

ПРОЕКТ «ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ ЛЮДЕЙ 2020»

*В.В. Коновальчук, 2 курс, А.В. Аникеенко, 1 курс
Научный руководитель – Ю.М. Вишняков, к.т.н., доцент
Полесский государственный университет*

Для настоящего включения человека в работу нужно, чтобы стоящие перед ним задачи были понятны и внутренне приняты им.

Люди, мотивированные на успех, предпочитают средние по трудности или слегка завышенные цели. Мотивированные на неудачу склонны к экстремальным выборам (нереально завышенным или заниженным). Мотивированные на неудачу в случае простых и хорошо заученных навыков (например, сложения чисел) работают быстрее и точнее, чем мотивированные на успех [1].

При изучении вопроса внутренних мотиваций были выявлено, что большинство существующих решений имеют вид To-Do листов [2] и не удовлетворяют требования нашего времени. Следует отметить, что ни одно из проверенных решений не реализует механизм игры или получения опыта за выполнение каких-либо действий, в следствии чего отсутствует процесс виртуализации (соотнесения личного прогресса с виртуальным), что не даёт определенному человеку точно понять, на каком уровне своих возможностей он находится, а также не выполняет сравнительную функцию относительно других людей. Повышению мотивации людей в нынешних реалиях способствуют информационные технологии с различными методиками развития внутренней мотивации и изучение всех вопросов касательно данного направления.

Для решения выявленных проблем предлагается разработать программный продукт (мобильное приложение и версия для ПК), отвечающий следующим требованиям современного мира:

- все имеет свою цену;
- для всего есть определённое время;
- каждая поставленная цель, должна иметь deadline;
- каждое действие имеет свою оценку.

Концепция приложения

Мобильное приложение реализует функционал To-Do листов с тем отличием, что за выполнение заданий пользователь будет получать виртуальную валюту, за которую сможет покупать различные вещи в своём личном магазине.

Пример: Вы хотите поехать на море летом, но считаете, что должны это заслужить. Тогда мобильное приложение в этом вам поможет.

Внутри приложения вы создаёте товар в своём магазине, которым имеет 3 параметра: название, описание, цену. Цена будет иметь минимальное значение в приложении по 3 уровням: легкий (от 10 до 100), средний (от 101 до 999), тяжелый (от 1000 и выше).

Для покупки «Поездка на море» установим средний уровень цены в 500 виртуальных монет.

Для того, чтобы получить монеты, необходимо выполнять различные цели, задания, привычки и прочее. Для этого в приложении на вкладке текущего прогресса вызываем добавление цели или задания, которое имеет следующие поля: название, описание, дата завершения, циклическая задача, время для циклической задачи, дополнительные поля, прикрепление файла, добавление подзадачи, награда (значение от 1 до 10).

Например, установим следующие цели:

- Выполнить зарядку, циклическая задача – каждый день. Награда 2 монеты.
- Прочитать 50 страниц книги, циклическая задача – каждый день. Награда 5 монет.
- Почистить зубы, циклическая задача – каждый день, утром и вечером. Награда за день 2 монеты.

- Сходить в тренажёрный зал, циклическая задача – каждый день. Награда 5 монет.

За сутки получаем 14 монет. Следовательно, для того, чтобы достигнуть цель «Поездка на море», нужно выполнить все задания минимум 36 раз.

Технические требования

1. Поддерживаемые платформы: мобильные (Android (Google Play), IOS (Pastor)), десктоп-платформы (Windows (Windows Market), IOS (AppStore)).

2. Среда разработки: Visual Studio с предустановленным пакетом кроссплатформенной разработки Xamarin.

3. Языки и инструменты разработки: C#, XAML, SQL, Xamarin.IOS, Xamarin.Android, Xamarin.UWP.

Техническое описание

1. После установки приложения пользователю предлагается регистрация или ознакомление с тестовым функционалом приложения. При регистрации пользователь заполняет минимальный набор данных (логин, пароль, почта). После этого он получает уведомление на электронную почту с кодом, который необходимо ввести в приложении для завершения регистрации.

2. Приложение стартует с экрана входа, который позволяет перейти к экрану регистрации, тестовой версии приложения и к основному функционалу.

3. После авторизации у пользователя появляется доступ ко всем функциям приложения, а именно:

- просмотр текущего прогресса;
- просмотр заданий;
- просмотр личного магазина;
- просмотр истории заданий;
- просмотр настроек приложения;
- просмотр прогресса друзей.

Учитывая вышеизложенное и подразумевая, что конечный пользователь будет пользоваться разработанным приложением, можно утверждать, что мотивационная база, продуктивность и работоспособность будут со временем улучшены.

Список использованных источников

1. Мотивация внутренняя и внешняя. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.elitarium.ru/motivacija_vnutrennjaja_i_vneshnjaja/. – Дата доступа: 10.03.2020.

2. Как изменить свою жизнь: стратегия to-do list. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://marieclaire.ua/obshhestvo/kak-izmenit-svoyu-zhizn-strategiya-to-do-list/>. – Дата доступа: 10.03.2020.