

Grywalizacja – transEDU case study



Bogumił Paszkiewicz

pomysłodawca platformy TransEDU

Jedna z największych w Europie giełd transportowych wdrożyła projekt transEDU – gry edukacyjnej, z której korzystają studenci, uczelnie i sama firma, gdyż pokazuje przyszłym pracownikom działów logistyki, do czego służą jej produkty.

Od dawna zgłaszały się do nas szkoły z prośbą o wersję demo aplikacji Trans. Szukaliśmy możliwości zrobienia tego w taki sposób, by wiedza nie wyparowała zaraz po zakończeniu zajęć. Z pomocą przyszła idea grywalizacji, czyli wprowadzanie elementów gier do sytuacji niezwiązanych z grami. W tym przypadku jest to gra o biznes.

TransEDU, bo tak się owa gra nazywa, jest osadzona w środowisku wyspecjalizowanego programu, wykorzystywanego przez transportowców z całej Europy. Definicją każdej gry jest czynność, wykonywana przez kilka, kilkanaście lub więcej osób, posiadająca określone reguły. Każdą grę charakteryzuje cel rozgrywki, najczęściej chodzi o pokonanie konkurentów.

Czynnością w TransEDU jest zarządzanie flotą pojazdów. Regułą jest wybranie najlepszej oferty frachtu dla swojej floty w odpowiednim miejscu, w odpowiednim czasie, za odpowiednią cenę i od odpowiedniego kontrahenta. A celem – zdobycie „skilli”, czyli doświadczenia na tle konkurentów. Cel gry jest celem projektu. Znajomość oprogramowania jeszcze przed podjęciem pierwszej pracy.

Aplikacja jest dostępna dla każdego na stronie edu.trans.eu. Szkoły chcące z nami współpracować otrzymują w ramach programu zaplecze dla przeprowadzenia zajęć (którego nie ma w wersji podstawowej), wykłady o tematyce transportu drogowego czy teorii gier w biznesie, materiały dydaktyczne oraz wsparcie technologiczne. Stworzyliśmy też agregat treści akademickiej na Facebooku, gdzie informujemy o działaniach zaprzyjaźnionych

kol kolegów i uczelni. Jednocześnie 16 kwietnia rozpoczęliśmy ogólnopolski Turniej TransEDU, który będzie się składał z gry i testu z wiedzy ogólnej. Oprócz nagród pieniężnych i rzeczowych najlepsi otrzymają certyfikat znajomości naszych sys-

”

BYWAM PYTANY,
DLACZEGO NIE
ZGŁASZALIŚMY
TRANSEDU DO KTÓREGOŚ
Z PROGRAMÓW UNII
EUROPEJSKIEJ. BIUROKRACJA
ZABIJA INNOWACJE

temów, a to łakomy kąsek, gdyż z aplikacji Trans korzysta ponad 100 tys. firm w całej Europie. Pracujemy też nad rozszerzoną wersją TransEDU, zawierającą rozbudowane scenariusze działań.

Przynaję, że nie mogę się doczekać startu prac technologicznych. W kolejnej wersji TransEDU pojawi się rola spedytora. Przewiduję jeszcze większe emocje od tych, z którymi teraz spotykam się w studenckich salach wykładowych. Dzięki temu rozwiązaniu studenci będą mogli ze sobą współpracować i przede wszystkim konkurować.

Samą aplikację ściągnęło już 2 tys. osób, mogących sprawdzić się w grze. Oficjalnie współpracujemy z 20 szkołami wyższymi i technicznymi, gdzie w ramach ćwiczeń prowadzący może ocenić zaangażowanie gracza, a sam gracz przedsiębiorca mierzy swoje siły z koleżankami i kolegami ze szkolnej ławki. Dla tych celów stworzony został panel prowadzącego. Osoby, które ściągnęły aplikację poza szkołą, mogą rywalizować w grupie otwartej, gdzie też sporo się dzieje.

**WIĘKSZE ZAANGAŻOWANIE
I EMOCJE**

Gry są dookoła nas i mają ogromny wpływ na nasze życie. Jakiś czas temu na jednej z ulic Sztokholmu postawiono fotoradar, ale działający inaczej niż inne tego typu urządzenia. Wcześniej, pomimo ograniczenia do 30 km/h, kierowcy przejeżdżali przez skrzyżowanie nieco szybciej. Podmieniony fotoradar robił zdjęcia tylko tym kierowcom, którzy jechali wolniej, niż wynosił limit. Gdy dostawali zdjęcie z fotoradaru, w kopercie odnajdywali gratulacje i informację, że w nagrodę za bezpieczną jazdę wezmą udział w loterii. W rezultacie po trzech dniach obok fotoradaru przejechało 25 tys. samochodów z prędkością 25 km/h. Trudno nie wyciągać wniosków z takich eksperymentów.

Podobny cel przyświecał i nam. Chcieliśmy wkręcić studentów w grę – w taki sposób, aby sami chcieli eksplorować aplikację. Dzięki temu cały czas otrzymujemy informacje zwrotne, które jeszcze w tym roku będą miały wpływ na wygląd TransEDU.

KOSZTY I CZAS

Nad realizacją gry pracowało łącznie 20 osób. Oczywiście, ich wynagrodzenie to tylko część budżetu potrzebnego do całego programu edukacyjnego. Na szczęście moi zleceniodawcy mają do mnie na tyle dużo zaufania, że mogę rozwijać skrzydła relatywnie swobodnie, a to komfortowa sytuacja. Bywam pytany, dlaczego nie zgłaszaliśmy TransEDU do któregoś z programów Unii Europejskiej. Biurokracja zabija innowacje, a nam zależy na swobodzie działań i współpracy z uczelniami na jak najprostszych zasadach. ■

Co to takiego grywalizacja?

Grywalizacja to wykorzystanie mechaniki znanej np. z gier fabularnych i komputerowych do modyfikowania zachowań ludzi w celu zwiększenia ich zaangażowania w sytuacjach niebędących grami. Technika bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. Grywalizacja pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora projektu, nawet jeśli są one uważane za nudne lub rutynowe.

Źródło: Wikipedia

PRODUKT POZNAJĄ JUŻ UCZNIOWIE

TransEDU nie ma charakteru komercyjnego, nie liczymy na bezpośredni efekt marketingowy. Przede wszystkim zależy nam na edukacji. Nie obnosimy się z promocją programu. Jeśli sprawimy, że absolwenci będą mogli wpisać do swoich CV znajomość aplikacji Trans, będzie to sytuacja korzystna dla wszystkich. Dla nas, bo będzie świadczyła o tym, że udało nam się pokazać – już na etapie edukacji – narzędzie użyteczne dla przyszłych pracowników, dla uczniów i studentów, bo staną się bardziej atrakcyjni na rynku pracy, i dla szkół, bo dostaną narzędzie, które umożliwi zwiększenie efektywności procesu edukacji.

SKANUJ
I CZYTAJ
ON-LINE

