

عنوان مقاله:

ارایه مدلی برای تقویت انگیزه در سیستم های مبتنی بر بازی گونگی

محل انتشار:

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

محمد فتحیان - عضو هیئت علمی و استاد دانشکده مهندسی صنایع دانشگاه علم و صنعت ایران

بهروز مینایی بیدگلی - عضو هیئت علمی و دانشیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران

الناز نصیرزاده - دانشجوی مقطع دکتری رشته مهندسی فناوری اطلاعات IT دانشگاه علم و صنعت ایران

خلاصه مقاله:

بازیکنان اجزای اصلی سیستم های مبتنی بر بازی گونگی هستند و هدف اصلی این سیستم ها، جذب و سرگرم کردن بازیکنان و ایجاد انگیزه در آنها میباشد. نکته مهمی که در مورد سیستم های مبتنی بر بازی گونگی وجود دارد این است که افراد مختلف با توجه به ویژگیها شخصیتی خود، به طرق مختلفی به این سیستمها پاسخ میدهند و انگیزه های متفاوتی دارند. در این تحقیق با استفاده از طیف انگیزشی تیوری خودمختاری، مدلی جدید برای ایجاد انگیزه در بازیکنان مختلف ارایه شده است که روشهای مختلف ایجاد انگیزه در بازیکنان را تشریح کرده است. این مدل برای انواع مختلف سیستم های مبتنی بر بازی گونگی شامل سیستم های داخلی، خارجی و تغییر رفتار، قابل استفاده خواهد بود

کلمات کلیدی:

بازی گونگی، بازیکن، تیوری خودمختاری، طیف انگیزشی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/696900>

