

Protokół z obrad Komisji ds. konkursu na stworzenie koncepcji grywalizacji społecznej z dnia 19 listopada 2014 r.

1. Przedmiot obrad

Ocena nadesłanych pomysłów na grywalizację społeczną oraz wybór najlepszych pomysłów, którym zostaną przyznane nagrody (konsultacje merytoryczne dotyczące mechaniki grywalizacji, technologiczne oraz finansowe).

Kryteria merytoryczne oceny wniosków:

1. konkretność zdefiniowania problemu społecznego,
2. pragmatyczność pomysłu,
3. oryginalność pomysłu,
4. skalowalność pomysłu,
5. mierzalność pomysłu,
6. adekwatność wybranych rozwiązań do skali problemu
7. możliwości wdrożeniowych autora pomysłu,
8. prawdopodobieństwo osiągnięcia celów grywalizacji.

2. Tryb postępowania

1. Ogłoszenie o naborze pomysłów na koncepcję grywalizacji odbyło się 12 września 2014 r.
2. Do 9 listopada (termin nadsyłania pomysłów) wpłynęło 20 pomysłów spełniających wymagania opisane regulaminem konkursu zamieszczonym w serwisie www.grywalizujemy.pl.
3. W dniu 21 listopada 2014 r. Komisja spotkała się w celu oceny pomysłów i wyboru zwycięzców. Dokonano obiektywnych ocen według przyjętych w regulaminie kryteriów. Każdy członek Komisji dokonał indywidualnej oceny wniosków a następnie wspólnie dokonano wyboru projektów, którym zostanie przyznane nagrody.

3. Streszczenie nadesłanych pomysłów oraz uzasadnienie oceny

Laureaci konkursu:

Tytułu pomysłu: Otwarte Zabytki

Autor: Katarzyna Werner

Rekomendacja Komisji: Projekt i problem, do którego świetnie pasuje grywalizacja. Autorzy opisali ciekawą i rozbudowaną koncepcję wykorzystania grywalizacji w realizacji postawionych, mierzalnych celów. Zaproponowane rozwiązanie koncentruje się na odpowiedzi na postawiony problem, prawdopodobieństwa osiągnięcia celów przy jego wykorzystaniu została oceniona wysoko, jednak pomysł wymaga dopracowania pod kątem zbalansowania mechaniki grywalizacji, a także wdrożenia głębszych mechanizmów angażowania graczy i zwiększenia wywoływanej motywacji wewnętrznej u graczy. Zważając na duże prawdopodobieństwo osiągnięcia celów grywalizacji, konkretnie opisany problem społeczny i adekwatnie wybrane rozwiązania, Komisja nominuje pomysł do grona Laureatów konkursu.

Nominacja: Laureat konkursu.

Tytułu pomysłu: Odkryj moc w sobie - grywalizacja w Wirtualnym Uniwersytecie Trzeciego Wieku

Autor: Katarzyna Lipka-Szostak

Rekomendacja Komisji: Koncepcja na grywalizację wyróżnia się na tle innych dokładnością opisu i stopniem przemyślenia poszczególnych elementów. Świetny pomysł fabularny z przeniesieniem akcji gry do czasów pierwszych uniwersytetów. Mimo to wiele elementów grywalizacji wymaga zbalansowania i przemyślenia, w celu maksymalizacji dopasowania do grupy docelowej i celów projektu. Kluczowe pytanie, na które powinni odpowiedzieć autorzy projektu to czy grywalizacja ma zwiększać zaangażowanie obecnych uczniów UTW czy zachęcać do zaangażowania tych, którzy jeszcze nie są zaangażowani. Komisja wysoko ocenia szanse na wdrożenie projektu, a tym samym osiągnięcie celów projektu.

Nominacja: Lauretat Konkursu

Tytułu pomysłu: Zdromyśły

Autor: Maciej Słomczyński

Rekomendacja Komisji: Rozsądne i pragmatyczne podejście do celów projektu i pożądanых zachowań to ogromna zaleta opisanego pomysłu. Sprzyjający stan wyjściowy – wielu ludzi chcących się zdrowo odżywiać, ale potrzebujących dodatkowej mobilizacji, powoduje, że prawdopodobieństwa osiągnięcia celów grywalizacji jest wysokie. Mimo, że pomysł na grywalizację wymaga dalszej pracy nad zbliżeniem rozwiązań do realnych przyzwyczajęń graczy, to w związku z dużym potencjałem komisja nominuje go do grona zwycięzców konkursu.

Nominacja: Laureat Konkursu

Wyróżnieni:

Tytułu pomysłu: ST*RT*R

Autor: Aleksandra Kołodziejek

Rekomendacja Komisji: Pomysł, który odpowiada na ogromną potrzebę społeczną. Mechanika rozgrywki oparta o uzupełnienia profilu osoby starającej się o pracę i rozwiązywanie zadań zleconych przez potencjalnych pracodawców ma ogromny potencjał, jednak nie został wystarczająco dokładnie opisany. Założenie nawiązania współpracy z Urzędami Pracy jest obarczone dużym ryzykiem – komisja zaleca rozważenie wdrożenia pomysłu jako produktu internetowego. Na poziomie ogólnym to bardzo dobry pomysł, jednak wymaga ogromnej ilości pracy nad jego dopracowaniem. Komisja rekomenduje przyznanie Wyróżnienia.

Nominacja: Wyróżnienie w konkursie.

Tytułu pomysłu: Druciaki Zbieraki

Autor: Avantura Maramures

Rekomendacja Komisji: Konkretnie zdefiniowany problem społeczny i pomysł, który odpowiada na niego w adekwatny, konkretny sposób, świetnie wpisując się w środowisko, w którym problem występuje. Wadą pomysłu jest mała mierzalność – autor nie opisuje na jaką skalę chciałby wdrożyć projekt i w jaki sposób chciałby to zrobić, przez co trudno ocenić prawdopodobieństwo osiągnięcia celów projektu. Zaproponowana koncepcja wzbogaca doświadczenia i motywację do przekazywania plastikowych nakrętek, jednak nie rozwiązuje w nowatorski sposób dużego, społecznego celu. Komisja rekomenduje przyznanie wyróżnienia.

Nominacja: Wyróżnienie w konkursie.

Pozostałe pomysły zgłoszone do konkursu:

Tytułu pomysłu: Harmonia

Autor: Justyna Karska

Rekomendacja Komisji: Pomysł na grywalizację oparty o model Tamagotchi. Opis koncepcji nie rozszerza jednak znacząco mechaniki rozgrywki poza opiekę nad wirtualnym awatarem. Skuteczność pomysłu w tym wypadku byłaby ściśle uzależniona od wykorzystania elementów zabawy, które zachęcą grupę odbiorców do zaangażowania – elementów współpracy,

podpowiedzi metod relaksacyjnych, etc, których w opisie brakuje. Komisja rekomenduje dalsze prace nad dostosowaniem pomysłu do specyfiki grupy docelowej projektu.

Tytułu pomysłu: Głogowskie Gry Uliczne

Autor: Konrad Szpunar

Rekomendacja Komisji: Pomysł został wysoko oceniony pod kątem wdrażalności – autor ma doświadczenie w realizacji projektów tego typu, a także wcześniejszych edycji gry. Komisja negatywnie ocenia rozwiązanie oparte na kodach QR, jako na narzędziu, z którego nie korzysta wielu użytkowników. Rekomenduje również dalsze prace nad zwiększeniem głębi grywalizacji i rozważenie wdrożenia dodatkowych elementów gier i zabawy, które zwiększą zaangażowanie potencjalnych graczy.

Tytułu pomysłu: DomoBiznes

Autor: Struty Wilk

Rekomendacja Komisji: Pomysł na rozwiązanie problemu w opinii komisji nie odpowiada zdefiniowanemu problemowi społecznemu. Koncepcja na grywalizację jest ciekawa, ale nie zawiera wielu elementów angażowania społeczności lokalnej. Gdyby to był pomysł agregujący zaangażowanie mikroproducentów żywności i tworzący dla nich internetowy rynek zbytu, pod warunkiem rozwiązania zagadnień prawnych, miałby szansę na sukces. W kontekście angażowania społeczności lokalnej zaproponowane rozwiązania są nieadekwatne.

Tytułu pomysłu: GADUGADUGADU

Autor: Dorota Surma

Rekomendacja Komisji: Zaletą pomysłu jest dobre wpasowanie w środowisko grupy docelowej i możliwość przeprowadzenia testów na małą skalę przed próbą popularyzacji rozwiązania. Niestety opis pomysłu nie zawiera wielu szczegółów na temat mechaniki rozgrywki ani analizy wdrożeniowej. Brakuje odpowiedzi na to, kto miałby odsłuchiwać dyskusje, w jaki sposób będzie oceniał ich jakość, a tym samym realizację celu projektu. Komisja rekomenduje przeprowadzenie pogłębionej analizy mechaniki rozgrywki oraz przemyślenie wszystkich aspektów wdrożenia.

Tytułu pomysłu: Młodzi (nie) gniewni

Autor: Krystian Jonak

Rekomendacja Komisji: Opis pomysłu nie zawiera sposobu wykorzystania grywalizacji jako narzędzia rozwiązania przedstawionego problemu.

Tytułu pomysłu: Słowo daję

Autor: Paulina Chelstowska

Rekomendacja Komisji: Ciekawa koncepcja na grywalizację, która nie rozwiązuje jednak problemu społecznego, a biznesowy.

Tytułu pomysłu: Synergia Potencjałów Kreatywnych

Autor: Anita Bednarczyk

Rekomendacja Komisji: Koncepcja na grywalizację, która nie rozwiązuje problemu społecznego, ale odpowiada na potrzebę jednej organizacji. Opis pożądanego zachowań powinien skupić się na aktywnościach wykonywanych przez graczy, co pomogłoby wybrać odpowiednie rozwiązania grywalizacyjne. Opisanie w tym miejscu oczekiwanej postawy mogło odbić się na mało konkretnym i dokładnym opisie koncepcji. Zbyt mało konkretnym, aby rozważyć go w kontekście potencjalnego zwycięzcy konkursu.

Tytułu pomysłu: Grilet, Automat do gry o bilet

Autor: Katarzyna Cieślik

Rekomendacja Komisji: Ciekawy pomysł na wdrożenie elementów zabawy w przestrzeni publicznej, który ma jednak wiele nierozważonych zagrożeń. Możliwość wygrania biletów w automacie wiąże się z koniecznością zarejestrowania gry losowej, powoduje ryzyko utrudnienia kupienia biletów przez pasażerów, a także wymaga dodatkowych funduszy i zgody

właściciela automatów. Komisja rekomenduje rozważenie wprowadzenie elementów zabawy w proces zakupowy biletów, nie tworząc alternatywy w postaci możliwości wygrania ich w grze.

Tytułu pomysłu: AllRightSMS

Autor: Sandra Bodnar

Rekomendacja Komisji: Zaletą opisanego pomysłu jest ciekawy wybór nośnika, z którego korzysta duża część grupy docelowej projektu – komunikatory. Autor nie wziął jednak pod uwagę, że język komunikatorów jest specyficzny i przekonanie użytkowników do zmiany zachowań i przyzwyczajzeń językowych wymaga zastosowania bardziej angażujących elementów mechaniki gier. Zaproponowane rozwiązanie w opinii komisji nie zachęci dużej grupy użytkowników do zabawy, nie dając dodatkowej wartości uzasadniającej większą ilość czasu potrzebną na napisanie wiadomości i rezygnację z wypracowanych przyzwyczajzeń.

Tytułu pomysłu: Autyzmator

Autor: Kuba Winiszewski

Rekomendacja Komisji: Świetny pomysł na pobudzenie empatii, który jednak został już zrealizowany przez organizacje na całym świecie. Komisja rekomenduje wykorzystanie modelu działania Autyzmatora do popularyzacji wiedzy o innych chorobach i przemyślenie, jak przy jego pomocy można zwiększać wiedzę ludzi o innych problemach.

Tytułu pomysłu: Exploring Szczecinek

Autor: Maciej Grunt

Rekomendacja Komisji: Opis pomysłu nie komunikuje skutecznie koncepcji autora na zwiększenie zaangażowania mieszkańców do poznawania historii miasta. Komisja rekomenduje przemyślenie koncepcji mechaniki gry w oparciu o publikację w taki sposób, by była ona angażująca dla odbiorców.

Tytułu pomysłu: Szkolny Superbohater

Autor: Radek Janicki

Rekomendacja Komisji: Autor opisuje chęć wykorzystania narzędzia jakim jest grywalizacja i gry planszowe przy zwiększeniu zaangażowania uczniów w szkolnej klasie, jednak koncepcja zaprojektowanej gry planszowej jest na tyle ogólna, że trudno ocenić, jak skuteczna może być w motywowaniu uczniów do zmiany zachowań. Komisja rekomenduje uściślenie pomysłu.

Tytułu pomysłu: League of Readers (LOR)

Autor: Isia Zarzycka

Rekomendacja Komisji: Pomysł wyróżnia się skutecznym przeprowadzeniem etapu analitycznego – dokładnością opisu problemu. Zaproponowane rozwiązanie jest ciekawe, ale w opinii komisji nie rozwiązuje największego problemu projektu – nie zachęci do czytania tych, którzy jeszcze nie czytają. Opis zawiera szereg pomysłów pozytywnie ocenionych w kontekście dalszego zaangażowania regularnych czytelników, jednak niewiele mechanizmów, które mają zaangażować młodzież, która nie widzi dużej wartości w czytaniu książek. Zapewnienie konkurencyjności grywalizacji względem telewizora czy telewizji wymaga większej koncentracji na personie użytkownika ekstremalnego – który nie czyta książek w ogóle i zaprojektowanie mechanizmów tak, aby angażowały właśnie jego.

Tytułu pomysłu: Inowrocław odkryty na nowo

Autor: Iwona Przybyła

Rekomendacja Komisji: Koncepcja na wykorzystanie grywalizacji w projekcie o celach edukacyjnych. W porównaniu do innych konkursowych pomysłów wykorzystujących model gry miejskiej wyróżnia się bogatszymi mechanizmami angażowania grupy docelowej i pomysłem na zaangażowanie innych grup mieszkańców – seniorów oraz właścicieli lokali. Brak informacji o tym, w jakim modelu ma być wdrożony pomysł utrudnia ocenę realności wdrożenia w życie. Brak informacji o tym, jak zachęceni do zaangażowania będą operatorzy lokali, mający wskazówki dla graczy.

Tytułu pomysłu: Chance to Change

Autor: Wojciech Przybysz

Rekomendacja Komisji: Autor podjął się rozwiązania niezwykle dużego i skomplikowanego problemu przy pomocy grywalizacji. Realizacja projektu, który trwale zmieni postawy grupy docelowej o takiej charakterystyce wymaga wzbudzenia motywacji wewnętrznej i wsparcia psychologicznego, a jednocześnie bardzo wrażliwego podejścia do projektowania. Pomysł opisany przez autora jest nieścisty – na podstawie opisu trudno konkretnie wyobrazić sobie, na czym miałyby polegać grywalizacja. Zwłaszcza zrealizowanie jednego programu, który w długiej perspektywie pomoże osiągnąć cele projektu wydaje się trudne na bazie przedstawionego formularza pomysłu. Komisja rekomenduje poświęcenie większej ilości czasu na analizę pożądanego zachowań, pogłębieniu spojrzenia na czynniki motywacyjne, zwłaszcza te związane ze skłonnością do zabawy, a w efekcie stworzenie koncepcji grywalizacji, która wykorzysta elementy zabawy do osiągnięcia pożądanego zachowań. Komisja rekomenduje również przetestowanie mechanizmów grywalizacji w procesie edukacyjnym poprzez przygotowanie kilku pojedynczych zajęć motywujących uczestników do większego zaangażowania.

Tytułu pomysłu: "Czubek" czytania

Autor: Wiola Wioleta

Rekomendacja Komisji: Pomysł zgłoszony po terminie zgłaszania wniosków.