

# Zgłoszenie tematu INŻYNIERSKIEJ pracy dyplomowej

## STUDIA I STOPNIA rok akademicki 2021/22

<b>Promotor:</b>	<b>Dr inż. Mateusz Muchacki</b>
Temat pracy dyplomowej (j. polski, j. angielski):	Implementacja mechanizmów grywalizacji i gamifikacji we współczesnych aplikacjach internetowych na przykładnie programu "Zjadacz paragonów".  <i>Implementation of gamification mechanisms in contemporary web applications, Receipt Eater App.</i>
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Zaprojektowanie gry przeglądarkowej na potrzeby konkursów paragonych w kontekście poprawnego zaprojektowania warstwy użytkowej z uwzględnieniem kryteriów UX. Zapewnienie responsywności projektu. Świadome i celowe wykorzystanie mechanizmów stosowanych przy projektowaniu gier w celu aktywizowania, motywowania i lojalizowania wybranej grupy uczestników/użytkowników aplikacji
Aspekt inżynierski*:	Stworzenie aplikacji internetowej z uwzględnieniem zasad tworzenia przyjaznych interfejsów użytkownika z uwzględnieniem implementacji mechanizmów gamifikacji i wprowadzenia zasad grywalizacji między użytkownikami
Wymagane oprogramowanie/języki programowania**:	Biblioteka React , Angular, HTML, CSS, JAVA SCRIPT
Środowisko uruchomieniowe**:	Web App, Windows
Dodatkowe wymagania i uwagi:	
Literatura**:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laskowski W. (2013), Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej, „Nierówności społeczne a wzrost gospodarczy”, z. 36, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów.</li> <li>- Ozimek W., TEDxKrakow – Wojtek Ozimek – Life is a Game, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NS0IQMIOF7I">https://www.youtube.com/watch?v=NS0IQMIOF7I</a> (dostęp: 27.02.2015).</li> <li>- I Kozłowska - Studia Ekonomiczne, 2016, Gamifikacja – specyfika wykorzystania narzędzia w Polsce</li> <li>-Stoyan Stefanov, React w działaniu. Tworzenie aplikacji internetowych. (2017)</li> </ul>

\*należy uzasadnić/wskazać, czy praca spełnia wymagania inżynierskie

\*\*pola opcjonalne