Fotografia interaktywna jako narzędzie grywalizacji na przykładzie wirtualnego spaceru po Dolnośląskiej Szkole Wyższej

Liczba stron: 83

Nazwa Szkoły Wyższej: Dolnośląska Szkoła Wyższa

Rodzaj pracy: magisterska

Rok oddania: 2014

Zawartość pracy:

Wstęp
1. Grywalizacja
1.1 Etymologia
1.2.Definicja

2. Gry i ich charakterystyka
2.1. Gra w języku
2.2. Definicja gry
2.3. Początki gry
2.4. Rodzaje gier
2.5. Mechanizmy

3. Gracze
3.1. Motywacje

4. Grywalizacja w edukacji

5. Grywalizacja w życiu codziennym

6. Grywalizacja w biznesie

7. Grywalizacja na przykładzie wirtualnego spaceru

7.1. Definicja wirtualnego spaceru
7.2. Opis i charakterystyka wirtualnego spaceru
7.3. Potencjał grywalizacyjny wirtualnych spacerów
7.4. Studium przypadku

8. Grywalizacja na przykładzie wirtualnego spaceru po Dolnośląskiej Szkole Wyższej
8.1. Cele i założenia
8.2. Plan
8.3. Animacja Motion Design
8.4. Realizacja
8.5. Zastosowanie i rozwój Podsumowanie

Bibliografia

Wstęp

Zjawisko oparte na wykorzystaniu mechanizmów znanych z gier komputerowych w codziennym życiu, czyli grywalizacja, narodziło się niespełna kilka lat temu. Nowe publikacje, a wkrótce pełnowartościowe książki poszerzały z czasem zrozumienie grywalizacji, tłumaczonej również jako gamifikacja. Bardzo szybko za przytoczoną teorią pojawiała się praktyczna implementacja. Agencje reklamowe, duże marki, ale także i pojedyncze osoby wielokrotnie wręcz ze spektakularnymi sukcesami przedstawiały swoje dokonania w biznesie i życiu codziennym, przeprowadzone według prawideł podejrzanych w grach komputerowych.

Dzięki takim działaniom rzucono jednocześnie inne światło na cyfrową rozrywkę, niejednokrotnie postrzeganą przez większość społeczeństw, jako strata czasu, pieniędzy czy energii. Dostrzeżony potencjał prostych działań opartych na strategii marchewki, a nie kija, pomógł również wyzwolić pokłady kreatywności skutkując pomysłowymi metodami na rozwiązywanie dylematów społecznych, pozyskiwanie i zaangażowanie klientów, czy chociażby wzbudzenie motywacji do działania.

Ogromną zaletą działań grywalizacyjnych jest ich interdyscyplinarność. Mogą one odbywać się z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, takich jak smartfony czy komputery, ale być również w 100 procentach analogowe – posiłkować się najprostszymi przedmiotami użytku codziennego lub wręcz zarzucić jej

kompletnie i opiera się jedynie na idei i ludzkim działaniu.

Jednym z bardziej prominentnych ekspertów specjalizujących się w temacie grywalizacji jest Jane McGonigal. Autorka książki „Reality is broken" wskazuje na wielki potencjał drzemiący w zastosowaniu mechanizmów grywalizacji, zwracając uwagę na obrócenie wektora motywacji o 180 stopni w praktycznie każdej dziedzinie życia. Wychodzi ze zdroworozsądkowym podejściem, które nastawione jest na projektowanie działań i środowisk pracy, które niejako same będą popychały do lepszych wyników oraz wzrostu zaangażowania. McGonigal uważnie przygląda się obecnym problemom i zadaje pytanie: czy można je rozwiązać w sposób, który będzie prosty, a ludzie sami będą chcieli się w nie zaangażować?

Praca skupia się na opisaniu i fizycznym wykonaniu interaktywnej prezentacji wykorzystującej zdjęcia sferyczne. Założeniem jest stworzenie aplikacji w formie wirtualnego spaceru, która będzie przykładem na dobrowolne zaangażowanie użytkowników, wykorzystując do tego elementy grywalizacji. W tym celu, do prezentacji zostaną przygotowane fotografie sferyczne wykonane w wybranych przestrzeniach budynków Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu przy ulicy Strzegomskiej 47 i 55. Ponadto, przedstawione zostaną również fotografie okładek publikacji wydanych pod patronatem Dolnośląskiej Szkoły Wyższej oraz informacje związane z klastrem Creativro. Spacer 360 to pojemne medium. Prezentacja zostanie wzbogacona również o klip wideo z konferencji Creativro, a także animację Motion Design w stylu Kinetic Typography. Możliwość kreatywnego skorzystania z opcji oferowanych przez spacer 3d oraz nieszablonowe podejście do zjawiska grywalizacji zainspirowały autora do takiego ujęcia tematu.

W rozdziale wprowadzającym przytoczona zostaje definicja grywalizacji, a także jej pochodzenie. Wymienione zostają dwie nazwy stosowane w Polsce oraz ich angielskojęzyczne odpowiedniki. Rozdział drugi to charakterystyka gier, począwszy od genezy i definicji, a kończąc na typach, mechanizmach i konkretnych przykładach. Kolejny rozdział to opis czynników i motywacji, jakie stoją za grającymi osobami. Z kolei rozdziały 4, 5 i 6 odwołują się do przykładów zaczerpniętych z życia w następujących obszarach: edukacji, życiu oraz biznesie.

Rozdział 7 ilustruje aplikację wykorzystującą panoramy sferyczne. Opis wskazuje na spacer 360, jako platformę do innych działań promocyjnych oraz rozrywkowych. Następnie, w rozdziale 8 nakreślone zostają poszczególne etapy

prac nad aplikacją dla Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, poprzedzone opisem założeń. Na koniec, wyszczególnione zostaną możliwe ścieżki rozwoju aplikacji pod kątem technologicznym.

To jest gotowa, obroniona praca. Gdyby chcieli Państwo zlecić napisanie zupełnie nowej pracy, to zapraszamy na stronę pisanie prac - sprawdzony serwis!