ملخص البحث :

الانسان عامة يريد الحصول على التمتع قدر الإمكان فى حياته ، ولكن العديد من المهام والأنشطة اليومية التى يتفاعل معها ليست ممتعة وقد تحمل فى اغلب الاحوال الشعور بالملل مما قد يؤثر على السلوك الانسانى ، لذا فرض البحث ان تقنيات اللعب Gamification من خلال تصميم المتعه Fun design يساهم فى تغيير هذا الشعور بالملل وتعديل السلوك الناتج عنه (وقد يكون سلوك غير مرغوب فيه) وجعل الانشطة أكثر متعة من خلال جعل سماتها تحمل خصائص اللعب ،واحيانا تضاف اليها المكافات ،مثل اعطاء اطفالنا الهدايا عند الحصول على درجات مرتفعة فى الاختبارات .

وعلى مدار الشهرين السابقين (أكتوبر ونوفمبر ٢٠١٤) قدم الباحث مفهوم التصميم المتعة ،نظرية المتعه واهمية استخدام تقنيات اللعب فى التصميم من خلال عرض أشرطة الفيديو ومناقشة طلاب الفرقة الثانيه – قسم التصميم الصناعى ومحاولة نقل هذه المعرفة إلى الطلاب ،لاستخدام تصميم المتعة للانشطه التي تحتاج إلى ذلك . وتركزت مشكلة البحث على كيفية تعديل السلوك البشري من خلال التصميم وتغيير السلوك بطريقة إيجابية او بمعنى اخر هل التصميم يساهم فى تعديل السلوك الانسانى فى الاتجاه الايجابى ؟، لذا هدف البحث الى كشف العلاقه بين تصميم المتعه وتعديل السلوك من خلال تقنيات اللعب من خلال افكار تصميم المتعه لبعض الانشطة التى يتفاعل معها المستخدم. وانتهج البحث المنهج الاستقرائى .

Abstract:

General man wants to get to enjoy as much as possible in his life, but many of the daily tasks and activities that interact with it is not fun was carrying mostly being bored, which could affect human behavior, so search the imposition of that playing Gamification techniques by designing pleasure Fun design contributes to the change this feeling bored and modify the resulting behavior (it may be undesirable behavior) and make activities more fun by making the playing characteristics carrying properties, sometimes augmented by bonuses, such as to give our children gifts when you get high marks in the tests.
Over the course of the previous two months (October and November 2014), the researcher presented the concept design fun, the theory of the fun and importance of the use of playing techniques in the design through the presentation of videos and discuss the band students two o'clock - the industrial design department and try to transfer this knowledge to the students, to use fun activities that you need to design it. The focus of the research problem on how to modify human behavior through design and change behavior in a positive way or in other words, do you design contributes to the modification of human behavior in a positive direction?, So the aim of the research to uncover the relationship between design fun and behavior modification through playing techniques through the ideas of design comfort some of the activities the user interacts with. The search followed the inductive method.