Játékosított keretrendszerben történő tanulás log-adatainak elemzése

(Analyzing log-data about learning behavior of users, where data are coming from a gamification frame)

Pitlik László (1), Pitlik Marcell (2), Pitlik Mátyás (3), Pitlik László (jun) (4)

1. SZIE/MYX kutatócsoport, Gödöllő, Magyarország - pitlik@miau.gau.hu
2. BME/GPK Budapest, Magyarország - pitlikmarci@gmail.com
3. ELTE/IK, Budapest, Magyarország - pitlikm@inf.elte.hu
4. ELTE/ISSZK, Budapest, Magyarország - ptlklszl@caesar.elte.hu

Kivonat: Az MMO 2018 konferencián bemutatott 2DM keretrendszer, mely elnyerte a szekció legjobb előadásának díját [\*], rámutatott arra, milyen sokrétű profilírozásra ad lehetőséget a játékosítás során feltárható felhasználói/tanulói magatartás. A kísérlettervezési fázist követően immár a valódi naplófájlok alapján kialakított elemzések kerülnek ismertetésre. Az elemzések célja a kísérlettervezés során feltárt értelmezési keretek esettanulmányokkal való megtöltése. A játékosított keretrendszerben hátrahagyott digitális lábnyomok alapján a felhasználói magatartások csoportosítása éppúgy lehetséges, mint magának a személy kilétének megállapítása. Nem csak egyes játékok naplóállományai, hanem egyes személyek játékláncai is tekinthetők elemzésre alkalmas objektumnak. S éppen a játékláncok alapján lehet a mikro-tanulási folyamatokat modellezni, ahol is a teljesen ismeretlen keretrendszerhez való adaptáció gyorsasága, racionalitása kerülhet a középpontba.

Kulcsszavak: hasonlóságelemzés, viselkedésmintázat, profilírozás, robottanár

[\*] - (<http://miau.my-x.hu/miau/241/2dm_kecskemet_full_v2.docx>)

Jelentkezési lap melléklete: <https://konferencia.uni-neumann.hu/program>

Neumann János Egyetem - III. Gazdálkodás és Menedzsment Tudományos Konferencia 2018

A konferencia időpontja: 2018. szeptember 27 – 28.A konferencia helyszíne: ***Neumann János Egyetem Kertészeti és Vidékfejlesztési Kar, Kecskemét, Mészöly Gyula tér 1-3. (volt Erdei Ferenc tér 1-3.)***

<http://miau.gau.hu/miau/240/programfuzet_I_kor.docx>