



Bc. Vladimír Baláž
Ing. Radovan Kačín

Autor práce
Vedoucí práce

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá tématem gamifikace s propojením na relevantní poznatky z oborů psychologie a interakčního designu. Cílem této práce je navrhnout a připravit řešení pomocí gamifikace pro českou firmu v oblasti systému sdílených kol, popsat průběh implementace gamifikace a zhodnotit průběh této gamifikace. Následuje vyhodnocení efektivity aplikovaného řešení a přínosu pro firmu. Práci uzavírá diskuze nad limity výsledného řešení, prostorem pro zlepšení a implikacemi pro budoucí koncepty gamifikace v oboru.

English Summary

Master thesis focuses on the topic of gamification; linked to relevant findings in the fields of psychology and interaction design. Goal of this thesis is to design an implementation of a gamification solution for a Czech bike sharing company, to describe the process of the gamification implementation and to evaluate it. Next, applied solution's efficiency is evaluated and positive contributions to the company are assessed. Thesis is concluded with a discussion on applied concept's limitations and possible improvements, and implications for future concepts of gamification in related fields are drawn.

1397
uživatelů
aktivovalo
gamifikaci

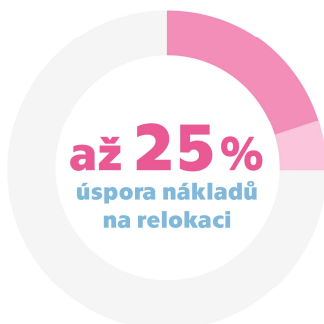


8,2 %
z nich
plnilo mise

**dní provozu
gamifikace**



až 25%
úspora nákladů
na relokaci



Výsledky

Výsledky gamifikace implementované do mobilní aplikace společnosti **Rekola** potvrdily, že i přes obtížnost zadaného úkolu je možné tento koncept v oblasti bike sharingu úspěšně aplikovat a uživatele efektivně přesvědčit k chování, které vyžaduje fyzickou aktivitu nad rámec pohodlného užívání služby.

Z počtu 1 397 uživatelů s aktivovanou gamifikací během 30 dní plnilo mise 8,2 % uživatelů - původní předpoklad byl 10 %. Spojnice trendu v grafu vývoje zapojení uživatelů však předpovídá, že by k jeho naplnění došlo v dalších 6 dnech provozu.

Aplikovaný koncept gamifikace byl schopný zapojit dostatek uživatelů na to, aby došlo k úspoře 20 - 25 % z provozních nákladů spojených se závozem kol na lokality, kde jsou kvůli vysoké poptávce v nedostatku, což potvrdilo ekonomickou viabilitu autorovy gamifikace.

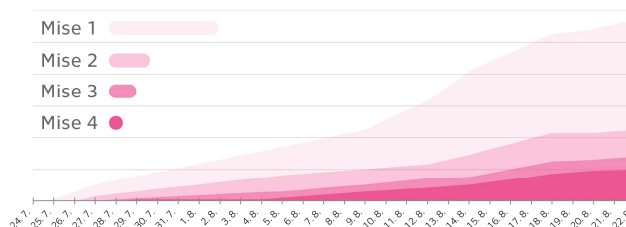
Úvod do problému

Výstup diplomové práce se zaměřil na řešení logistického problému české bikesharingové společnosti **Rekola**. Bylo třeba dosáhnout organického doplňování jízdních kol na frekventovaných stanovištích, převážně na vyvýšených místech na území Prahy, kde právě kvůli jednodušší náročnosti terénu vznikala nedostatek kol. Zároveň bylo nutné zvýšit cirkulaci dlouho stojících kol pro minimalizaci pravděpodobnosti odcizení či vandalizace.

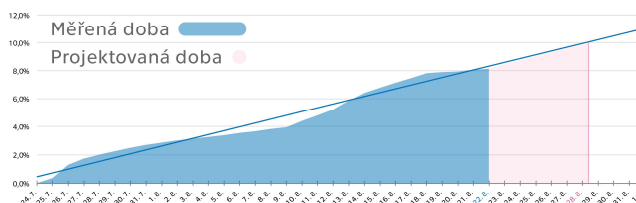
Řešení

Narativ gamifikace se odehrával v roce 1942 za doby Protektorátu. Uživatel byl skrze mobilní aplikaci **Rekola** během výpůjčky odbojem osloven jako partyzánský kandidát. Jeho úkolem bylo splnit 4 mise, kdy pokaždé převážel virtuální vzkaz na speciálně vyznačená místa na mapě. Tyto vzkazy měl možnost přečíst a jejich obsah (části kódu) uchovat. Po splnění 4. mise se uživateli zpřístupnila možnost tyto kódy využít pro odemčení tajné mapy, na které bylo vyznačeno místo, kde se fyzicky nachází finální geocashka. Tu představoval stylizovaný dřevěný box s kopiemi dobových dokumentů s tématikou odboje.

Poměr počtu splněných misí v čase



Procento uživatelů plnících mise



Literatura

- [1] KRUG, Steve. *Don't make me think: A common sense approach to Web usability*. 2nd ed. Berkeley, Calif. New Riders Pub., c2006, 201 s. ISBN 03-213-4475-8.
- [2] RYAN, Richard M., Robert J. VALLERAND a Edward L. DECI. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. In: *Contemporary Sociology*. Lansing, New York: Sport Science Associates, 1984, 17(2), s. 231-242. DOI: 10.2307/2070638. ISSN 00943061. Dostupné také z: <http://www.jstor.org/stable/2070638?origin=crossref>
- [3] WERBACH, Kevin a Dan HUNTER. *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton, 2012, 146 s. ISBN 978-1- 61363-023-5.

