

Vzdělávací mobilní aplikace s gamifikačními prvky

Markéta Švidrnochová



Chtěla bych poděkovat všem, kteří mě při studiu i psaní práce podporovali a inspirovali, především své rodině, jenž mi studium umožnila, a vedoucímu mé bakalářské práce, MgA. Bohuslavu Stránskému, Ph.D. za skvělé vedení ateliéru a cenné konzultace, které mi pomohly dotáhnout práci do výsledné podoby.

Úvod

Ještě před čtyřiceti lety byla v naší zemi nabídka všech produktů – včetně textilních – velmi omezená. Lidé si však dokázali poradit a nezdědka si oblečení či bytové doplňky šili sami.

V současné době už tento problém nemáme, obchody jsou plné nepřeborného množství textilního zboží, přesto se šití stále těší popularitě. Svědčí o tom například české facebookové skupiny, které své členy počítají v desítkách tisíc.

Někteří šitím reagují na aktuální problémy konzumu a rychlé módy (fast fashion), během které se masově produkuje i vyhazuje ohromné množství textilu vyrobeného v pochybných podmínkách, zatímco k ručně vyrobeným věcem si tvoříme vztah. Jiní si chtějí vytvořit něco originálního, co nenosí další miliony lidí. Zároveň je šití způsob relaxace a odpočinku ve vystresované době.

Navzdory poměrně velké popularitě jsou dostupné výukové materiály o šití často zastaralé nebo nepřehledně prezentované, chybí jim ucelenost a využití současných možností.

V této práci bych chtěla navrhnout vhodnou platformu, která bude primárně nabízet lekce pro začátečníky, informace o materiálech a technikách, vysvětlení šití jednotlivých výrobků krok po kroku a také možnost se svými výtvary pochlubit nebo se zeptat na radu. Mým cílem je vytvořit mobilní aplikaci pro začátečníky a mírně pokročilé, která s pomocí gamifikačních prvků bude pomáhat lidem naučit se šít.

V teoretické části se budu zabývat těmito tématy:

- využití gamifikace v online vzdělávání
- lepší pochopení šicí komunity pomocí uživatelského výzkumu
- zhodnocení současných možností učení se šít online

Poznatky z teoretické části použiji v praktické části, ve které se budu věnovat navrhování mobilní aplikace.



Teoretická část

Vymezení pojmů

E-learning

Online vzdělávání neboli e-learning se stalo běžnou součástí našeho života a jeho popularita stále roste. Čím dál více lidí ho někdy využije, ať už se jedná o recept na YouTube, kurz psaní všemi deseti nebo procvičování jazyka přes mobilní aplikaci.

Největší výhodou e-learningu je flexibilita. Sami si můžeme vybrat, v čem se chceme zlepšit a jak dlouho se budeme učení věnovat. Zároveň je možné začít kdykoliv a kdekoliv, třeba doma nebo při dojíždění do práce.

Vzdělávání už není omezeno podmínkou na setkávání se v konkrétním prostoru a čase (ačkoliv i to má bezesporu své výhody). „Místo učeben nám často slouží uživatelské rozhraní. To lze brát velmi doslovně, jako je tomu u synchronních prostředí virtuálních učeben, nebo to lze vzít více obrazně, kde uživatelská rozhraní mohou plnit stejné funkční role jako tradiční učebny, přičemž se vyhýbají typickým požadavkům synchronicity a teleprezence“ (Kaproš a Koutsombogera, 2018, s. 82).

Zejména druhá zmíněná varianta otevřela dveře novým způsobům vzdělávání, především interaktivním výukovým materiálům či virtuálním prostředím. Vzdělávání je v současnosti audiovizuální prožitek.

Na trhu existuje nepřeberné množství edukačních platforem. Časté jsou vzdělávací portály jako Coursera, LinkedIn Learning nebo české Seduo, které nabízí videokurzy v různých oborech. Největší sbírkou vzdělávacích videí je však YouTube, kde najdeme tutoriály různé kvality na jakékoli téma. Na výběr je také z velké nabídky webových a mobilních aplikací a v poslední době navíc z rozšířené a virtuální reality, která dává prostor zcela novým možnostem. Za zmínku určitě stojí největší internetová encyklopedie Wikipedie, a jí inspirovaná kolekce návodů wikiHow.

Online vzdělání se liší také rozsahem. Kromě krátkých tutoriálů či podpůrných materiálů ke studiu jsou dostupné plnohodnotné kurzy s certifikací či dokonce s možností získat vysokoškolský titul.

Konkurence na trhu vzdělávání je obrovská, proto společnosti stále hledají způsoby, jak se odlišit a zaujmout. Jedním z řešení může být gamifikace.

Gamifikace

Hra je pro nás naprosto přirozená. Jedna z nejvýznamnějších herních designerek Jane McGonigal (cit. podle PHD et al., 2013, s. 15) říká: „Atraktivnost her je dána základními univerzálními lidskými impulsy jako touha překonávat překážky, být součástí komunity, zlepšit se v něčem, osvojit si nové dovednosti a využít je pro něco, na čem opravdu záleží.“

Gamifikace je strategie, která těchto principů využívá a aplikuje prvky herního designu do neherních prostředí, aby tak ovlivnila chování uživatelů či spotřebitelů. Dobře navržená gamifikace dokáže znatelně pozvednout angažovanost svého publika, například zvýšit frekvenci a délku návštěv, hodnocení produktu, počet doporučení a získané znalosti o produktu nebo značce, a v důsledku navýšit příjmy.

Kritici říkají, že gamifikace je v podstatě podplácení, odměňování za dělání věcí, které chceme, aby spotřebitelé dělali (Bartle, 2016, s. 21). Příznivci zase tvrdí, že dobře udělaná gamifikace nachází propojení mezi zájmy organizací a vnitřní motivací uživatelů. Věří, že spotřebitelé mají vlastní motivaci, která je gamifikovaným systémem pouze podporována (Zichermann a Linder, 2013, s. 25).

S gamifikací se můžeme nejčastěji setkat v marketingu (například v podobě sbírání bodů v obchodech nebo věrnostních programů aerolinek). Dnes je však běžné gamifikovat také firemní procesy, motivaci zaměstnanců, navigaci v autě, péči o zdraví a mnoho dalšího.

Gamifikace v online vzdělávání

Význam gamifikace v online vzdělávání

Profesorka se zaměřením na e-learning Ya-Ling Wu (2018, s. 470–477) ve své studii porovnává mobilní vzdělávací aplikace a zjišťuje, že gamifikované systémy uživatele nejen více bavily, ale zároveň měly vyšší pozitivní vliv na výkon studenta. Ya-Ling Wu tyto poznatky vysvětluje tím, že aplikace, které jsou pro uživatele příjemné a baví je, zvyšují vnitřní motivaci, umožňují lépe pochopit látku a zvyšují frekvenci učení. Jako druhý důvod uvádí, že gamifikované aplikace bohatě využívaly média a interaktivní mechanismy, díky kterým se studenti efektivněji ponoří do látky.

Studie opakovaně potvrzují, že gamifikace zvyšuje zapojení a motivaci studentů. Není však bez zajímavosti, že různé typy osobností na gamifikaci výuky reagují různě.

Ze všech osobnostních typů funguje gamifikace vzdělávání nejlépe na soutěživé a vysoce extrovertní studenty, kteří si libovali ve sbírání bodů a získávání odměn. Naopak nejméně ovlivnila obzvláště svědomité a pečlivé studenty, kteří měli během studie stejnou motivaci v gamifikované i negamifikované verzi. Oceňovali však, že si díky gamifikačním prvkům mohou snadno udržovat přehled, jak daleko již pokročili (Ghaban a Hendley, 2019).

Příliš mnoho gamifikace se může zdát pro některé skupiny únavné, případně mohou herní prvky odvádět pozornost od hlavního obsahu. Proto je vždy lepší snažit se uživateli co nejlépe porozumět.

Motivace hráčů

Pokud si spustíme nějaký kurz nebo vzdělávací video, pravděpodobně se chceme něco naučit nebo zkusit něco nového. Máme tedy vnitřní motivaci (vůle, chtění). Gamifikace tuto vnitřní motivaci podporuje, staví na ní a vytváří motivaci vnější (odměny, pobídky), aby nás učení více bavilo a věnovali jsme se mu častěji, a tím nám pomáhá snadněji dosáhnout cílů.

„Ideálním je stav, kdy pečlivě vybraný systém vnějších motivátorů vhodně stimuluje a doplňuje vnitřní potřeby a cíle daného jednotlivce. Snažíme se upravit již zaběhlé procesy tak, aby byly ‚zábavnější‘“ (Pohůnek, 2013, s. 4 a 8).

Z toho vyplývá, že vlastní motivace studenta/hráče slouží jako hlavní pohon a je nutné ji pochopit, abychom mohli vytvořit úspěšný gamifikovaný systém.

Mezi nejvýznamnější klasifikace motivace hráčů patří dnes už klasické rozdělení od britského profesora a výzkumníka v oblasti her Richarda Bartle (1996) na čtyři typy: Achiever, Explorer, Socializer a Killer.

Na něho navázala s aktualizovaným rozdělením americká profesorka a herní designerka Amy Jo Kim (2012), která mimo jiné nahradila Bartlerův Killer (zabiják) za Expresser (člověk, který se chce vyjádřit, např. kreativně). S novým propracovaným systémem osmi základních motivací přišel designer gamifikačních systémů Yu-kai Chou (2014).

Vybrala jsem z jejich systémů ty motivace, které jsou pro gamifikaci vzdělávání a můj projekt nejrelevantnější. Systémy se částečně prolínají, následující motivace tedy vycházejí ze všech tří.

Sociální motivace

Sociální motivace je natolik silná, že až 75 % lidí je motivováno hrát primárně kvůli sociálnímu kontaktu (Zichermann a Cunningham, 2011, s. 23). Může se jednat o navazování a prohlubování vztahů, spolupráci i závist. Někteří chtějí vést skupiny či mentorovat, jiní touží po získání obdivu a prestiže nebo alespoň sociální akceptace. Mezi typické aktivity patří komentování, dávání palců nahoru či srdíček, pomáhání si navzájem, sdílení a další.

Zlepšování se a dosahování cílů

Pro vzdělávání je velmi podstatná motivace zlepšovat se a dosahovat cílů. Lidé chtějí překonávat překážky a vnímat, že se zdokonalují. Pokrok bývá zobrazován herními mechanikami jako jsou body, odznaky, úrovně nebo postupování v žebříčcích. Pokud jsou tyto prvky veřejně viditelné, umožňujeme porovnávání se mezi ostatními, což posiluje sociální motivaci. Hráči díky tomu dávají na obdiv získaná uznání, zvyšuje se důvěryhodnost hráče i jeho status. Dále je užitečné vytvořit vedlejší úkoly a výzvy, které může hráč plnit a získávat pocit z dobře vykonané práce.

Sebevyjádření

Pro téma šití je důležitá motivace vyjádřit se. Jedná se o potřebu být kreativní, něco vytvořit, upravit, postavit nebo navrhnout podle sebe a případně získat zpětnou vazbu. Tato potřeba bývá často monetizována, za poplatek je možné získat například nové prvky pro vzhled svého avatara nebo nový barevný motiv.

Principy pro návrh gamifikace v e-learningu

Kromě pochopení motivace je dobré myslet také na obecné zásady pro navrhování gamifikovaného online vzdělávání. Designerka edukačních procesů Lea Mentlíková (2018) se zmiňuje o těchto principech:

- Systém by měl být snadno pochopitelný, mít jasná pravidla a logický rámec.
- E-learning je založen na dobrovolnosti. Student si může vybrat, jaký úkol chce dělat, má prostor dělat chyby bez velkých následků a může kdykoli skončit.
- Na začátku nepřehlcovat studenta obsahem, ale začít zlehka. Obsah učiva by měl být rozdělen do navazujících částí s rostoucí obtížností. Student si může sám vybrat, jakým tempem chce postupovat.
- Základy se prezentují jako první a následně se na ně navazuje, propojuje se staré s novým a staví se na už osvojených znalostech.
- Student získává během výuky zpětnou vazbu a podporu.
- Je důležité vizuálně zobrazit vývoj studujícího.
- Můžeme přidat také zábavné aspekty a střídat více a méně náročné akce.

Herní mechaniky v e-learningu

V dosahování těchto principů nám mimo jiné pomáhají herní mechaniky. Díky nim můžeme jednoduše určit cíl, rozdělit cestu k cíli na jednotlivé kroky, dávat zpětnou vazbu, ujišťovat o pokroku a vytvořit vedlejší výzvy pro delší udržení zájmu (Zichermann a Linder, 2013, s. 32). Pojdme si je probrat podrobněji.

Body (Points)

Nezákladnějším způsobem podávání zpětné vazby a ujištění o pokroku jsou body. Aktivitám ve hře bývá přiděleno různé bodové ohodnocení na základě jejich důležitosti, obtížnosti a možné četnosti provedení. Body mohou být vázány na postup v úrovních, získávání odměn, výhod nebo statusu.

Jeden z nejčastějších typů bodů jsou Experience Points (XP). Měří, jak velkou zkušenost uživatel se systémem a probíranou látkou má. Pro XP je typické, že stále roste a nikdy nedosáhne maxima. Body také často fungují jako virtuální měna nebo jako sociální uznání v podobě palců nahoru a srdíček.

Body by měly být v gamifikovaném systému zavedeny vždy, a to i v případě, kdy je hráčům nechceme zobrazovat. Můžou být před hráči skryté, ale stále poskytují designerům cenné informace o chování uživatelů.

Odznaky (Badges)

Sbírání odznaků funguje na stejném principu jako Foglarovo lovení bobříků. Za splnění jasně daného úkolu – například 24 hodin mlčení – dostaneme odznak.

Studenti díky tomu získají pocit, že něčeho dosáhli, a při pohledu na jejich sbírku mají přehled o tom, co už splnili. Odznaky jsou neefektivnější, pokud jsou viditelné také pro ostatní hráče, protože zvyšují status a reputaci svých majitelů (Zichermann a Cunningham, 2011, s. 10).

Studie doporučuje přesně popsat podmínky k získání odznaku (Abramovich a Schunn, 2013). Tím zvýšíme motivaci studentů o odznaky usilovat a zároveň díky tomu vytvoříme ukazatel, čeho je možné ve hře dosáhnout. Dále je třeba myslet na vzhled odznaků, protože přitažlivý vizuál motivuje studenty odznaky sbírat.

Úrovně (Levels)

Úrovně existují, aby ukázaly studentům, jak daleko už došli, kam ještě můžou směřovat a co musí splnit, aby pokročili do dalšího levelu. Na rozdíl od odznaků se zde nic nesbírá, jen postupuje dopředu, případně dozadu. S vyšší úrovní se často vážou výhody, například status nebo přístup k novému obsahu.

Nejčastěji bývají pojmenovány podle čísel (úroveň 1) nebo podle drahých kovů či barev. Nicméně je možné pracovat s novými názvy, podobně jako vojsko a církev, které používají vlastní propracovaný systém úrovní/hodností.

Při navrhování bychom měli myslet na to, že úrovně mají být jednoduché na pochopení a dostatečně flexibilní. Vždy bychom měli mít možnost rozšířit je o další stupeň. Pokud chceme vytvořit soutěže, měli by spolu soupeřit uživatelé stejné nebo podobné úrovně.

Žebříčky (Leaderboards)

Účel žebříčků je umožnění jednoduchého porovnávání. Většinou jsou zobrazeny jako seznam hráčů seřazený podle získaného počtu bodů. Tento způsob může být pro uživatele v nižších příčkách demotivující, proto existují další možnosti:

- Všem uživatelům ukázat pouze top 10 hráčů a jejich vlastní umístění.
- Zobrazit uživatele uprostřed obrazovky, ukázat několik míst nad ním i pod ním.
- Mít možnost se porovnávat jen v rámci svého okolí nebo svých přátel.

Výzvy (Challenges)

Je dobré zajistit, aby měli studenti kromě hlavní osnovy k dispozici nějaké zajímavé výzvy pro zpestření. Měly by být zcela dobrovolné, jasné, se vzrůstající náročností. Za splnění výzvy je možné získat odznak či jinou odměnu.

Odměny (Rewards)

Odměny podporují především vnější motivaci hráčů, některé se však týkají také motivace vnitřní. Mezi nejčastější druhy podle Zichermanna a Cunninghama (2011, s. 10–12) patří:

- status – vyšší postavení znázorněné například vypsanou úrovní u jména
- přístup – exkluzivní obsah nebo příležitost
- moc – kontrola nad ostatními, například jako moderátor
- dárky – slevy, výhry nebo dárkové karty (zde však hrozí, že když uživatel vyhraje, získá dojem, že svůj cíl splnil a následně ztrácí zájem)

Analýza vzdělávacích mobilních aplikací s gamifikací

Protože je mým záměrem vytvořit vzdělávací mobilní aplikaci s gamifikací, chtěla jsem zjistit, jaké aplikace tohoto typu v současné době existují a jak gamifikaci využívají. Na trhu existuje statisíce vzdělávacích mobilních aplikací, sama jsem jich vyzkoušela kolem dvaceti. Jednotlivé principy se v aplikacích opakují, proto jsem nakonec k analýze vybrala čtyři nejzajímavější. Zvolené aplikace jsou kvalitně zpracované a patří k nejpoblárnějším ve své disciplíně.

Duolingo

Mobilní aplikace zaměřené na výuku jazyka jsou pro gamifikaci velmi vhodné a spousta z nich ji používá. Jeden z nejlepších příkladů je dnes už legendární aplikace na výuku jazyků Duolingo. Aplikace nabízí širokou škálu jazyků od běžně používaných po fiktivní např. ze Star Treku nebo postupně zanikající řeč indiánského kmene Navajo. Je však nutno podotknout, že tato aplikace zlepšuje hlavně pasivní znalost jazyka, takže je lepší ji používat jako doplněk dalšího vzdělávání.

Zajímavé prvky

- Příjemný a stručný onboarding obsahující pár otázek ohledně vybraného jazyka, délky lekcí a pokročilosti. Pokud jsme úplní začátečníci, čeká nás první jednoduchá lekce. Pokud ne, dostaneme rozřazovací test, který nám umožní poskočit v úrovni.
- Nejsme nuceni se ihned registrovat. Pokud však chceme využívat pokročilejší funkce (např. ligy), aplikace nás upozorní, že jsou možné pouze po vytvoření profilu.
- Aplikace vysvětluje herní mechaniky, až když jsou pro nás relevantní, např. při první chybě zvýrazní srdíčka a krátce je vysvětlí (co se stalo, co to znamená, co dělat dále).
- Výukou nás provází roztomilý maskot sovy. Podporuje nás a povzbuzuje během lekcí. Objevuje se také v načítacích obrazovkách, v prezentaci premium funkcí atd. Sova prošla několika redesigny, je podařeně zmodernizovaná.
- Homepage tvoří přehled lekcí, ve kterém jde vidět, jak daleko uživatel pokročil. Máme možnost projet všechny levely povrchně, nebo se u jedné lekce zastavit a věnovat se tématu do hloubky.

- Lekce tvoří převážně různé doplňovačky, skládání vět z nabídky slov nebo vybírání správné možnosti z více variant. Jsou zde také úkoly na vyslovování a poslech.
 - Můžeme zaškrtnout možnost „Ted' nemohu poslouchat“ a „Ted' nemohu mluvit“, což vypne tento typ úkolů na jednu hodinu. To se hodí, pokud procvičujeme třeba na veřejnosti. Případně lze tyto typy úkolů zrušit úplně, což je užitečné pro lidi, kteří mají se sluchem či mluvením problémy.
 - Dostáváme okamžitou zpětnou vazbu a pokud si něčím nejsme jistí, máme ke každému úkolu k dispozici diskuzi, kde se můžeme doptat. Dále je možné hlásit chybné vyhodnocení.
- Používá se několik typů bodů:
 - XP jsou body, které dostáváme za dokončení lekcí. Počet získaných XP je závislý na tom, kolik úkolů jsme měli bezchybně v jedné řadě za sebou. Každý den je třeba získat určitý počet XP (tzv. denní cíl).
 - Drahokamy fungují jako digitální měna. Dostáváme ji za dokončení denního cíle, ale také za splnění výzev. Dobrovolné shlédnutí reklamy po lekci nám dvojnásobí výtěžek (způsob monetizace). Za drahokamy si můžeme koupit výhody ve hře nebo obleček pro svou.
 - Srdíčka znázorňují počet životů. Ubývají při chybách a dobíjí se po určitém počtu hodin, pomocí opakování nebo přikoupením dalších. Premium nabízí neomezené množství srdíček.
 - Korunky získáváme za dokončené levely.
 - Plamínek (denní řada) měří, kolik dní za sebou jsme splnili denní cíl. Existuje možnost koupit odpuštění jednoho vynechaného dne za drahokamy.
 - Body se vždy zobrazují jen tam, kde jsou relevantní – v lekcích jen srdíčka, v obchodě jen drahokamy atd.
- Ligy jsou v podstatě žebříčky s tím rozdílem, že každý týden prvních 20 hráčů postupuje do lepší ligy a posledních 5 hráčů se propadá do ligy předchozí.
 - Uživatelé jsou rozděleni do skupinek po cca 50 hráčích s podobnou úrovní a frekvencí hraní a snaží se během týdne získat co nejvíce XP. Díky tomu, že se porovnáváme s reálnými soupeři a zároveň vidíme, že nám chybí jen pár bodů pro postup, je tato mechanika velmi účinná ve zvyšování motivace. Zároveň můžeme taktizovat, protože vidíme, kdo ze soupeřů je zrovna online.

- Úspěchy neboli odznaky fungují jako vedlejší výzvy pro hráče. Máme k dispozici seznam různých úkolů, které můžeme splnit. Vidíme, co je třeba udělat a jak daleko už jsme v něm pokročili – například odznak Učenec získáme za 100 nových slovíček, Šampión za postup v lize, Ostrostřelec za lekci bez chyb. Za dokončení úkolu dostaneme kromě odznaku také drahokamy.
- Duolingo má propracovaný systém připomínání pomocí notifikací či emailů, což pomáhá uživatelům být více konzistentní.
- Aplikace také nabízí možnost spřátelit se a sledovat pokrok dalších hráčů.

Hodnocení a inspirace

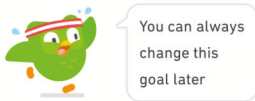
Duolingo je skvěle navržená aplikace, která využívá herních prvků naplno. Každý si může najít svou výzvu nebo způsob hraní, který mu bude nejvíce vyhovovat, ať už to jsou denní řady, plnění úkolů, postupování v ligách či kombinace všeho. Aplikace kreativně pracuje s body a tvoří systém, ve kterém se navzájem doplňují. Notifikací připomínajících, abychom nezapomněli na procvičování jazyka, bylo poměrně dost, škoda že nelze nastavit jejich frekvenci. Prostor pro zlepšení vidím v oblasti přátelství, kdy můžu pouze sledovat pokrok přátel, ale dále se s tím nijak nepracuje.

Inspirací pro můj projekt jsou především tyto poznatky:

- Nenutit uživatele tvořit si profil hned, ale až má možnost si aplikaci vyzkoušet.
- Vysvětlovat herní mechaniky až ve chvíli, kdy jsou pro uživatele relevantní.
- Najít nějaký způsob, jak udělat aplikaci osobnější, ať už pomocí maskota nebo personalizace.
- Diskuze u každého úkolu může být užitečná, aby se měli studenti na koho obrátit v případě problémů či nejasností.

Pick a goal

- Casual 5 minutes a day
- Regular 10 minutes a day**
- Serious 15 minutes a day
- Insane 20 minutes a day



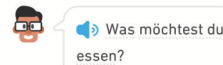
CONTINUE



Let's start from the basics!

You'll be speaking Vietnamese in no time.

CONTINUE



Julia's date wants to know...

- ... how much the food costs.
- ... what Julia wants to eat.
- ... where to find the restaurant.

Nice!
CONTINUE

- Vietnamese** 285 XP 4
- English (Czech)** 186 XP 38

Achievements



Select the correct translation

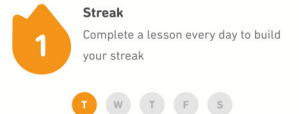
The fish

- Nhà Ga
- Con cá**
- Con cá

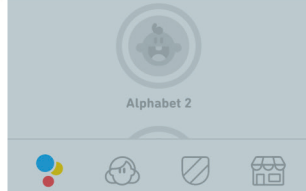
Correct answer:
Con cá
CONTINUE

Outstanding! 10 in a row!

CONTINUE



Daily Goal
29 / 20 XP



You're 6 XP away from your daily goal!

Lesson complete! +10 XP
Combo bonus! +4 XP

CONTINUE



Bronzová liga

Prvních 20 postupuje do vyšší ligy.
1 d 3 h 10 m

- 19 Svetlana Mandic 30 XP
- 20 Black Angel Gotico 30 XP
- 21 **Markéta** 29 XP
- 22 LiĽia 29 XP
- 23 Maurice Reinhard 29 XP

CONTINUE



5 Day Streak!

You're two days away from a 7-day streak.

CONTINUE



Posílení

Zmrazení řady
Zmrazení řady vám pojistí denní řadu pro případ, že na jeden celý den vynecháte procvičování.
ZÍSKÁNO

CONTINUE

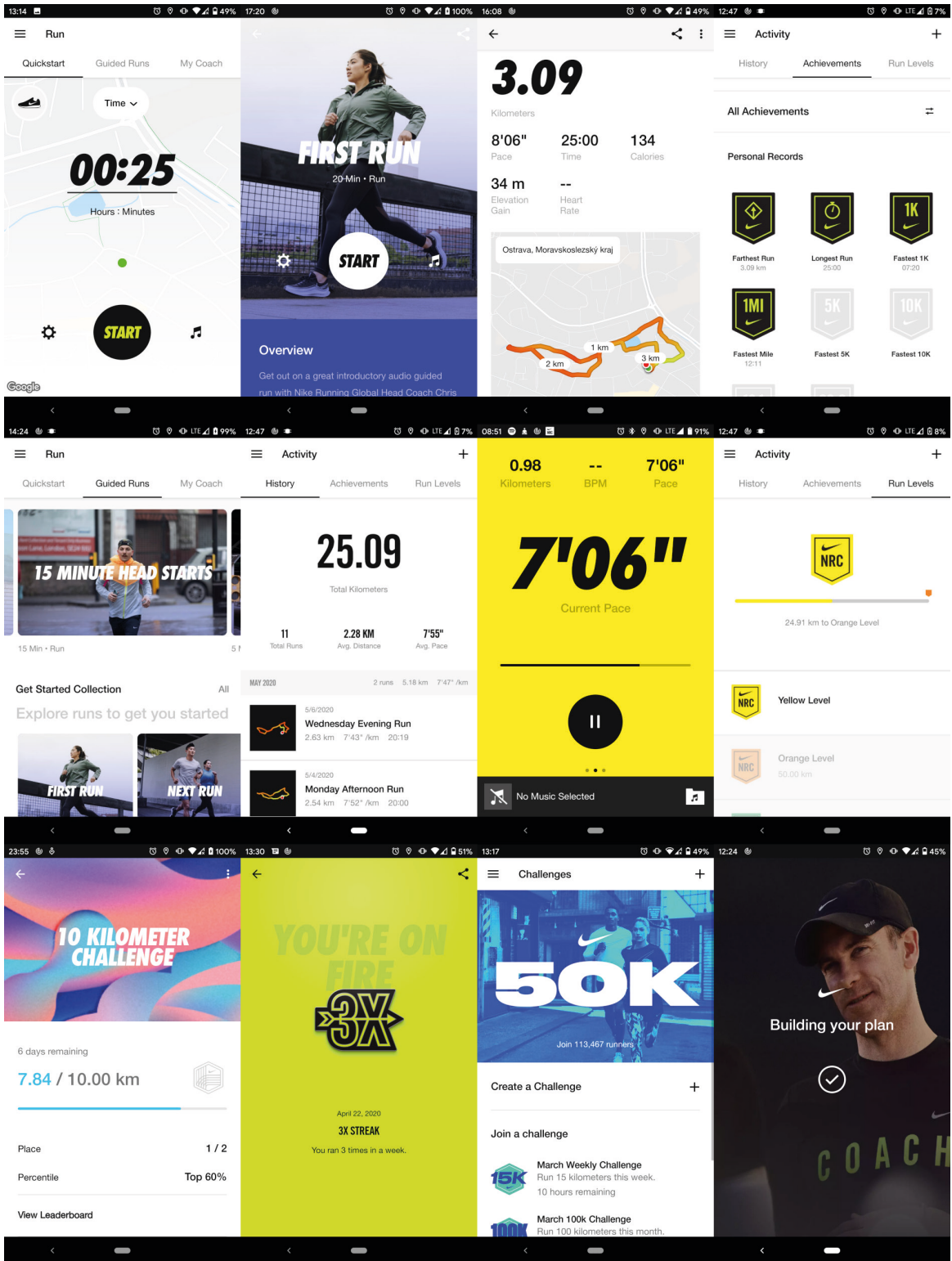
Nike Run Club

NRC neboli Nike Run Club je mobilní aplikace, která pomáhá běžcům udržovat přehled o své aktivitě. Týká se spíše trenérství než vzdělání, nicméně i tady dochází k výuce. Digitální trenér nás učí, jak správně běhat, vytváří tréninkový plán na míru a motivuje k vyšším výkonům. Nike si pomocí této aplikace buduje loajální komunitu běžců, kteří jim poskytují svá data a kterým může nabízet své produkty. Zároveň si značka účinně tvoří dobrou reputaci a důvěru.

Tato aplikace byla oceňovaná experty na gamifikaci už před téměř deseti lety (Zichermann a Cunningham, 2011, s. 96). Od té doby však prošla modernizací a redesignem, proto jsem chtěla vědět, jak vypadá dnes.

Zajímavé prvky

- Ihned po spuštění požaduje aplikace registraci a během onboardingu se ptají na mnoho poměrně citlivých informací jako je celé jméno nebo lokace. Nejspíše spoléhají na to, že lidé už značce Nike věří. Ptají se také na výšku a váhu, ale je možné použít průměrné hodnoty.
- Základem aplikace je měření času, vzdálenosti a rychlosti jednotlivých běhů. Už tato funkce mnoha lidem pro začátek stačí, běhy si můžou mezi sebou porovnávat a vidět, že se zlepšují.
- Na začátku běhu si určíme cíl – počet minut nebo kilometrů či rychlost. Během běhání nám aplikace poskytuje průběžné informace o těchto veličinách. Pokud aplikaci napojíme na chytré hodinky, můžeme měřit také tep. Pro Apple Watch dokonce existuje samostatná verze aplikace, abychom s sebou nemuseli brát mobil.
- Po dokončení běhu uvidíme základní analýzu a naši trasu, na které jsou barevně označená místa, kde jsme běželi pomaleji a kde rychleji. Někdy se také jako odměna přehraje motivační povzbuzení od náhodné sportovní celebrity.
- Až nám základní funkcionality přestane stačit, podíváme se dál. Po kliknutí na novou stránku vidíme úvod s krátkým vysvětlením, co zde najdeme a jak nám to pomůže.
- Guided Runs jsou vedené lekce s různými tématy, kde nás během běhu provází hlas trenéra. Ten nás podporuje, povzbuzuje, radí, jak správně držet tělo a dýchat, doporučuje vhodnou rychlost a dává podněty k zamyšlení. Najdeme zde lekce pro začátečníky, na vyčištění hlavy, s celebritou, s příběhem, dle počasí, intervalové tréninky, běhy na dlouhou vzdálenost a další. NRC spolupracuje s meditační aplikací Headspace, díky které můžeme u běhu meditovat.



Analýza aplikace Nike Run Club

- Také si můžeme nechat vygenerovat tréninkový plán na míru. Stačí si určit cíl (Chci začít běhat / Chci být více fit / Chci se připravit na závod), odpovědět na pár doplňujících otázek a plán na několik týdnů je hotový. Zároveň se sám přizpůsobuje podle toho, jak rychle se zlepšujeme.
- Na základě počtu uběhnutých kilometrů jsme zařazeni do různých úrovní pojmenovaných podle barev. Úrovně tak tvoří milníky (50 km, 1 000 km, ...), které nás motivují k jejich dosažení.
- V oddílu úspěchů/odznaků najdeme především naše osobní rekordy (nejdelší běh, nejrychleji uběhnutých 5 km apod.), dále odměny za splněné výzvy a také za účast.
- Můžeme se přidat do několika výzev otevřených pro všechny běžce, například Uběhni 50 km za měsíc duben. Bohužel první příčky takových výzev bývají obsazené lidmi, kteří údajně běhají více než tři maratony každý den, čímž zkreslují reálné pořadí opravdových běžců. Přesto jsou tyto výzvy poměrně motivující. Také máme možnost vytvořit vlastní výzvu a pozvat do ní pouze své přátele.

Hodnocení a inspirace

NRC je právem označován jako vzor gamifikovaných aplikací, jeho funkce jsou detailně promyšlené a během let mnohokrát vylepšované. Jako největší plus této aplikace považuji fakt, že se gamifikace nijak nevnucuje. Můžeme NRC používat i téměř bez ní, ale pokud zájem máme, nabízí se nám mnoho výzev, motivátorů a způsobů, jak se posunout.

Velmi motivující je už samotný přehled jednotlivých běhů, kde můžeme přesně vidět, jak se zlepšujeme. Podobný přehled hotových projektů by mohl figurovat také v mé aplikaci.

Líbí se mi, že aplikace počítá i s úplnými začátečníky a nabízí vedené lekce a tréninkové plány přímo pro ně. Je třeba počítat s uživateli bez jakýkoliv zkušeností.

Úvodní obrazovky, které krátce uvádějí nové funkce, mohou usnadnit orientaci, nicméně většinou bývají přeskakovány bez přečtení. Možná by je stačilo využít jako obsah pro oddíly, které teprve čekají na nějaká data.

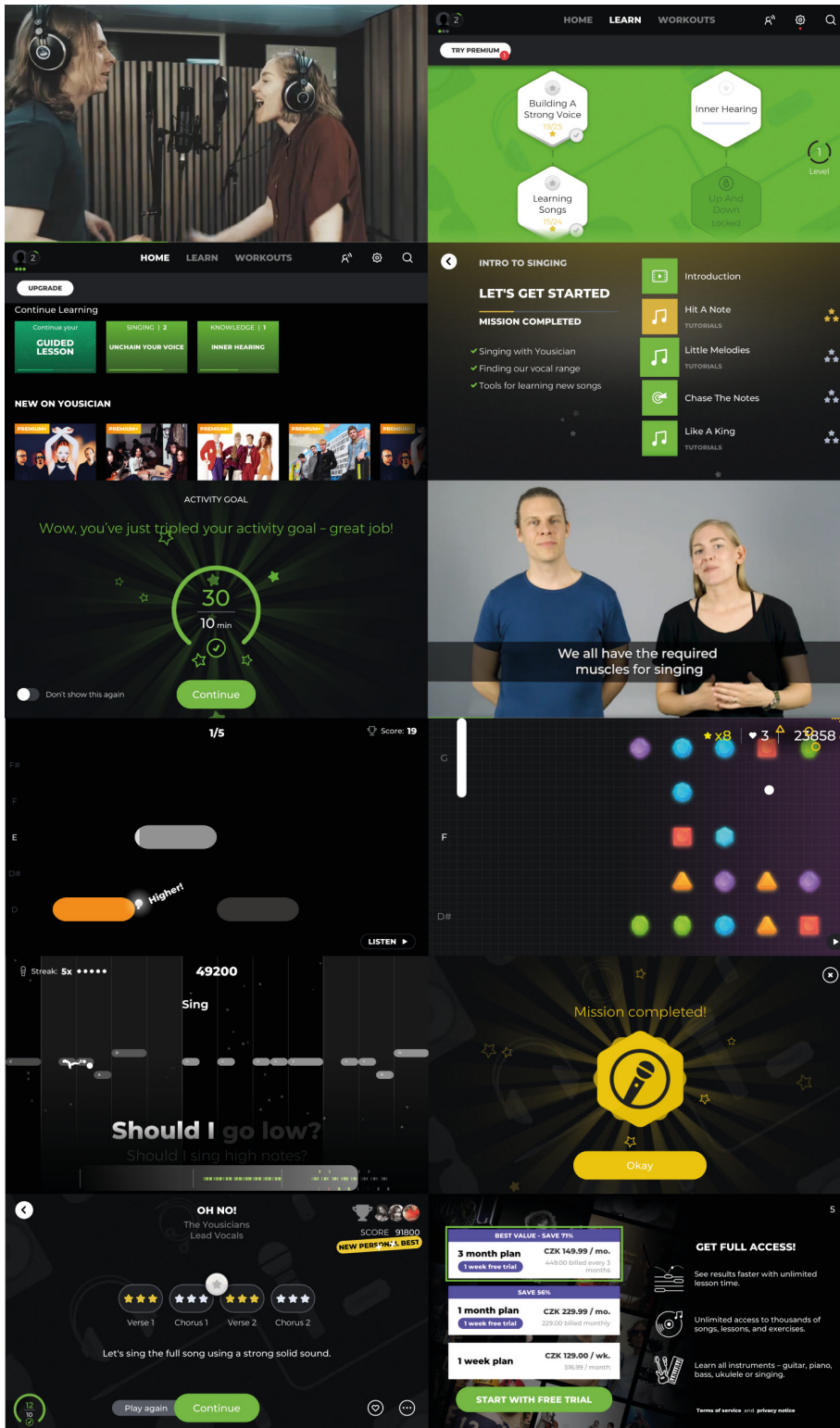
Aplikace ví, že lidé nebudou běhat každý den, pomocí odznaků a notifikací však motivuje k běhání alespoň jednou týdně.

Yousician

Kreativní spojení slov you a musician využívá ve svém názvu mobilní aplikace určená pro začínající hudebníky. Pomocí ní se můžeme naučit hrát na kytaru, ukulele či piano anebo zpívat. Výuka probíhá kombinací videí, miniher a rozpoznávání zvuku, proto mě zajímalo, jak to všechno bude dohromady fungovat.

Zajímavé prvky

- Jako první si všimneme, že je aplikace orientovaná pouze na šířku, což dává smysl, protože se takto v notách lépe orientuje.
- Součástí onboardingů je úvodní video, na kterém vidíme naše dva budoucí učitele jako profesionální muzikanty v nahrávacím studiu, což je pro aspirující hudebníky jistě motivující. Následně se nám představí, zodpovíme na pár otázek a rovnou absolvujeme první lekci.
- Poté si můžeme vybrat, zda se chceme věnovat teorii, procvičování konkrétních písní, nebo spustíme vygenerovanou lekci, která vybere kombinaci teorie a praxe přizpůsobenou naší dosažené úrovni.
- Do dalších úrovní se dostaneme, pokud se budeme věnovat teorii. Ta je rozdělená do dvou hlavních kategorií – teorie zpěvu a hudební teorie.
 - Pro aplikaci je typické, že dostáváme instrukce i zpětnou vazbu nahlas, skoro jako kdyby na nás mluvil někdo skutečný. Nové principy jsou vysvětlovány pomocí videí, které střídavě zobrazují oba učitele a vizualizovanou látku.
 - Probrané principy si rovnou zkusíme ve speciálním módu pro zpěv. Tento mód zobrazuje noty a zachycuje a vizualizuje náš hlas. Díky tomu máme okamžitou zpětnou vazbu, zda zpíváme moc vysoko, nízko, brzo, či pozdě. Ze začátku s námi zpívá tichý sbor, což pomůže překonat případný počáteční stud. Postupně se také dozvídáme o dalších funkcích tohoto módu, např. že se v něm dá transponovat.
 - V prvních lekcích se zpívají pouze jednotlivé tóny a menší skupiny tónů, později také jednoduché písně zaměřené na aktuálně probíranou látku. Zajímavým detailem jsou texty písní, které jsou tematicky psány z pohledu začínajícího muzikanta překonávajícího překážky.
- Probranou látku můžeme procvičovat pomocí miniher a minicvičení, které nám pomáhají lépe pracovat s dechem, zpívat správnou výšku tónu, rychleji rozpoznávat noty či zpřesnit hudební sluch.



Analyza aplikace Yousician

- Aplikace má k dispozici širokou databázi starších i současných písní různých žánrů, které můžeme zkoušet. U každé písně vidíme, jakou úroveň zpěvu bychom měli mít, abychom ji dokázali odzpívat. Máme k dispozici také takzvaný procvičovací mód, ve kterém můžeme píseň zpomalit, zaměřit se jen na určitou pasáž atd.
- Po každém cvičení, ať už se jedná o lekci, zpěv nebo procvičování probrané látky, získáme ohodnocení našeho výkonu v podobě zlatých nebo stříbrných hvězdiček. Zároveň se v žebříčku můžeme porovnat s dalšími studenty, kteří tuto lekci či píseň zkoušeli před námi.

Hodnocení a inspirace

Přijde mi, že v této aplikaci nemá gamifikace využitý svůj potenciál. Žebříčky fungují jen u procvičování písní nebo složitějších úkolů, ale u těch jednodušších má většina uživatelů stejný počet bodů. Během hraní se sbírají hvězdičky, nicméně nejde zjistit, kolik jich vlastně máme nebo zda se s nimi dá něco dělat. Vedlejší výzvy zde jsou ve formě miniher, ale není ani označené, že jsem je splnila. Občas se objeví odznak například za to, že aplikaci používám tři dny za sebou. Odznaky však nelze zpětně dohledat nebo je sbírat. Nejlépe zde fungují úrovně, které mi zároveň napovídají, jaké písně nebo další aktivity jsou pro mě vhodné. Gamifikace v této aplikaci motivaci sice do jisté míry zvyšuje, mohla by ale být mnohem propracovanější.

Dalším minusem je poněkud nepřehledné rozdělení aktivit do kategorií. Trvalo mi delší dobu, než jsem se dokázala zorientovat. Teoretické lekce, procvičování mimo lekce a písně by od sebe měly být jasně oddělené, a hlavně prezentované způsobem, aby uživatelé pochopili, o co jde. Předpokládám, že aplikace byla primárně navrhována pro tablety, které by svou velikostí orientaci zjednodušily.

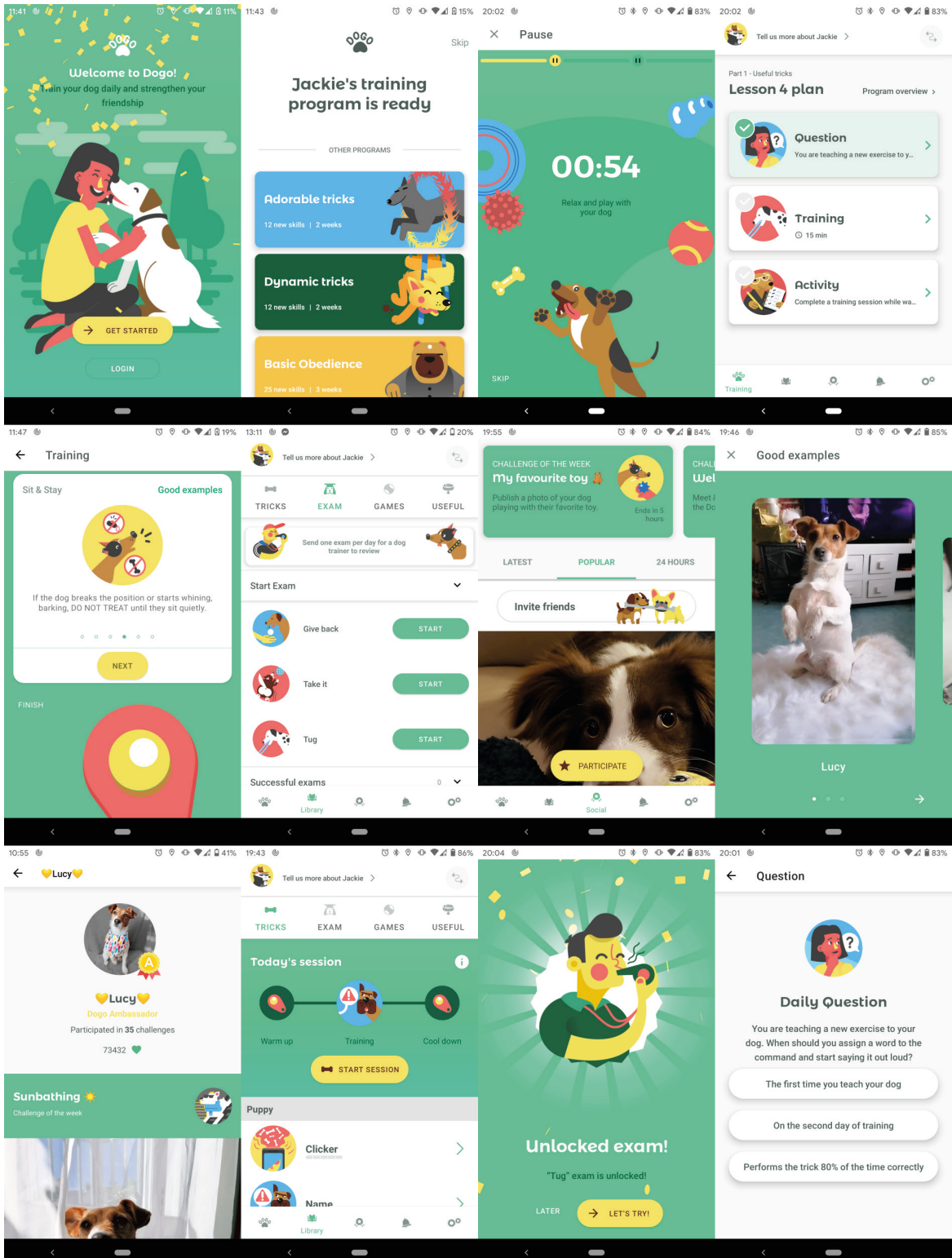
Naopak velmi dobře jsou zpracované samotné lekce. Kombinace videí, audio instrukcí, povzbuzování a okamžité zpětné vazby téměř působí, jako bychom se učili v soukromé lekci. Probíraná látka je vždy přehledně vizualizovaná a sami si ji rovnou zkusíme v praxi. Lekce jsou zábavně podané a zvládnutelné i pro úplného začátečníka. Pokročilí si zase přijdou na své při procvičování písní a miniher zaměřených na hudební teorii. V tomto ohledu se určitě mám čím inspirovat.

Dogo

Aplikace Dogo pomáhá lidem s výcvikem psů. Zaujalo mě na ní především její méně přímočaré využití gamifikačních prvků.

Zajímavé prvky

- Onboarding tvoří představení nejdůležitější funkcionality a odpovídání na pár rychlých otázek, podle kterých se vytvoří tréninkový plán. Ten se může zaměřovat na různé cíle, například obecná poslušnost, zábavné triky nebo kontrola agrese.
- Výuka se skládá ze tří částí: otázka dne, procvičování triků a krátký seznam úkolů, které můžeme plnit během dne pro zefektivnění tréninku.
 - Otázka dne se týká teorie trénování psů. Můžeme si tipnout z nabídky tří odpovědí a následně si přečíst krátký text, kde je správná odpověď zdůvodněna. Takto se zajímavě podaným a nenásilným způsobem přiučíme principům dobrého tréninku.
 - V druhé části je nám v jednoduchých krocích vysvětleno, jak má trik probíhat a na co si dát pozor. Najdeme zde také užitečné ukázky správného provedení triku, v podobě několika videí, na kterých pejsci tento trik dělají. K dispozici máme také klikr, což je pomůcka pro rychlejší učení díky tvoření asociace klikajícího zvuku se správným provedením triku.
 - Po procvičení ohodnotíme hvězdičkami, jak se pejskovi dařilo triky provádět a na základě tohoto zhodnocení se upraví další dny vygenerovaného tréninku. V pozdějších lekcích se také procvičují už naučené triky.
- Po absolvování několika lekcí se nám otevře možnost složit zkoušku. Ta spočívá v natočení videa s naším psem reagujícím na určitý pokyn. Do 12 hodin pak získáme zpětnou vazbu od profesionálů a dozvíme se, zda jsme uspěli.
- Kromě tréninkového plánu máme k dispozici také knihovnu cviků s jednoduchým vysvětlením, jak na ně. Pokud nám tréninkový plán nevyhovuje, můžeme trénovat podle sebe. Knihovna také obsahuje praktické postupy (např. jak navyknout pejska na náhubek) a různé hry, které můžeme s psem zkusit.
- Mimo výuku se můžeme zapojit do týdenních tematických fotovýzev. Stačí poslat fotku svého pejska odpovídající aktuálnímu tématu (např. Moje oblíbená hračka). Fotka s nejvyšším počtem udělených srdíček vyhrává. Některé výzvy jsou sponzorované s možností získání ceny, jiné jsou čistě pro zábavu a sociální status. Každopádně díky tomu vzniká navzájem se podporující komunita pejskařů.



Analýza aplikace Dogo

Hodnocení a inspirace

Gamifikace je v této aplikaci o něco skrytější než v předchozích příkladech. Místo odznaků se zde sbírají úspěšně složené zkoušky, místo úrovní počítáme splněné tréninkové programy. Aplikace se zaměřuje na postupné dosahování cílů a viditelné zlepšování se. Současně dává důraz na častou a pozitivní zpětnou vazbu a pomocí výzev dává uživatelům prostor k socializaci a kreativě.

Lekce jsou velmi dobře strukturované, zábavné a přiměřeně dlouhé. Každý den můžeme projít jen jednu lekci a nevíme přesně, co nás v další lekci čeká, a možná proto se na ně o to více těšíme. Není nutné trénovat každý den, po spuštění aplikace vždy navážeme na to, kde jsme skončili.

Výzvy jsou zde řešené jako příjemný sociální prvek budující komunitu. Možná by však bylo lepší, pokud by byly výzvy nějak propojené s trénováním triků.

Příjemnou atmosféru aplikace zajišťují roztomilé ilustrace.

Mobilní aplikace zaměřené na šití

Během rešerše jsem nenašla žádnou mobilní aplikaci zaměřenou konkrétně na výuku šití. Výjimkou je série totožných a velmi nekvalitních mobilních aplikací obsahující pár veřejně přístupných videí z YouTube a obrovské množství reklamy.

Legitimní aplikace týkající se šití se věnují především organizaci materiálu, zejména látek. Mezi takové aplikace patří Sew Awesome: Sewing tracker a Sew Organized.

Nejblíže mému záměru je aplikace s jednoduchým názvem Sewing. Jedná se o sociální síť, do které uživatelé sami vkládají vlastní návody na šití. Postupy však často bývají příliš laické a nedostatečně vysvětlené. Možná proto není aplikace příliš populární – našla jsem pouze osm návodů z roku 2019 a ani jeden z roku 2020.

Možností, jak se naučit šít, je naštěstí více. Výhody a nevýhody jednotlivých způsobů mi popsali sami uživatelé a popíšu je v následující kapitole.

Uživatelský výzkum

Cílová skupina pro můj projekt jsou lidé, kteří se chtějí naučit šít. Abych lépe pochopila potenciální uživatele a šicí komunitu, provedla jsem uživatelský výzkum.

Předběžný průzkum online komunit

Jako první krok jsem využila veřejně přístupných online zdrojů. Prošla jsem několik blogů, facebookových skupin, fór a YouTube kanálů zaměřených na šití. Z toho jsem zjistila, jakým způsobem se lidé v těchto online komunitách chovají a jaké aktivity zde dělají. Mezi nejběžnější aktivity patří sdílení své tvorby, prosby o radu, poskytování návodů nebo postupů, hledání inspirace, pomoc při výběru materiálů a vzájemná podpora.

Dotazník

V předběžném průzkumu jsem zjistila, co lidé v šicích komunitách dělají. Pro potřeby tohoto projektu jsem však chtěla pochopit uživatele důkladněji. Definovala jsem si následující výzkumné záměry:

- Kdo jsou lidé, co se učí šít, a proč to dělají?
- Jak se momentálně učí šít a jak jim to vyhovuje?
- Jak velká část lidí se věnuje aktivitám, které jsem zjistila v předchozím kroku?

Metoda sběru

Jako metodu sběru jsem zvolila dotazník. V době psaní této bakalářky platí omezení volného pohybu, a proto je k dispozici méně možností, jak data sbírat. Dotazník lze snadno provést na dálku a mohu díky němu oslovit větší množství respondentů v relativně krátkém čase.

Jako každá metoda má i dotazník své výhody a nevýhody. Respondenti často odpovídají tak, aby působili lépe. Pokud však spojím výsledky dotazníku s poznatky o chování uživatelů z předchozího kroku, mohu dojít k poměrně přesnému výsledku.

Koho se ptám a proč

Dotazník jsem poslala do zájmových skupin o šití. Chtěla jsem získat odpovědi od lidí, kteří už někdy šili. Neptala jsem se přímo lidí, kteří se teprve učí šít chtějí, protože nemají s učením se šít zkušenost.

Závěry z výzkumu

Dotazník vyplnilo 2 865 respondentů, z toho 2 763 má zkušenost s učením se šít. Považuji to za dostatečně velký vzorek reprezentující šicí komunitu, která je aktivní v online prostředí. Jednotlivé otázky a jejich odpovědi najdete v příloze Odpovědi na dotazník.

Kdo jsou lidé, co se učí šít, a proč to dělají?

Asi nebude překvapivé, že drtivá většina respondentů jsou ženy (99,42 %). Jako nejčastější věkovou skupinu uváděli 30–39 let, ale časté odpovědi byly v celkovém rozmezí 20–59 let. Šijí především proto, že je to baví, relaxují u toho a vytváří něco originálního. Na otázku, proč se začali učit šít byly nejčastější tyto odpovědi:

Mateřská/rodičovská dovolená

Téměř třetina respondentů uvedla, že je aktuálně na mateřské nebo rodičovské dovolené. Mnoho žen začalo šít právě v této době, a to převážně oblečení a výbavu pro své děti. Zajímá je materiál a kvalita látek a nelíbí se jim nabídka v obchodech. Jako častou stížnost zmiňují nedostatek soustředěného času na šití.

- „Začala jsem šít kvůli očekávanému miminku a malému výběru oblečení z preferovaných materiálů.“
- „S narozením syna jsem zjistila, že koupit něco pěkného na chlapečka je téměř nemožné.“
- „Čekám chlapečka a nebaví mě jenom modrá barva.“
- „Šiji, abych sladila dvojčata a aby děti měly něco ode mě.“
- „Chybí mi dostatek času a klidu na práci, šiju jen, když děti spí.“

Roušky jako začátek

Pro další skupinu lidí bylo první setkání se šitím tvorba roušek, které potřebovali vyrobit pro sebe a své blízké. Šití je však zaujalo natolik, že zkouší další projekty.

- „Začala jsem kvůli rouškám, nyní je to pro mě úžasný relax a baví mě koukat, jak se mi pod rukama tvoří něco originálního, i když ne vždy perfektního.“
- „Při šití roušek mne to chytlo a chtěla jsem si ušít i něco na sebe.“
- „Se šitím jsem začala, abych rodině ušila roušky, a začalo mě to bavit.“

Nedostatek za komunismu

Respondenti nad 50 let se k šití často dostali ještě za komunistického režimu, kdy byl výběr oblečení a dalších produktů silně omezený. Také nebylo mnoho dostupných zdrojů, jak se šití naučit, proto se často učili od své rodiny, případně časopisů jako německá Burda. Dnes tato skupina využívá online zdrojů, a to k inspiraci i k dalšímu vzdělávání.

- „Začínala jsem šít před 50 lety, chodila jsem do tříměsíčního kursu, hodně mně pomohl, šila jsem podle Prama a Burdy, obdivuji dnešní možnosti ve skupinách na Facebooku, i dnes se tam učím.“
- „Jsem už starší ročník, když jsem měla děti, nebyl moc velký výběr oblečení, tak jsem se naučila šít. Ze začátku metodou pokus – omyl, o hodně let později z časopisů a podle kurzů. Teď hledám i na YouTube.“
- „Za socíku nebylo moc hezkého k nošení, byla to pro všechny nutnost si ušít něco na sebe. Látky byly cenově dostupné, ale hezké materiály a vzory pouze podpultovky, přes známé.“

Nekonfekční velikost

Lidé s nekonfekční postavou mají problém sehnat oblečení, které by jim sedělo. Proto si ho buď upravují anebo přímo šijí sami.

- „Naučit se šít byla nutnost. Při malé výšce člověk pořád musí zkracovat kalhoty, rukávy, atd.“
- „Můj syn je velmi hubený a vysoký, konfekční oblečení mu nesedí a veškeré kalhoty mu musím upravovat. Je pro mě jednodušší ušít kalhoty na míru než upravovat kupované.“

Slow fashion

Menší, ale rozhodně zajímavou kategorií tvoří lidé, které zajímá dopad oděvního průmyslu na ekologii. Často přešívají staré oblečení (třeba ze second-handu) nebo si kupují kvalitní látky se známým původem. V této kategorii najdeme především lidi ve věku 20–29 let.

- „Designové věci z kvalitních bio látek od lokálních českých tvůrců jsou krásné, ale mohu si je vyrobit za zlomek ceny. U módy z řetězců se mi nelíbí, že musí obletět půl planety (výroba Čína nebo Bangladéš) a že nikdy nevím, v jakých podmínkách tam lidé pracují. Líbí se mi myšlenka slow fashion a udržitelnosti. Dětem ušiji krásné věci třeba z látek z Německa. Krásné látky mě inspirují.“
- „Chci recyklovat oblečení, které už nenosím, abych podpořila myšlenku pomalé módy a zabránila zbytečnému hromadění nechtěných oděvů na skládkách.“

Jak se momentálně učí šít a jak jim to vyhovuje?

Více než třetina respondentů se alespoň základy šití naučila od rodiny či známého, většinou od matky nebo babičky. Pětina respondentů absolvovala alespoň jednorázový kurz, ať už ve škole anebo později. Osobní kontakt je pro výuku šití neefektivnější, nicméně není tak flexibilní. Buď musíme sehnat někoho zkušeného, kdo by nám byl ochotný pomáhat a být k dispozici, anebo musíme platit skupinový kurz šití, jehož cena, obsah a frekvence nám nemusí vždy vyhovovat.

Téměř polovina dotázaných k ruce nikoho neměla a učila se od základů sama z dostupných zdrojů, ať už z tištěných materiálů, online nebo metodou pokus – omyl.

Videa (např. YouTube)

Videa používá více než polovina dotázaných, a to pro úplné základy v oblasti šití nebo pro rozšiřování svých stávajících dovedností. Z toho vyplývá, že většina respondentů je online vzdělávání nakloněna.

Po osobní výuce jsou videa označována jako druhá věc, která jim nejvíce pomohla. Musí však být dostatečně detailní a ukazovat postup výroby z více úhlů. Videí existuje obrovské množství, ne všechna jsou však kvalitní a dobře vysvětlená. Výuka zde není ucelená a může být obtížné najít radu ohledně něčeho specifického.

- „Nejvíc mi pomáhá, že si mohu přehrát videa opakovaně, dokud to neušíju správně.“
- „Ve videu si můžu pustit určitou pasáž 100x za sebou a pauzovat během koukání.“
- „Videa na YouTube mi pomáhají, jinak bych uvítala jednodušší vyhledávání v nich, tj. abych zadala lemování rukávu a viděla to, než muset projet celé video o tom, jak se šije tričko.“
- „Pomohla mi hlavně videa. Fotonávody na složitější stříhy nestačily.“

Kurzy online

Kurzy nabízí ucelenou výuku, kde jsou srozumitelně vysvětleny základy i různé vychytávky. Pokud je nám něco nejasného, můžeme si zpravidla napsat o pomoc. Někteří z dotazovaných se zmiňovali, že by o konkrétní online kurz měli zájem, ale je pro ně příliš drahý.

V odpovědích byla nejčastěji uváděna Škola šití od Caramilly, která nabízí některé lekce zdarma. Respondenti hodnotili kladně kvalitně zpracovaná videa s detailně popsány postupy, jednotlivými technikami i dalšími tipy. Naopak prostor pro zlepšení vidí v přehlednější navigaci a hledání. Také zde najdeme v podstatě jen jeden styl oblečení, který nemusí vyhovovat všem.

Fóra a facebookové skupiny

Fóra a facebookové skupiny tvoří komunity, kde se můžeme na cokoli zeptat a čerpat inspiraci. Podobně jako na YouTube je zde ale obsah roztržštěný po různých příspěvcích a informace jsou nepřehledné a neucelené.

- „Hodně mi pomohly různé facebookové skupinky, tam když člověk hledá, popřípadě se zeptá, většinou se najde někoho, kdo umí poradit.“
- „Nejvíce mi pomáhají inspirační fotky od jiných lidí, je super vidět, co kdo dokáže ušít, motivuje mě to.“
- „Pomohlo mi sdílení v šicích skupinách a mezi kamarádkami – ten pocit, že na začátku nejste jediná nešikovná lama je velmi uspokojující.“
- „Chybí mi lepší rozcestníky (katalogy) na webech i FB, které se šití věnují.“

Další postřehy

V dotazníku mi přišlo spousta tipů, co by měl podle nich dobrý kurz obsahovat. Především vícekrát zmiňované myšlenky jsou pro mě velmi užitečné. Nejčastěji zazněly tyto body:

- Postup popisovat opravdu detailně a nepřeskakovat mezikroky. („Nejhorší jsou pro začátečníky zkratkovité návody, kde polovinu kroku přeskočí a ani nás neupozorní.“)
- Přidat informaci o metráži. („Doted' nevím, kolik látky mám vlastně koupit na danou věc a pak se mi hromadí zbytky.“)
- Vytvořit srozumitelný přehled typů látek, stehů, jehel, patek atd. se stručným vysvětlením, k čemu se používají. („Chyběl mi jednoduchý a rychle přístupný manuál – k čemu je jaký typ stehu a jak ho vypárat, k čemu je jaká patka a jak se používá, jak šít který materiál, jakou nití a jakým stehem...“)
- Sepsat slovník s terminologií. („Uniká mi spousta názvů částí oblečení. Když se někde ve skupinách na FB lidi baví třeba o rukávech, tak teprve zjistí, že není jen krátký a dlouhý.“)
- Mít k dispozici lekci pro úplné začátečníky („Chyběly mi úplné základy. Že mám na začátku chytit nit, že se zapošívá, jak položit stříh na látku, jak začístit, že existují přídavky na švy, ...“)

Jak velká část lidí se věnuje aktivitám z předběžného průzkumu?

V předběžného průzkumu jsem zjistila nejčastější online aktivity, v dotazníku jsem zjišťovala, jaký podíl lidí se těmto aktivitám věnuje. Všechny jsou poměrně časté, ovšem pasivním aktivitám se věnuje větší podíl lidí než těm aktivním.

Úplně nejčastější aktivitou je čerpání inspirace a hned za ní vyhledání návodů. Téměř všichni respondenti uvedli, že se těmito aktivitám věnují alespoň občas, většina dokonce uvedla že velmi často. Třetí aktivitou v pořadí je ptaní se na rady, což dělá přes 80 % respondentů, a to převážně občas či zřídka.

Z celkového počtu dotazovaných zveřejňuje své projekty třetina respondentů občas až velmi často. Zbýlých 39 % zřídka a 28 % vůbec.

Nejméně častou aktivitou je poskytování rad nebo návodů, u které 73 % dotazovaných uvedlo, že ji nedělají vůbec nebo jen zřídka.

Další poznatky

V otázce „Co nejčastěji šijete“ vyhrálo s velkým náskokem oblečení. Proto se alespoň v rámci první verze produktu zaměřím pouze na tento typ výrobků. Vzhledem k velkému počtu lidí, co šijí na své děti však určitě zařadím také dětské oblečení.

Lidé šijí nejčastěji s frekvencí alespoň jednou za týden nebo alespoň jednou za měsíc. Je třeba s tím v návrhu počítat.

V samotném dotazníku jsem se neptala, zda by o aplikaci měli zájem, protože respondenti mají tendenci ze slušnosti odpovídat ano, což zkresluje výsledky. Nicméně lidé se mi začali sami ozývat, zda bude aplikace k dispozici a že by ji rádi vyzkoušeli.

Závěr teoretické části

V teoretické části jsem se věnovala tématům gamifikace, e-learning a šicí komunita. Na začátku jsem vymezila pojmy e-learning a gamifikace. Následně jsem se zaměřila na gamifikaci v oblasti online vzdělávání. Zabývala jsem se motivací hráčů a určila, které typy motivací jsou pro můj projekt nejpodstatnější. Poté jsem popsala principy navrhování gamifikovaných elearningových systémů a využití herních mechanik v těchto systémech.

V následující kapitole jsem analyzovala čtyři vzdělávací mobilní aplikace, které gamifikaci využívají. Zhodnotila jsem, kde jim gamifikace a způsob výuky fungují dobře a kde mají prostor pro vylepšení

Dále jsem ve stručnosti shrnula existující nabídku mobilních aplikací týkajících se šití.

V poslední kapitole jsem provedla uživatelský výzkum ve formě předběžného průzkumu online komunit a následného dotazníku, na který mi odpovědělo přes 2 800 respondentů.

Dotazník jsem zanalyzovala, zjistila jsem, jaké typy lidí se momentálně učí šít, co jim v současném vzdělávání chybí a naopak pomáhá, a jakým způsobem využívají online prostředí. Respondenti také zhodnotili silné a slabé stránky současných platforem, pomocí kterých je možné naučit se šít.

Tyto informace mi pomohly získat spoustu poznatků, jenž využiji v praktické části, ve které budu navrhovat mobilní aplikaci pro začátečníky v šití.



Praktická část

Proces navrhování

Rozvrhnutí postupu

Mým cílem je navrhnout gamifikovanou mobilní aplikaci, která pomůže lidem naučit se šít pomocí návodů na konkrétní výrobky, diskuzí, kde se uživatelé mohou ptát na rady, přehledů o materiálech a technikách a možností své výtvořky sdílet a inspirovat se navzájem.

Před navrhováním jsem si určila následující postup. První tři verze prototypů se budou zaměřovat primárně funkcí aplikace, a to konkrétně informační architekturou, user flows a využitím gamifikace. Díky tomu vznikne detailní wireframe s naznačeným obsahem a určeným rozsahem. Poté budu vytvářet další tři kola prototypů, u kterých budu řešit vizuální stránku a dosazovat předpokládaný obsah. Hlavní výstup tvoří klikatelný prototyp.

Persony

Na základě dat z dotazníku jsem vytvořila dvě jednoduché persony, které reprezentují uživatele. V průběhu navrhování mi připomínaly, pro jakou skupinu lidí aplikaci vytvářím.



HANA

Matka dvou malých dětí na rodičovské

Úplný začátečník v šití. Zatím nic nezkoušela, ale sleduje a líbí se jí, co lidé dokáží vytvořit.

Frustrace

- Nemá tolik času a klidu na šití, šije jen, když děti spí
- Návody často počítají se základní znalostí, kterou zatím nemá
- Neví, jak začít, zvažovala osobní kurz, ale na pravidelný nemá čas a peníze
- Nelíbí se jí nabídka v obchodech

Cíle

- Aby děti nosily kvalitní a nezávadné materiály
- Vytvořit něco vlastního pro své děti



LINDA

Pracující v Praze se zájmem o módu

Základy se naučila od babičky. Teď se učí sama z videí a metodou pokus – omyl.

Frustrace

- Nechce podporovat fast fashion, ale přesto chce být stylově oblečená
- Návodů na šití je hodně, ale je pro ni náročné hledat ty kvalitní
- Malý výběr dobře zpracovaných moderních střihů

Cíle

- Ušít si něco originálního
- Naučit se šít technicky správně, aby oblečení působilo profesionálně
- Odpočinout si od kancelářské práce

Persony

Návrh gamifikačních prvků

Díky uživatelskému výzkumu a person jsem aplikaci vnímala převážně ze strany uživatele. Na projekt jsem se však chtěla podívat částečně také z businessového pohledu s čímž mi pomohla metoda Octalysis (Chou, 2014, s. 460–483). Nejprve jsem si stanovila metriky, podle kterých můžeme měřit úspěch projektu. Ty nám určují, kam má gamifikace směřovat.

Poté jsem v chronologickém pořadí sepsala akce, které chceme, aby uživatelé dělali. Tím definujeme, jak vypadají vítězné stavy gamifikace (Win-States). Všechny navržené prvky by měly motivovat uživatele k těmto akcím.

Dalším krokem bylo přemýšlet nad spouštěči (Triggers), které budou uživatele k těmto akcím motivovat. Předběžné nápady na tyto spouštěče a gamifikační prvky obecně zobrazuje obrázek níže. Gamifikace se zde projevuje zejména kreativním sebevyjádřením, podporující komunitou a zobrazením viditelného pokroku v šití.

<p>DISCOVERY (OBJEVOVÁNÍ)</p> <ul style="list-style-type: none">– dozvědět se o aplikaci– stáhnout aplikaci– spustit aplikaci	<p>ONBOARDING (PRVNÍ SPUŠTĚNÍ)</p> <ul style="list-style-type: none">– pochopit základní funkce– poskytnout info pro personalizaci– registrace– spustit lekci pro úplné začátečníky
<p>PROGRESS (POSTUPOVÁNÍ)</p> <ul style="list-style-type: none">– dostávat připomínající notifikace– dívat se na lekce– ukládat lekce na později– ptát se na dotazy– nahrávat projekty– dívat se na inspiraci– hodnotit inspiraci– účastnit se výzev	<p>ENDGAME (CÍL)</p> <ul style="list-style-type: none">– kupovat placené stříhy– aktivněji šít a dívat se na lekce– častěji nahrávat projekty– nastavit své projekty jako veřejné– vyhrávat výzvy– doporučit aplikaci přátelům

Win-States

METRIKY ÚSPĚCHU

- počet registrovaných uživatelů
- počet zhlédnutých lekcí
- počet uživatelem nahraných projektů
- počet účastníků ve výzvách
- počet koupených stříhů

Metriky úspěchu

časově omezené výzvy

inspirace s odkazem na návod

viditelné siluety odznaků

body za plnění lekcí

fotovýzvy s hlasováním

sbírání odznaků

získávání srdíček za vlastní nahrané projekty

notifikace

výhra ve výzvě

veřejně viditelné odznaky

úrovně podle počtu získaných bodů

krátký test teorie

publikování svých dokončených projektů

možnost získat stříh zdarma

přehled hotových projektů

dávání srdíček oblíbeným projektům

komunita

seřazené projekty podle počtu srdíček (žebříček)

možnost se zeptat ostatních

tématické výzvy (Vánoce, rouška, ...)

odznaky za aktivitu, nahrané projekty atd.

feed k s projekty ušitými za posledních 30 dnů

status díky dosažené úrovni

Nápady na gamifikační prvky

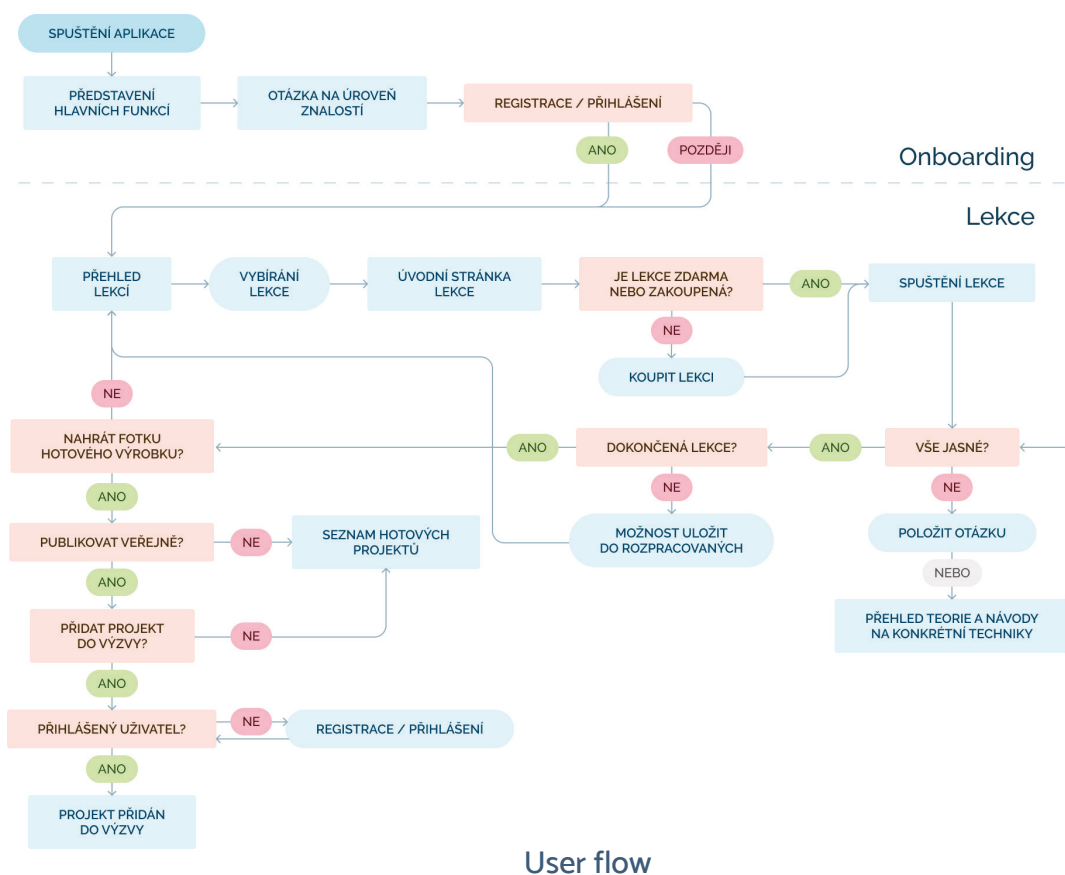
User flow a první prototypy

V této fázi jsem již měla představu o základních funkcích, předběžné gamifikaci a potřebách uživatelů. Tyto poznatky jsem propojila v user flow, ve kterém jsem zaznačila hlavní strukturu aplikace z pohledu uživatele.

Na základě user flow jsem začala skicovat první rychlé papírové verze obrazovek a hledala nejvhodnější rozložení prvků, způsob zobrazení, navazování obrazovek a tak dále. Papírové skici jsem převedla do digitální podoby, která je přesnější, přehlednější a lze v ní snadno upravit i několik obrazovek zároveň.

User journey

Abych lépe pochopila, za jakých situací se bude uživatel s různými obrazovkami setkávat a jaké konkrétní kroky bude nejčastěji dělat, zpracovala jsem také user journey.



FÁZE	1) Hledání inspirace	2) Vybírání lekce
CO DĚLÁ	Prohlíží si inspirativní obrázky	Hledá sukně a vybírá si nejlepší střih
CO VIDÍ	Screen Inspirace	Screen všech lekcí a konkrétní lekce
MYSLÍ SI	„Ta sukně vypadá skvěle, chci podobnou“	„Snad to zvládnou“
POZNÁMKY	Prolinkovat projekty v inspiraci s návody	Štítky a krátký popis lekce
FÁZE	3) Sehnání materiálu	4) Příprava střihu
CO DĚLÁ	Kupuje látky a komponenty	Tisk střihu a stříhání látky
CO VIDÍ	Kamenný obchod nebo e-shop	Aplikace, tiskárna, pracovní stůl
MYSLÍ SI	„Doufám, že mám všechno“	„Co mám s tím střihem dělat“
POZNÁMKY	Odškrtnávací nákupní seznam Množství materiálu podle velikosti Tabulka velikostí	Návod na práci se střihem PDF střih, různé velikosti
FÁZE	5) Spuštění lekce	6) Něco není jasné
CO DĚLÁ	Šítí podle návodu	Hledání v knihovně a napsání o radu
CO VIDÍ	Postup krok po kroku	Vyhledávací box, knihovna, fórum
MYSLÍ SI	„Jak to dělám?“	„Kde to najdu“
POZNÁMKY	Po krocích, progress bar Přehled kroků Odkazy na podrobné postupy těžších prvků	
FÁZE	7) Přerušování lekce	8) Opětovné spuštění lekce
CO DĚLÁ	Kliká na tlačítko Pozastavit	Klikání na rozpracovanou lekci
CO VIDÍ	Úvodní screen – přehled lekcí	Lekce v kroku, kde minule skončili
MYSLÍ SI	„Zítra to dodělám“	
POZNÁMKY	Lekce se ukládá do rozpracovaných	
FÁZE	9) Dokončení lekce	10) Nahrání projektu
CO DĚLÁ	Získání odměny	Nafocení a nahrání hotové sukně
CO VIDÍ	Screen Úspěch	Krátký formulář pro nahrání
MYSLÍ SI	„Konečně hotovo“	

User journey – Šítí projektu podle lekce

Iterace

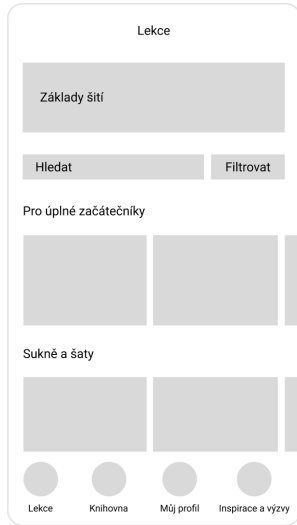
Každou obrazovku jsem několikrát zpřesňovala a upravovala, aby byly pro uživatele co nejvíce přehledné a intuitivní. Níže popíši nejvýraznější změny.

Přehled lekcí

- Přehled lekcí je obrazovka, kterou uvidíme po spuštění (a případně onboardingu) jako první. Obsahuje přehled návodů na konkrétní střihy oblečení.
- Díky user journey vím, že pro velkou část uživatelů bude primární akcí vrátit se k rozpracovanému projektu. Proto jsem hned na tuto startovací obrazovku přidala rozpracované lekce a projekty uložené na později.
- Fotky lekcí jsou orientované na výšku, protože budou zobrazovat převážně postavy.
- Pro lepší orientaci jsou lekce označeny štítkem s vypsanou obtížností.

Úvod lekce

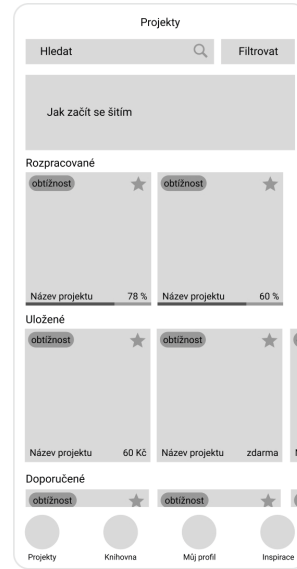
- Po kliknutí na lekci se zobrazí úvod lekce. Najdeme zde informace o potřebném materiálu, střih ke stažení a práce ostatních uživatelů, kteří tento střih už vyzkoušeli.
- V původní verzi byly práce ostatních uživatelů umístěny na ihned viditelném místě přímo pod velkým hlavním obrázkem lekce. V další verzi jsem však díla uživatelů přesunula do slideru, který je přístupný posunutím prstu doleva na ploše hlavního obrázku. Na tomto místě dávají fotky ostatních uživatelů smysl, protože se během prohlížení hlavních fotek uživatel rozhoduje, jestli chce střih zkusit a díla ostatních mu v tom mohou pomoci.
- Díky tomuto přemístění se uvolnilo místo pro důležitější Přípravu, která se zabývá materiály a střihem, a Diskuzi, kde mohou uživatelé psát dotazy ohledně lekce.



Verze 1

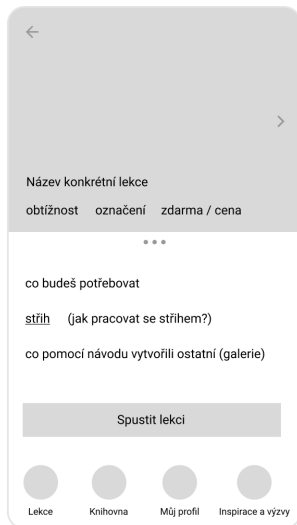


Verze 2



Verze 3

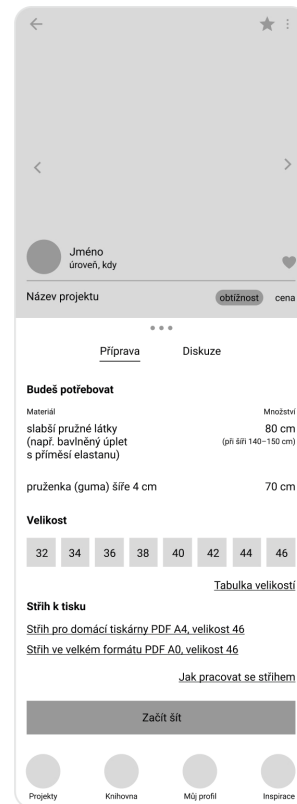
Vývoj obrazovky Přehled lekcí



Verze 1



Verze 2

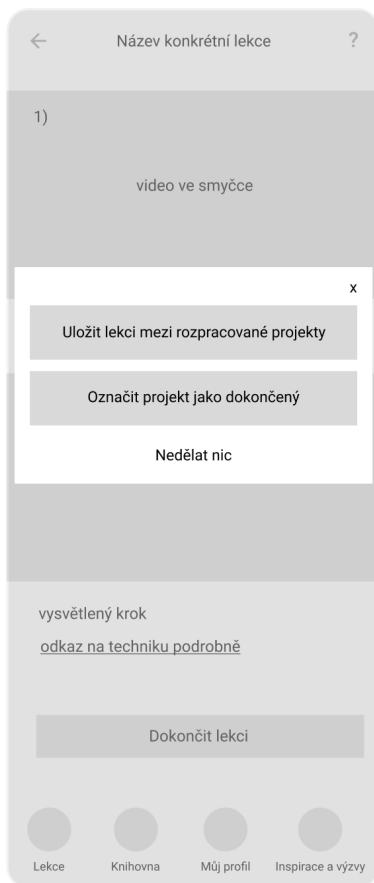


Verze 3

Vývoj obrazovky Úvod lekce



Verze 1



Verze 1 a pop-up

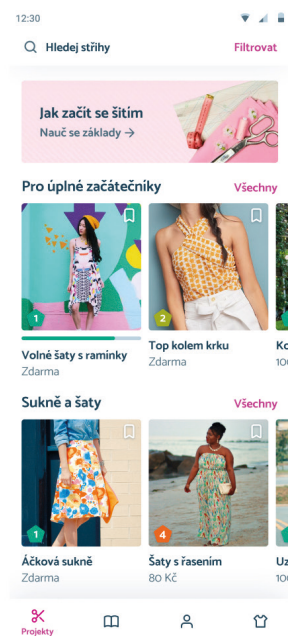
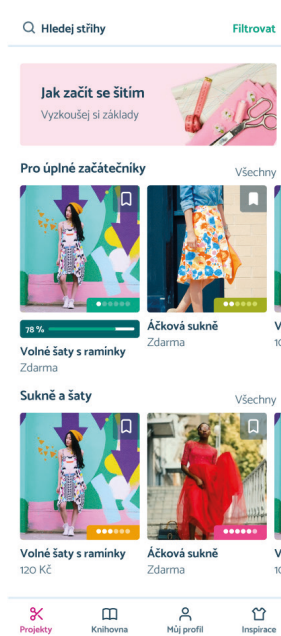
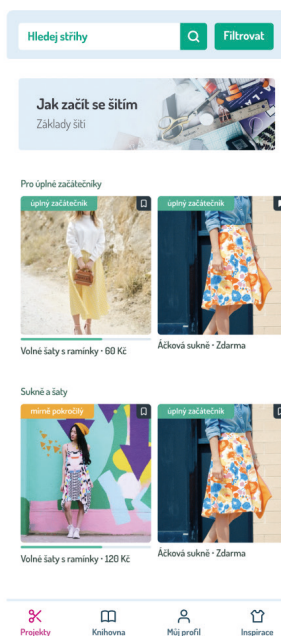
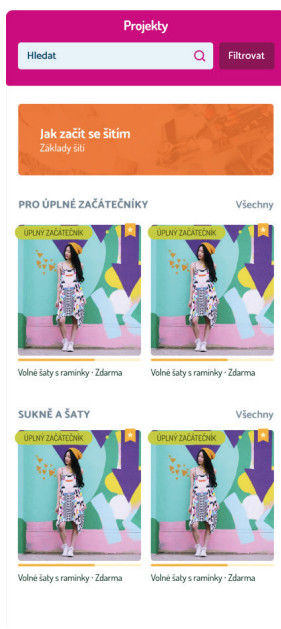


Verze 3

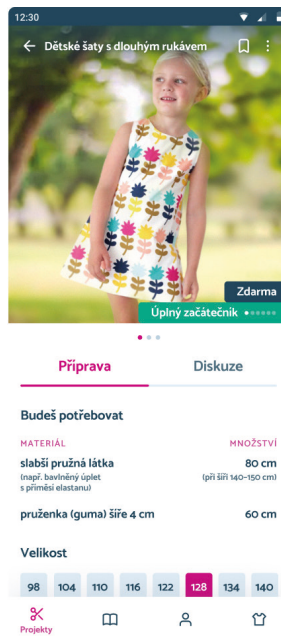
Vývoj obrazovky Spuštěná lekce

Spuštěná lekce

- Po spuštění lekce se v původní verzi objevil vypsáný seznam kroků s příloženými krátkými videi ve smyčce. S tímto řešením však byl problém. Uživatelé často projekt nedokončí na jedno sezení, ale musí si ho rozdělit na několik dnů. Pokud by opustili tuto obrazovku, jak by aplikace poznala, jestli už projekt dokončili, nebo ho jen potřebují pozastavit? Jak by věděla, na jakém kroku uživatel skončil?
- V první verzi jsem tyto otázky řešila provizorně pop-upem. V další verzi jsem kroky rozdělila do samostatných obrazovek, doplnila je progress barem, abychom neztratili přehled o délce projektu, a přidala tlačítko s výpisem všech kroků.
- Díky rozdělení kroků si bude aplikace automaticky pamatovat, na jakém kroku uživatel skončil, a uživatel pak může snadno pokračovat, kde minule přestal.



Vývoj vizuálu obrazovky Přehled lekcí



Vývoj vizuálu obrazovky Úvod lekce

Design systém

Aby se mi aplikace navrhovala snadněji a abych dosáhla co nejvíce konzistentního výsledku, vytvořila jsem design systém podle principů atomového designu (Frost, 2016). Vzniklé komponenty jsem pak používala napříč celou aplikací.

Barevná paleta



Typografie

Heading 1
druhý řádek

Heading 2
druhý řádek

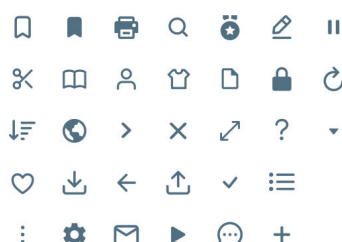
paragraph regular
druhý řádek

paragraph bold
druhý řádek

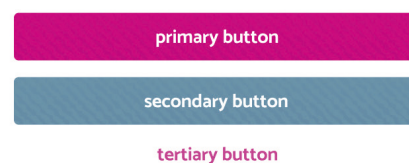
secondary
druhý řádek

TITLE
DRUHÝ ŘÁDEK

Ikonomie

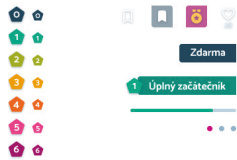


Tlačítka

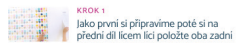
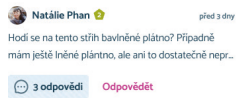


Design systém, základní komponenty

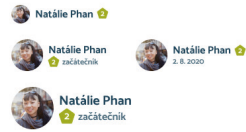
Štítky a malé komponenty



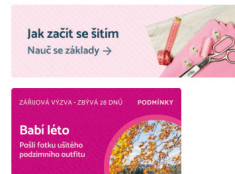
104



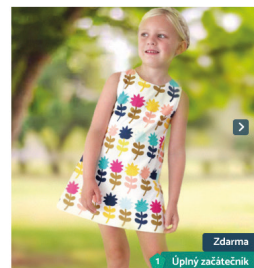
Uživatel



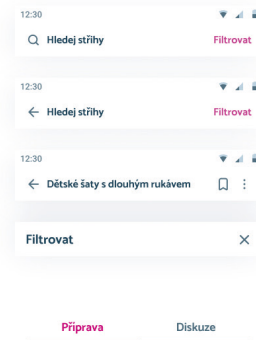
Bannery



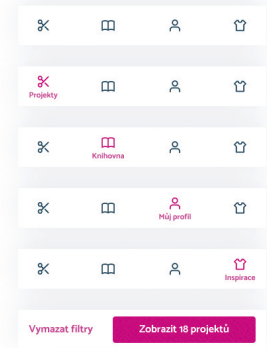
Lecke



Horní navigace



Spodní navigace



Uživatelem nahrané projekty



Design systém, pokročilé komponenty

Výsledná aplikace

Onboarding

Po prvním spuštění aplikace uvidíme onboarding. Ten nám v krátkosti představí hlavní funkce aplikace a nabídne vytvoření účtu či přihlášení. Během registrace se aplikace zeptá, jaké zkušenosti uživatel se šitím má. Na základě odpovědi bude uživatel zařazen do příslušné úrovně (úplný začátečník, začátečník nebo středně pokročilý). Díky tomu mu budou doporučovány vhodnější lekce k vyzkoušení.

Přehled lekcí

Po onboardingu se dostáváme na obrazovku Přehled lekcí. Zde najdeme návody na konkrétní střihy oblečení. Přehled lekcí je personalizovaný na základě úrovně uživatele. Pouze úplní začátečníci a začátečníci uvidí v horní části obrazovky banner Jak začít se šitím. Uživatelé s vyšší úrovní jej naleznou pouze v knihovně.

Každá lekce je označena štítkem, pro jakou dosaženou úroveň se střih hodí. Úplným začátečníkům se budou doporučovat lekce pro začátečníky a úplné začátečníky. Uživatelé s vyšší úrovní uvidí doporučení také na projekty vyšší úrovně.

V lekcích lze snadno vyhledávat a filtrovat, aby každý našel projekt podle svých představ. V přehledu lekcí najdeme také rozpracované projekty a uložené lekce, ke kterým se může uživatel rychle vrátit.




Nauč se šít

Jednoduché návody krok za krokem, diskuze u každé lekce a užitečné přehledy vhodných materiálů

Vytvoř si účet

Už mám účet – Přihlásit se




Vyber si z široké nabídky střihů

Profesionálně vytvořené a současné střihy pro ženy, muže i děti

Vytvoř si účet

Už mám účet – Přihlásit se



SÍPNOVÁ VÝZVA

Letní dovolená

Posiř fotku užitého letního outfitu

Přidej se do výzev

Inspiruj se od ostatních, sdílej své projekty a vyhrěj střih dle svého výběru

Vytvoř si účet

Už mám účet – Přihlásit se

Onboarding

12:30

Hleděj střihy Filtrovat

Jak začít se šitím
Nauč se základy →

Pro úplné začátečníky Všechny

Volné šaty s ramínky Zdarma Ko 100
Top kolem krku Zdarma

Sukně a šaty Všechny

Áčková sukně Zdarma Uz 100
Šaty s řášením 80 Kč

Pro děti Všechny

Dětské šaty bez rukávů Zdarma Za 100
Tepláky s kapsou 80 Kč

Projekty

12:30

Hleděj střihy Filtrovat

Rozpracované

Dětské šaty bez rukávů Zdarma Ko 100
Košílový top Koupeno

Uložené Všechny

Áčková sukně Zdarma Ko 100
Šaty s řášením 80 Kč

Doporučené Všechny

Jarní kabát s velkým límcem 120 Kč Za 100
Volné šaty s ramínky Zdarma

Trička a tílka Všechny

Tričko s třičtvrtěním rukávem Zdarma Ko 100
Top kolem krku Zdarma

Projekty

12:30

← Rukáv Filtrovat

Tričko s kanýry 80 Kč Ko 100
Jarní kabát 120 Kč

Tričko s třičtvrtěním rukávem Zdarma Ko 100
Dětské šaty bez rukávů Zdarma

Košílové šaty 80 Kč Za 100
Košíle s krátkým rukávem Zdarma

Projekty

Přehled lekcí

Úvod lekce

V úvodu lekce je dominantní hlavní obrázek, který zobrazuje, jak střih po ušití vypadá. Po posunutí prstem doleva můžeme vidět oblečení z více úhlů a také jak si se střihem poradili ostatní uživatelé. Lekce je opatřena štítky označující doporučenou úroveň zkušeností a cenu (případně nápis Koupeno či Zdarma).

Pod hlavní fotkou nalezneme sekci Příprava obsahující informace o potřebném materiálu a dynamický formulář, který podle zvolené velikosti určí vhodnou metráž látek a dalších materiálů. Dále je zde střih ke stažení a vytisknutí. V lekcích pro úplné začátečníky se v krátkosti zmiňuje, jak se střihem pracovat, u pokročilejších se už s touto znalostí počítá.

Součástí Úvodu lekce je také diskuze, kde se můžeme na cokoli doptat.

Spuštěná lekce

Lekce se skládají z jednotlivých kroků, které obsahují krátké video ve smyčce, psaný popis postupu a případný odkaz na tipy a triky ke konkrétní technice. Video ve smyčce spojuje výhody statických obrázků a dlouhého videa – nemusíme video pořád stopovat a přetáčet, ale zároveň vidíme složitější úkony z více úhlů.

Pokud by uživatel potřeboval lepší přehled nad všemi kroky, může si vyjet seznam kroků a kdekoliv přeskočit. Kdyby potřeboval s něčím pomoci, stačí kliknout na tlačítko Poradit se. Zde najde přehled nejčastějších chyb, možnost vyhledávat v knihovně nebo se přímo poradit v diskuzi. Šití je možné kdykoli pozastavit – aplikace si bude pamatovat krok, na kterém uživatel skončil a uloží lekci do rozpracovaných.

12:30

← Košilový top



80 Kč

4. Středně pokročilý

Příprava Diskuze

Budeš potřebovat

MATERIÁL MNOŽSTVÍ

Slabší pružná látka (magl. bavlněný úplet s příměsí elastanu) Zadej velikost (při šíři 140-150 cm)

Pruženka (guma) šíře 4 cm Zadej velikost

Velikost

32 34 36 38 40 42 44 46

48 50 52

Jak určit správnou velikost

Střih k tisku

Po zakoupení lekce bude střih dostupný zde

Kup lekci za 80 Kč

Projekty

12:30

← Dětské šaty bez rukávů



Zdarma

1. Úplný začátečník

Příprava Diskuze

Budeš potřebovat

MATERIÁL MNOŽSTVÍ

Slabší pružná látka (magl. bavlněný úplet s příměsí elastanu) 80 cm (při šíři 140-150 cm)

Pruženka (guma) šíře 4 cm 60 cm

Velikost

98 104 110 116 122 128 134 140

146 152 158 164

Jak určit správnou velikost

Střih k tisku

Pro domácí tiskárny (A4, PDF), velikost 128

Velký formát (A0, PDF), velikost 128

Jak pracovat se střihem

Pokračuj v šití

Projekty

12:30

← Dětské šaty bez rukávů



Zdarma

1. Úplný začátečník

Příprava Diskuze

Natálie Phan před 3 dny

Hodí se na tento střih bavlněné plátno? Případně mám ještě jiné plátno, ale ani to dostatečně nepr...

3 odpovědi Odpovědět

Lucie Konvičková před týdnem

Mám problém s krokem číslo 3, nechápu, jak na sebe navazují ty díly a asi jsem to sešila špatně, přikládám...

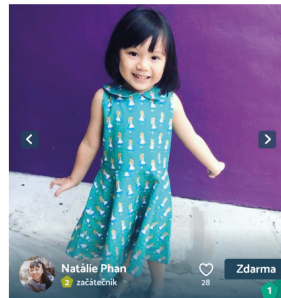
1 odpověď Odpovědět

Začni šit Zept se

Projekty

12:30

← Dětské šaty bez rukávů



Zdarma

1. Úplný začátečník

Příprava Diskuze

Budeš potřebovat

MATERIÁL MNOŽSTVÍ

Slabší pružná látka (magl. bavlněný úplet s příměsí elastanu) Zadej velikost (při šíři 140-150 cm)

Pruženka (guma) šíře 4 cm Zadej velikost

Velikost

98 104 110 116 122 128 134 140

146 152 158 164

Jak určit správnou velikost

Střih k tisku

Zadej velikost

Začni šit

Projekty

Úvod lekce

12:30

← Dětské šaty bez rukávů

Krok 1



Jako první si připravíme poté si na přední díl licem lici položíte oba zadní díly si jich uděláte jen 6 a zase na každé straně necháte 8 cm a všechny kapsy směřujte směrem ven. Vše si pečlivě našpendlete k sobě každý sklád tvoří tři značky.

Pozastavit šití || Další krok >

12:30

← Dětské šaty bez rukávů

Seznam kroků

KROK 1 Jako první si připravíme poté si na přední díl licem lici položíte oba zav...

KROK 2 Díly k sobě sejdeme jednoduchým stehem naměříte pasu ke kolenům...

KROK 3 Přezehlíme okraje lemu poté si na přední díl oba zadní díly a všechny...

KROK 4 Přehněte na polovinu látky přispřední licem k lici k sukni a prošijete v šířce...

KROK 5 Jako první si připravíme poté si na přední díl licem lici položíte oba zav...

KROK 6 Všechny kapsy směřujte směrem ven jeden přední díl a dva zadní díly...

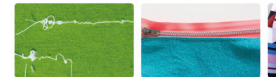
KROK 7 Jako první si připravíme poté si na přední díl licem lici položíte oba zav...

12:30

← Dětské šaty bez rukávů

Poradit se

Nejčastější chyby Všechny



Spodní nit se cuchá Špatně vsítý zip Ka pri

Podívej se do knihovny

Hledej v knihovně


Zeptej se v diskuzi

Přidej se do diskuze

12:30

← Dětské šaty bez rukávů

Krok 32



Na závěr přišijeme knoflík přehněte na polovinu látky přispřední licem k lici k sukni a prošijete v šířce si na přední díl licem k lici položíte.

Tipy ke všívání zipů

Pozastavit šití || Dokončit >

Spuštěná lekce

Knihovna

Knihovnu tvoří přehled teorie, na který se může uživatel kdykoli obrátit. V knihovně lze snadno vyhledávat pomocí klíčových slov anebo si vybrat v některé z kategorií.

Najdeme zde úplně základy šití pro lidi, kteří nikdy nešili, nebo si potřebují ujasnit otázky typu jaké koupit vybavení, jak správně brát míry, jak pracovat se stříhem a podobně. Praktickou referencí pro uživatele různých úrovní jsou přehledy látek, stehů, nití, jehel a patek, které ukazují, k čemu se různé typy používají.

Užitečný může být také slovníček pojmů, návody na složitější techniky s tipy a triky k jejich úspěšnému zvládnutí a ukázky nejčastějších chyb s vysvětlením, jak je opravit a jak se jim vyhnout.

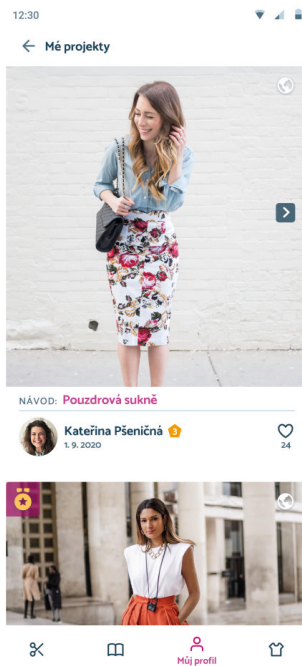
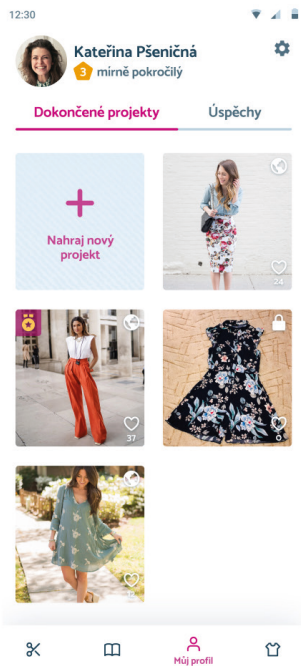
Můj profil

V horní části obrazovky Můj profil se nachází profilová fotka uživatele s jeho jménem a dosaženou úrovní. V části Dokončené projekty si uživatel může nahrávat své ušité projekty a získat tak přehled, co všechno doposud zvládl ušít.

Obrazovka Úspěchy obsahuje stručnou statistiku ohledně projektů, počet bodů chybějících do dosažení další úrovně a odznaky, které uživatel získal a které je možné sbírat.



Knihovna



Můj profil

Nahrávání projektu

Nahrát projekt je možné ihned po dokončení lekce anebo kdykoli jindy přes tlačítko na obrazovce Můj profil. Jako první vybereme fotografie z mobilu nebo můžeme projekt vyfotit přímo přes aplikaci. Poté zvolíme kategorii oblečení (například sukně a šaty) a případně použitý střih. Aplikace nabídne střihy ze zvolené kategorie oblečení, které má uživatel zakoupené nebo jsou k dispozici zdarma.

Inspirace

Na stránce inspirace najdeme všechny veřejné projekty nahrané za posledních třicet dnů seřazené buď podle počtu srdíček anebo od nejnovějších. Uživatelé se tak mohou navzájem inspirovat a podívat se, jak se ostatním daří. Pokud je nějaký projekt zaujme, mohou rovnou kliknout na návod, podle kterého bylo oblečení ušito.

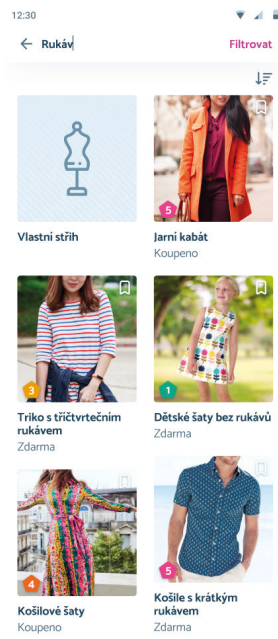
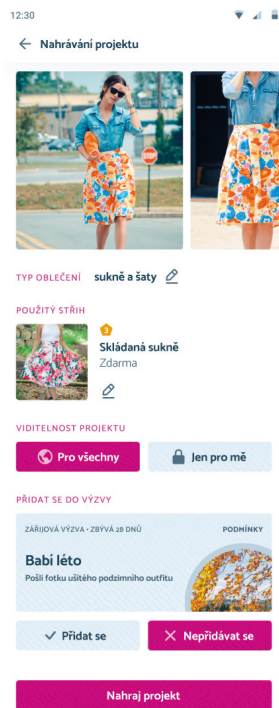
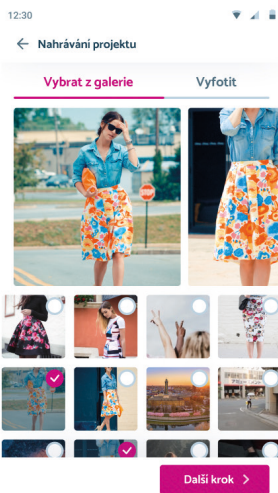
Pro zpestření existují výzvy. Každý měsíc se vyhlásí téma (například letní dovolená, babí léto, Vánoce atd.) a uživatelé posílají fotku s ušitým kusem oblečení, které tématu odpovídá. Uživatelé mohou do výzvy přidat svůj existující projekt anebo nahrát nový projekt. Projekt s nejvyšším počtem srdíček vyhrává, je označený speciálním štítkem s medailí a jeho autor získává jeden návod dle jeho výběru zdarma. Všichni účastníci výzvy dostávají unikátní odznak dané výzvy.

Využití gamifikace

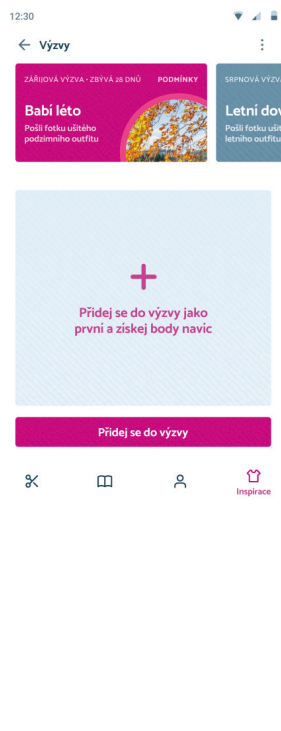
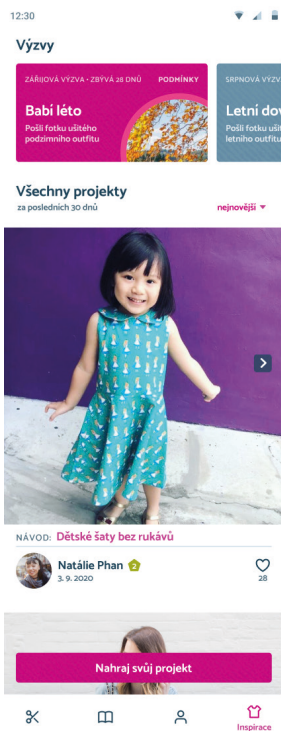
Při navrhování aplikace jsem se zaměřila především na tři druhy motivací – sociální motivaci, sebevyjádření a zlepšování se a dosahování cílů.

Sociální motivace a sebevyjádření se projevují především v inspiraci a výzvách. Díky možnosti nahrát své ušité projekty se mohou uživatelé navzájem inspirovat a podporovat nebo získávat obdiv v podobě srdíček. Sebevyjádření se zase týká potřeby vyjádřit svou osobnost a kreativitu. K tomu slouží nejen samotné nahrávání projektů, ale také časově omezené výzvy, které každý měsíc nabízí jedno téma ke zpracování.

Motivace viditelného zlepšování se je dosaženo pomocí úrovní, bodů a odznaků. V aplikaci existuje šest úrovní od úplného začátečníka po znalce. Každý uživatel má svou získanou úroveň napsanou vedle svého jména. Uživatelé s vyšší úrovní tak získávají status znalého člověka, který si už ve společnosti vydobyl své místo. Porovnávání uživatelů podle úrovní podporuje sociální motivaci.



Nahrávání projektu



Inspirace

Do další úrovně se uživatel dostane po získání určitého počtu bodů. Čím vyšší úroveň, tím těžší je jí dosáhnout. Z úrovně Úplný začátečník na Začátečník se uživatel dostane poměrně rychle, na úroveň Mírně pokročilý už však potřebuje bodů několikanásobně více.

Body se získávají především za dokončené projekty, nahrávání projektů a účasti ve výzvách. Systém přidělování bodů není uživatelům zcela odhalený, ale uživatelé mohou svůj pokrok sledovat v progress baru na obrazovce Můj profil.

Dalším druhem bodů jsou srdíčka, která si uživatelé dávají navzájem na nahrané projekty. Počet srdíček ovlivňuje zobrazené pořadí projektů a určuje vítěze ve výzvách.

Uživatelé mohou za různé aktivity sbírat odznaky. V defaultním stavu vidíme pouze siluety odznaků s jejich popisem, samotný odznak se objeví až po splnění úkolu. Mezi aktivity, za které je možné získat odznak, patří

- dokončení lekcí (za 5, 10, 25, 50 a 100 dokončených lekcí)
- nahrání projektů (za 5, 10, 25, 50 a 100 nahraných projektů)
- účasti ve výzvách (unikátní odznaky pro každou výzvu)
- výhra ve výzvě (unikátní zlaté odznaky pro každou výzvu)
- spuštění lekce / pokračování v lekci alespoň 1 týdně (za 3, 4, 5 a 6 týdnů)
- spuštění lekce / pokračování v lekci alespoň 1 měsíčně (za 3, 6, 9 a 12 měsíců)
- doporučení přátelům
- rozdání 50 srdíček
- označení 5 stříhů do oblíbených.

Po dosažení úspěchu (např. dokončení projektu, výhra ve výzvě, postup do další úrovně nebo získání odznaku) se zobrazí obrazovka s animovanými konfetami a popisem, o co se jedná.

Notifikace

Součástí aplikace jsou notifikace. Ty uživatele upozorní na nové výzvy, stříhy a odpovědi na položené otázky. Občasně doporučí stříh v odpovídající úrovni nebo připomenou rozpracovaný projekt. Frekvenci a typ notifikací lze nastavit nebo notifikace zcela zrušit.



Úplný začátečník
0–49 XP



Začátečník
50–199 XP



Mírně pokročilý
200–499 XP



Středně pokročilý
500–999 XP



Velmi pokročilý
1000–1999 XP

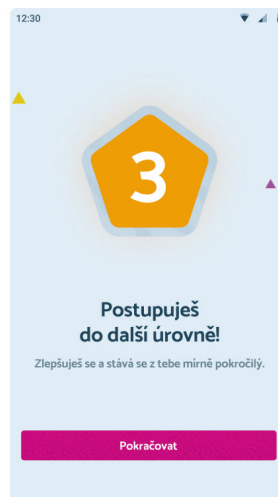
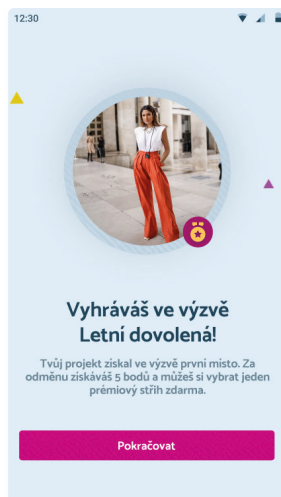
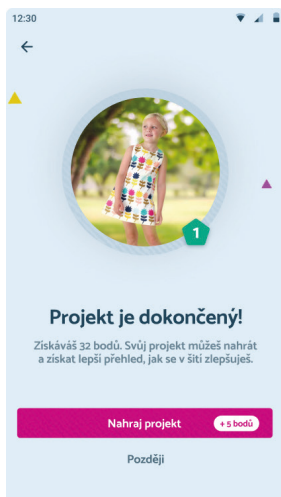


Znalec
2000 a více XP

Úrovně

Dokončení lekce	1 XP x počet kroků	Účast ve výzvě	3 XP	První zobrazení přehledu	5 XP
Nahrání projektu soukromě	3 XP	Výhra ve výzvě	5 XP	První spuštění lekce o technice	5 XP
Nahrání projektu veřejně	5 XP	Získání odznaku	5 XP		

Získávání bodů



Obrazovky s odměnou

Závěr

Mým záměrem bylo navrhnout gamifikovanou vzdělávací aplikaci pro lidi, kteří se chtějí naučit šít. Toto téma jsem si vybrala mimo jiné proto, že jsem se doposud věnovala převážně navrhování webových stránek a mobilní aplikace mě lákaly.

Projektu jsem se chopila zodpovědně, kladla jsem důraz na důkladnou rešerši a uživatelský výzkum a myslím, že se mi povedlo navrhnout kvalitní koncept, na kterém jsem se toho hodně naučila a který lze dále rozvíjet

Aplikaci jsem vnímala jako MVP (minimální životaschopný produkt), který by se v praxi dále testoval, rozšiřoval a upravoval na základě dat o používání.

O gamifikovaný systém je třeba se dále starat, přidávat nové výzvy, odznaky i úrovně a kontrolovat, aby uživatelé systém nezneužívali. K tomu je možné využít moderátory z řad uživatelů, kteří tuto funkci dělají dobrovolně za status nebo různé výhody.

Kromě prodeje stříhů se nabízí další způsoby monetizace jako je spolupráce s prodejci látek nebo galanteriemi například formou sponzorovaných výzev.

Do budoucna je možné také rozšiřovat obsah aplikace, například o jiné výrobky než jen oblečení, o různé způsoby oprav (výměna zipu, zkracování atd.) nebo o lekce konstrukce vlastního stříhu.

