

Zgłoszenie tematu pracy dyplomowej :: STUDIA II STOPNIA ::

na rok akademicki 2025/26

Promotor:	Dr hab. inż. Mateusz Muchacki, prof. UKEN
Temat pracy inżynierskiej (j. polski oraz j. angielski):	Wpływ gamifikacji na zaangażowanie użytkowników w aplikacjach edukacyjnych. <i>The impact of gamification on user engagement in educational applications.</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	W pracy zostanie przeanalizowany wpływ elementów gamifikacji na poziom zaangażowania użytkowników w aplikacjach edukacyjnych. W części teoretycznej pracy autor skupi się na genezie wykorzystania elementów gier w aplikacjach mobilnych i internetowych. Autor dokona przeglądu istniejących rozwiązań gamifikacyjnych, zidentyfikuje najczęściej stosowane mechaniki oraz przedstawi ich teoretyczne podstawy projektowe i psychologiczne. W części praktycznej planowane jest przeprowadzenie badań użytkowników z wykorzystaniem ankiet, testów A/B lub analizy danych użycia oraz ocena wpływu tych elementów na motywację oraz aktywność użytkowników.
Aspekt naukowy, problemowy, innowacyjny pracy:	Analiza mechanizmów gamifikacji w kontekście interakcji człowiek-komputer (HCI) i psychologii motywacji. Praca podejmuje problem skuteczności i projektowania elementów gamifikacyjnych w aplikacjach edukacyjnych oraz ich realnego wpływu na zachowania użytkowników na podstawie badań przeprowadzonych przez autora.
*Oprogramowanie, język programowania, środowisko systemowe:	-
*Środowisko uruchomieniowe	-
Dodatkowe wymagania i uwagi:	Brak uwag.
*Literatura:	Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'Hara, Dan Dixon, 2011 - "Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts" Juho Hamari, Jonna Koivisto, Harri Sarsa, 2014 - "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification" Karl Kapp, 2014 - "GAMIFICATION: Separating Fact From Fiction"

*pola opcjonalne