



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Επικοινωνίας
και μέσων ενημέρωσης

Πτυχιακή εργασία

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΡΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Βαρναβία Γιωργάλλα

Λεμεσός, Μάης 2023

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ [Επικοινωνίας και Μέσων Ενημέρωσης]
ΤΜΗΜΑ [Επικοινωνίας και Σπουδών Διαδικτύου]

Πτυχιακή εργασία
ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΡΑ ΜΑΘΗΣΗΣ
της
Βαρναβίας Γιωργάλλα

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Δρ. Ελένη Κύζα

Λεμεσός, Μάιος 2023

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Όνομα επίθετο φοιτητή, έτος ολοκλήρωσης πτυχιακής

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα [...] του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, Δρ.Ελένη Κύζα για την βοήθεια, στήριξη και την προσφορά των γνώσεων της καθοδηγώντας με καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης της παρούσας πτυχιακής εργασίας καθώς και για συνεργασία που αναπτύχθηκε μέσω της παρούσας έρευνας. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Κ. Μάρκο Σουροπέτση για την βοήθεια του όσον αφορά την συλλογή δεδομένων και την ευχάριστη παρουσία του. Ακόμη θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Κ. Γιάννη Γεωργίου για την πολύτιμη συμβολή του στην ανάλυση των δεδομένων. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την Δρ. Μαρία Βουτσά για την ψυχολογική στήριξη. Η εργασία αυτή αφιερώνεται στην οικογένεια μου που κατά την διάρκεια των σπουδών μου στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου ήταν πάντα δίπλα μου και μου έδινε δύναμη και ώθηση για την ολοκλήρωση του πρώτου κύκλου σπουδών μου. Σας ευχαριστώ.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν να μελετηθεί αν υπάρχει διαφορά στα κίνητρα μάθησης και τη μαθησιακή επίδοση μεταξύ παιγνιδοποιημένου και μη εικονικού περιβάλλοντος. Είκοσι τρεις προπτυχιακοί φοιτητές αλληλεπίδρασαν με το παιγνιδοποιημένο εικονικό περιβάλλον και 23 με το μη παιγνιδοποιημένο. Τα ευρήματα αποκάλυψαν μια στατιστικά σημαντική διαφορά στην προσλαμβανόμενη ικανότητα για τη συνθήκη 1 είχε $MO=5.30$ ($TA=1.15$) ενώ στην συνθήκη 2 είχε $MO=4.49$ ($TA=1.26$) με $p<0.05$. Η μελέτη παρουσιάζει εμπειρικά στοιχεία ότι το παιγνιδοποιημένο και μη παιγνιδοποιημένο εικονικό περιβάλλον είναι αποτελεσματικό και δίνει κίνητρα για την μάθηση, παρά την ανάγκη να γίνουν πιο φιλικά προς τον χρήστη.

Λέξεις κλειδιά: virtual reality, learning motivation, gamification

ABSTRACT

The purpose of the present research was to study if there is a difference in learning motivation and learning performance between a gamified and a non-virtual environment. Twenty-three undergraduate students interacted with the gamified virtual environment and 23 with the non-gamified one. The findings revealed a statistically significant difference in perceived ability for condition 1 had $MO=5.30$ ($TA=1.15$) while condition 2 had $MO=4.49$ ($TA=1.26$) with $p<0.05$. The study presents empirical evidence that gamified and non-gamified virtual environments are effective and motivating for learning, despite the need to make them more user-friendly.

Keywords: δίνονται 4 ή 5 λέξεις στην αγγλική γλώσσα από τον συγγραφέα οι οποίες ανταποκρίνονται στα θέματα της πτυχιακής.