

Arkusz wymyślenia grywalizacji

6
godz.

Ten arkusz pozwoli Ci się przetestować 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.

1

ZDEFINIUJ PROBLEM

Przeczytaj w poradniku [strony 22-23](#) i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. Wypełnij w arkuszu zadania z działu 1.

1.1. Problem

Czas: 10 min

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.

Czas: 10 min

Dlaczego grywalizacja to dobre narzędzie do rozwiązania tego problemu?

3

OPISZ GRACZA I JEGO MOTYWACJE

Przeczytaj w poradniku [strony 34-41](#) i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. Wypełnij w arkuszu zadania z działu 3.

3.1. Opisz przykładowego gracza

Czas:

15 min

Wyobraź sobie osobę, której problem chcesz rozwiązać. Stwórz jej personę i opisz ją tak dokładnie, jakbyś znał ją osobiście. Unikaj stereotypów i spróbuj wyobrazić sobie, że ta osoba jest Twoim przyjacielem.



Imię i nazwisko, wiek

Miejsce na Cytat

” ”

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

Co w życiu chciałaby osiągnąć ta osoba? Jakie są wartości które wyznaje?

Gdzie osoba natknie się na grę po raz pierwszy, Jak będzie z niej korzystać.

3.2. Analiza motywacyjna

Czas:

15 min

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

4

WPROWADŹ ELEMENT ZABAWY

Przeczytaj w poradniku [strony 46-50](#) i sprawdź przykłady wypisane na końcu rozdziału. Wypełnij w arkuszu zadania z działu 4.

4.1. Burza mózgów

Czas:

30 min

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

Notuj pomysły tutaj

Motywacja zewnętrzna	Motywacja wewnętrzna

Notuj pomysły tutaj

5.2. Zastosuj elementy gier

Czas: 15 min

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

Dotted lines for writing the answer.

5.3. Uzupełnij komiks

Czas: 10 min

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.

Large empty box with a green border and a '1' in the top-left corner for drawing a comic strip.

2

3

4

5

GRATULACJE!

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

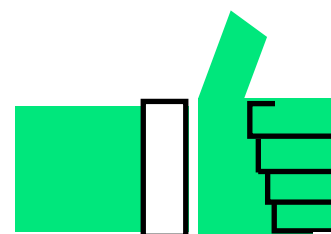
CO DALEJ?

Przeczytaj w poradniku [strony 67-75](#). Jeśli chcesz dalej rozwijać pomysł, najlepszym kolejnym krokiem będzie pokazanie koncepcji grupie docelowej i pierwsza, wstępna konsultacja. Czy pomysł im się podoba? Które z elementów wydają im się fajne, a które należy poprawić?

Następnie przy minimalnym nakładzie kosztów stwórz prototyp i przetestuj go w środowisku zbliżonym do docelowego. I pamiętaj - gracze mają zawsze rację.

Jeśli masz pytania lub wątpliwości, skontaktuj się ze specjalistami z Fundacji Gerere. Z chęcią podpowiedzą Ci jak wyjść z impasu i podzielią się swoim doświadczeniem.

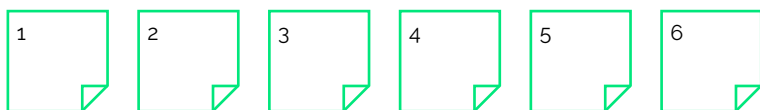
Trzymamy za Ciebie kciuki!



Czas: 10 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.



GRATULACJE!

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

CO DALEJ?

Przeczytaj w poradniku [strony 67-75](#). Jeśli chcesz dalej rozwijać pomysł, najlepszym kolejnym krokiem będzie pokazanie koncepcji grupie docelowej i pierwsza, wstępna konsultacja. Czy pomysł im się podoba? Które z elementów wydają im się fajne, a które należy poprawić?

Następnie przy minimalnym nakładzie kosztów stwórz prototyp i przetestuj go w środowisku zbliżonym do docelowego. I pamiętaj - gracze mają zawsze rację.

Jeśli masz pytania lub wątpliwości, skontaktuj się ze specjalistami z Fundacji Gerere. Z chęcią podpowiedzą Ci jak wyjść z impasu i podzielą się swoim doświadczeniem.

Trzymamy za Ciebie kciuki!

