

Gamification: Σχεδιάζοντας με στόχο την αλληλεπίδραση στο πλαίσιο συνεργατικής παραγωγής παιδικών ηλεκτρονικών βιβλίων και εφαρμογών

Σταύρος Λουνής
Εργαστήριο Ηλεκτρονικού Επιχειρείν (ELTRUN)
Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών
slounis@aueb.gr

Περίληψη

Η βιομηχανία του ηλεκτρονικού βιβλίου, επαναπροσδιορίζει τον παραδοσιακό τρόπο με τον οποίο εκδοτικοί οίκοι, συγγραφείς, εικονογράφοι και λοιποί επαγγελματίες στον κλάδο, δημιουργούν και εκδίδουν τα βιβλία τους. Σε μια αγορά η οποία εκτιμάται ότι θα ανέλθει στα \$18 δις μέχρι το 2018, η είσοδος της τεχνολογίας επιτρέπει την εμφάνιση διαφορετικών μοντέλων και διαδικασιών παραγωγής ηλεκτρονικών βιβλίων με την αυτό-έκδοση να κερδίζει έδαφος. Σε αυτό το νέο πλαίσιο παραγωγής και πώλησης, πλατφόρμες υποστήριξης έχουν εισέλθει με στόχο να υποστηρίξουν τους επαγγελματίες στην συνολική διαδικασία, με πρωτοπόρο την Amazon. Καθώς η διαδικασία από την αρχική ιδέα μέχρι το ολοκληρωμένο ηλεκτρονικό βιβλίο απαιτεί πληθώρα επαγγελματιών σε διαφορετικό στάδιο και με διαφορετικό βαθμό εμπλοκής, απαιτείται στενή παρακολούθηση, ως επίσης και ομαλή αλληλεπίδραση μεταξύ των επαγγελματιών που εμπλέκονται σε κάθε ηλεκτρονικό βιβλίο.

Το Q-Tales είναι ένα συνεργατικό οικοσύστημα όπου επαγγελματίες στον χώρο του παιδικού βιβλίου, σε συνεργασία με επιμελητές και γονείς παράγουν νέα (ή μετασχηματίζουν υπαρκτά) παραμύθια σε ηλεκτρονικά παραμύθια και διαδραστικές εφαρμογές για παιδιά. Μέσω μιας πλατφόρμας συνεργασίας, οι συγγραφείς έρχονται σε επικοινωνία με εικονογράφους και λοιπούς επαγγελματίες και δημιουργούν μέσω του εργαλείου ηλεκτρονικής συγγραφής τρισδιάστατες εφαρμογές και διαδραστικά ηλεκτρονικά βιβλία σε μορφή εφαρμογών έξυπνων τηλεφώνων. Ακολούθως, τα παραμύθια μεταφέρονται σε ειδικούς επιμελητές προς αξιολόγηση της ποιότητάς τους, βάσει παιδαγωγικής επάρκειας και μετά από έγκριση γίνονται διαθέσιμα στο ηλεκτρονικό κατάστημα του οικοσυστήματος προς πώληση.

Καθώς η διαδικασία είναι πολύπλοκη και απαιτεί υψηλή και συνεχή αλληλεπίδραση το gamification επιλέχθηκε να υποστηρίξει το σύνολο του οικοσυστήματος ως μέσο αύξησης της αλληλεπίδρασης κατά τη διάρκεια της χρήσης των διαφόρων συστημάτων, με συνολικό στόχο την παραγωγή ποιοτικών ηλεκτρονικών βιβλίων. Η παραδοσιακή διαδικασία παραγωγής, στο σύνολό της, μετασχηματίστηκε σε μια νέα διαδικασία που παρομοιάζει ένα συλλογικό παιχνίδι για τους συμμετέχοντες επαγγελματίες. Για την επίτευξη του στόχου μετασχηματισμού, δομικά στοιχεία παιχνιδιών (όπως πόντοι, εμβλήματα, πίνακες κατάταξης, αξιολόγηση μελών, επίπεδα δυσκολίας και ανταποδοτικά κίνητρα) ενσωματώθηκαν σε δυναμικές αρχιτεκτονικές gamification και δημιουργήθηκε το Q-Tales Gamification Framework. Τα πρώτα δεδομένα από την χρήση του συστήματος έδειξαν ότι τα εμβλήματα αποτέλεσαν τον κατευθυντήριο μοχλό ανάδειξης επαγγελματιών και οι πίνακες κατάταξης βάσει αποτελεσμάτων των επιμελητών κατευθυντήριο μοχλό πωλήσεων.