

Celem projektu jest określenie jak pobudzić zaangażowanie pracowników w wykonywane obowiązki przy wykorzystaniu gamifikacji w zarządzaniu motywacją pracownika. Projekt zakłada pogłębienie obecnego stanu wiedzy o projektowaniu gamifikacji przez sprawdzenie w jaki sposób podchodzą do tego jej projektanci. Gamifikacja to wykorzystanie elementów i mechanik gier w kontekstach poza-grych (Deterding 2011).

Problemem badawczym wybranym w projekcie jest zmiana zaangażowanie pracowników podczas wykonywania zadań w z informatyzowanym środowisku. Zostaną zbadane perspektywy projektantów systemów gamifikacyjnych i ich odbiór przez pracowników uczestniczących w tego typu rozwiązaniach motywacyjnych.

Rezultaty projektu dzięki przyjętej metodyce mają podwójny wpływ na rozwój środowiska pracy. Pierwszy efekt zakłada wkład w aktualną bazę wiedzy dotyczącą problemu i jego rozwiązania. Wyniki projektu mogą stać się punktem wyjścia dla kolejnych badań dotyczących zaangażowania pracowników, budowy systemów informacyjnych, czy wykorzystania gamifikacji w zarządzaniu.

Efekty badań zostaną opublikowane w czasopiśmie o wolnym dostępie i na dedykowanej stronie internetowej poświęconej projektowi. Wyniki badania zostaną także zaprezentowane na minimum jednej konferencji zagranicznej.