

УДК 004.514

ВЫЯВЛЕНИЕ ОПТИМАЛЬНОГО ВИДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ В ФИТНЕС-ПРИЛОЖЕНИЯХ

Козлов А.С. (ИТМО)

Научный руководитель – кандидат философских наук кандидат философских наук,
доцент факультета программной инженерии и компьютерной техники Смолин А.А.
(ИТМО)

Введение: Различные исследования показывают, что геймификация обычно улучшает результаты в обучении и физической активности [2]. Например, «цифровые достижения» повышают мотивацию и производительность [1]. В рамках данного исследования геймификация классифицирована на несколько видов: социальный, индивидуальный и гибридный. Социальный вид геймификации направлен на соревнование/совместную работу пользователя с другими пользователями. Индивидуальный вид геймификации направлен на конкретные цели пользователя, предоставляя информацию в виде «игры». Гибридный вид геймификации подразумевает смешение социального и индивидуального видов.

Основная часть: в рамках исследовательской работы решаются следующие задачи:

1. Изучение видов геймификации и их классификация
2. Подготовка тестовых фитнес-приложений с разными видами геймификации
3. Проведение пилотного эксперимента
4. Проведение основного эксперимента

Для создания тестовых фитнес-приложений были изучены виды геймификации, которые, в последствии, были классифицированы по видам. Разработанные тестовые фитнес-приложения были протестированы респондентами в рамках пилотного и основного эксперимента.

Результаты позволили подтвердить гипотезы о повышении удовлетворённости респондентов при использовании интерфейсов с геймификацией, и о повышении вовлеченности респондентов в тестовых фитнес-приложениях с социальным видом геймификации. Гипотеза о влиянии индивидуального вида геймификации на вовлеченность не подтвердилась. Результаты опроса респондентов, пользовавшихся интерфейсом с гибридным видом геймификации, не использовались в расчетах, так как не было связанных с ним гипотез и в пилотном эксперименте интерфейс с гибридным видом геймификации отсутствовал. Стоит отметить, что гибридный интерфейс, по оценкам респондентов, оказался перегруженным.

Выводы: Были изучены и классифицированы виды геймификации, подготовлены тестовые фитнес-приложения с разными видами геймификации, проведён пилотный и основной эксперимент. Был выявлен оптимальный вид геймификации для применения в фитнес-приложениях.

Список использованных источников:

1. Christopher, Groening “Achievement unlocked!” - The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance / Groening Christopher, Binnewies Carmen. // Computers in Human Behavior. — 2019. — № 97. — С. 151-166.
2. Elaine, M. G. A field experiment on gamification of physical activity – Effects on motivation and steps / M. G. Elaine, Briguglio Marie, Said Emanuel. // International Journal of Human-Computer Studies. — 2024. — № 184. — С. 1-9.