

Gamifikacja polega na użyciu wybranych elementów charakterystycznych dla gier poza nimi. Zastosowana przy oprowadzaniu zwiedzających, pozwala zwiększyć ich zaangażowanie, poprawić ich wrażenia z wizyty, ułatwiać nabywanie wiedzy i umiejętności, czy pomóc w kształtowaniu pozytywnych postaw.

W czasach ogólnej dostępności urządzeń mobilnych nośnikiem gamifikacji mogą być e-przewodniki mobilne dostarczane użytkownikom w postaci aplikacji uruchamianych na ich własnych smartfonach. Platforma emused.eu jest inicjatywą powołaną do życia w kierowanym przez Uniwersytet Szczeciński konsorcjum, której celem jest umożliwienie nawet małym muzeom wykorzystania potencjału gamifikacji przy oprowadzaniu zwiedzających. Jest to możliwe dzięki udostępnionemu w chmurze oprogramowaniu, które służy do tworzenia i zarządzania zgamifikowanymi trasami zwiedzania dostępnymi na urządzeniach mobilnych.

W niniejszym opracowaniu opisano: założenia i budowę platformy, podstawowe zasady korzystania z niej, zarządzanie treściami udostępnianymi poprzez e-przewodniki i reguły gamifikacji, możliwość, poprzez platformę, analizy danych o zachowaniu użytkowników, a także przykład udanego wdrożenia e-przewodnika opartego na platformie w wiodącej atrakcji turystycznej południowej Szwecji. Wcześniej, w rozdziale otwierającym, przybliżono koncepcję gamifikacji, psychologiczne przesłanki jej skuteczności, uwarunkowania jej stosowania w turystyce, a także kluczowe jej składniki.

Liczymy, że opracowanie to spotka się z zainteresowaniem tak badaczy gamifikacji, jak i praktyków – pragnących wykorzystać platformę emused.eu do zapewnienia zgamifikowanych e-przewodników w atrakcjach turystycznych, którymi zarządzają.

Wprowadzenie

Gamifikacja

Czym jest gamifikacja?.

Psychologiczne przesłanki skuteczności gamifikacji

Przykłady sukcesów gamifikacji

Gamifikacja w turystyce

Składniki gamifikacji

Projektowanie gamifikacji zorientowane na użytkownika

Platforma emused.eu

Geneza platformy

Oczekiwania wobec platformy

Architektura platformy

Konfigurowalna aplikacja mobilna

Dostęp do platformy

Podstawowe zasady korzystania z platformy emused.eu

Samouczek internetowy tutorial.emused.eu

Menu główne i organizacja treści na platformie

Dane główne atrakcji turystycznej i dane konfiguracyjne aplikacji

Aktywne elementy graficznego interfejsu użytkownika CMS

Dane słownikowe

Definiowanie menu aplikacji

Zarządzanie treścią tras zwiedzania

Definiowanie obszarów

Wprowadzanie tras

Wprowadzanie lokacji

Wprowadzanie elementów trasy

Zarządzanie elementami gamifikacji

Wprowadzanie quizów

Wprowadzanie ankiet

Definiowanie reguł gamifikacji

Definiowanie odznak

Definiowanie i wybór awatara

Narzędzia analizy danych o zachowaniu użytkowników

Dostęp do danych o zachowaniu użytkowników e-przewodnika

Wbudowane narzędzia analityczne platformy emused.eu

Przykład zastosowania platformy emused.eu

Przewodnik po Muzeach Malmö

Proces projektowania treści e-przewodnika w Muzeach Malmö

Ocena efektów udostępnienia e-przewodnika w Muzeach Malmö

Inne zgamifikowane e-przewodniki dostępne na platformie emused.eu

Zakończenie

Bibliografia

Spis rysunków i tabel

Summary