracze.

30 min.

4.3 Dlaczego to będzie wciągające?

Rozwiń pomysł na Fun. Jeśli grywalizacja ma Fabułę - opisz ją, jeśli nie - napisz w jaki sposób spowoduje, że gracze nie będą mogli się od niej oderwać.

10 min.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. DODAJ ELEMENTY GRY

Przeczytaj w przewodniku strony 33-10 i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. →

Wypełnij w arkuszu zadania z działu 5. →

Udowodniłeś swoje kompetencje w części analitycznej i kreatywnej. Uzupełnij swój profil projektanta i stwórz sobie laurkę! (41)

GRATULACJE! 🏆

Stworzyłeś koncepcję grywalizacji i zrobiłeś pierwszy krok, by ją wdrożyć.

5.1 Wybierz elementy gier

Z piramidy elementów zamieszczonej w poradniku wybierz te, które Twoim zdaniem zwiększą zaangażowanie graczy i zintensyfikują rozrywkowy charakter grywalizacji. Wypisz je i przy każdym opisz, w jaki sposób będą motywować graczy.

10 min.

Elementy dynamiczne:

.....

Elementy mechaniczne:

.....

Komponenty:

.....

5.2 Zastosuj elementy gier

Opisz zasady grywalizacji. Napisz, w jaki sposób będziesz udzielał graczom informacji zwrotnej. Do wybranych elementów gier dopisz, jak mają działać.

15 min.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5.3 Uzupełnij komiks

W wybranych miejscach komiksu dorysuj elementy gier, które wybrałeś, w taki sposób, aby każda osoba, która nie zna Twojego pomysłu, po spojrzeniu na komiks wiedziała, o co chodzi w grywalizacji.

5 min.

6. CO DALEJ?

Przeczytaj w przewodniku strony 43-53. →

Jeśli chcesz się dowiedzieć, co o Twoim pomysle myślą eksperci, podziel się nim na stronie internetowej www.grywalizjemy.pl. →

Rozwijaj się.