

Akademia Młodego Ekonomisty



Grywalizacja jako narzędzie zarządzania zaangażowaniem konsumenta

Dr Iwona Czerska

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu
4 listopada 2024 r.

Organizatorzy



AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

1

Grywalizacja ?



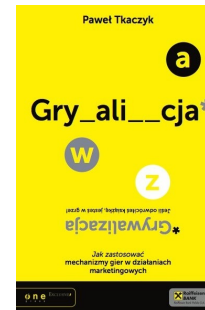
AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

2

Grywalizacja

Grywalizacja to termin stworzony przez Pawła Tkaczyka, autora książki z 2012 r. pt. „GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych”.



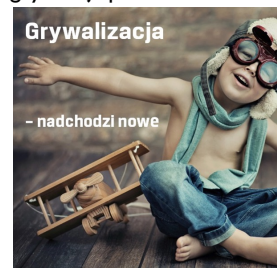
AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

3

GRYWALIZACJA

Nazwa ta jest jednym z trzech polskich wariantów tłumaczenia słowa **gamification**. Pozostałe dwie nazwy to **gamifikacja** oraz **gryfikacja**. Tę ostatnią stworzył Sebastian Starzyński, twórca serwisu gryfikacja.pl.



AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

4

Początki grywalizacji

Pojęcie **gamification** po raz pierwszy zostało użyte w 2002 roku przez Nicka Pellinga, programistę i wynalazcę. Jednak dopiero w roku 2010 zyskało na popularności, zarówno na świecie, jak i w Polsce, co wiązało się z rozpoczęciem działalności kilku firm, np. **Gamfi**, która zrealizowała swoje pierwsze wdrożenie dla marki PROSTO, a także dla operatora Play.



AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

5

GRYWALIZACJA

Grywalizacja oznacza angażowanie ludzi w realnym świecie do różnych zadań, wykorzystując mechanikę gier. Poprzez elementy growe modyfikuje się zachowania ludzi w sytuacjach niebędących grami. W ten sposób zarządza się zaangażowaniem konsumentów.



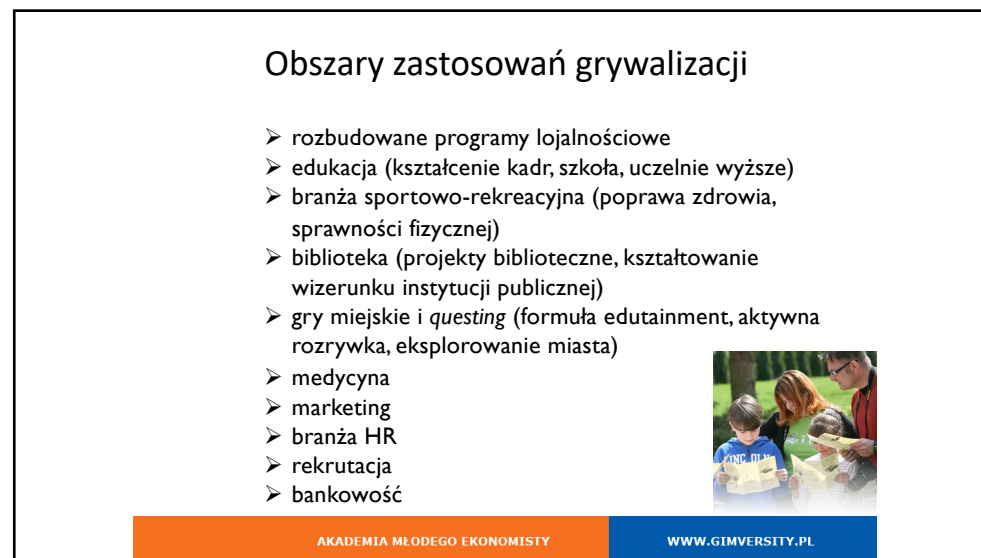
AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSIY.PL

6



7



8

Przykłady programów grywalizacyjnych **mGra**

- W 2013 roku mBank wprowadził grę promującą nowy serwis transakcyjny - **mGra**. Był to pierwszy polski przykład wdrożenia do bankowego serwisu transakcyjnego rozwiązań grywalizacyjnych.

„mGRA to nie tylko zabawa indywidualna, ale też gra ze znajomymi. Podzielcie się z nimi swoimi osiągnięciami i rywalizujcie obserwując swój aktualny wynik oraz pozycję w rankingu”.



Przykłady programów grywalizacyjnych **Toyota More**

- W 2007 r. Toyota Motor Poland i Toyota Bank (partner strategiczny) stworzyły program lojalnościowy oparty na grywalizacji – **Toyota More**.



Przykłady programów grywalizacyjnych Brainscape

- **Brainscape** to platforma edukacyjna na urządzenia stacjonarne i mobilne pomagająca w procesie uczenia się. Platforma dopasowuje tempo nauki i powtórek do indywidualnych możliwości i oczekiwań użytkownika, a sam proces nauki polega na przyswajaniu wiedzy z fiszek.



11

Przykłady programów grywalizacyjnych GMC

- **Global Management Challenge** to rozbudowana symulacja biznesowa, międzynarodowy konkurs wykorzystujący grywalizację w zaawansowanym programie szkoleniowym. Zespoły firmowe i studenckie (3-5 osób) zarządzają wirtualnymi firmami na symulowanych rynkach.



AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERITY.PL

12

Akademia Młodego Ekonomisty to program oparty na grywalizacji?

- zbieranie pieczętek w indeksie
- czynny udział w dyskusji podczas wykładu
- grupowe opracowywanie zadania warsztatowego
- publiczna prezentacja prac warsztatowych
- feedback - wywiady, ankietyzacja ewaluacyjna

GAMIFICATION

USER ENGAGEMENT
REWARD
ACHIEVEMENT
MOTIVATION
LEARNING
CHALLENGE

AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY
WWW.GIMVERSIY.PL

13

Warsztaty: Grywalizacja - zrób to sam!

Zmień myślenie z „muszę” na „chcę”

Zadanie: Zastanówcie się, który przedmiot w szkole jest przez Was najbardziej nielubiany czy nudny i spróbujcie go zgrywalizować.

1. Wybierz przedmiot.
2. Dlaczego jest nielubiany/nudny?
3. Co możecie zrobić, aby nauka tego przedmiotu była wciągająca, ciekawa?
4. Pamiętajcie o trzech filarach grywalizacji!
5. Czy w Waszej szkole są warunki do wprowadzenia grywalizacji wybranego przedmiotu?

AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY
WWW.GIMVERSIY.PL

14

Dziękuję za zajęcia!



AKADEMIA MŁODEGO EKONOMISTY

WWW.GIMVERSTY.PL