



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Πολυμέσων και
Γραφικών Τεχνών

Thesis Proposal

A Gamified Software Approach to Project Management:
Enhancing HR Morale, Workflow Efficiency, and Project
Outcomes Through Action Research

George Aristotelous

Λεμεσός, Απρίλιος 202

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Πτυχιακή εργασία

A Gamified Software Approach to Project Management: Enhancing
HR Morale, Workflow Efficiency, and Project Outcomes Through
Action Research

του

Γιώργου Αριστοτέλους

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Αικατερίνη Μαυρή

Λεμεσός, Απρίλιος 2026

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Γιώργος Αριστοτέλους, 2026

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραιτήτως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την Δρ. Αικατερίνη Μαυρή, για την καθοδήγηση και στήριξη κατά ολη την διάρκεια της πτυχιακής μου εργασίας. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την Δρ. Άντρη Ιωάννου για την καθοδήγηση στην προμελέτη της πτυχιακής μου εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα έρευνα εξετάζει τον ρόλο της παιχνιδοποίησης (gamification) στη βελτίωση των διαδικασιών διαχείρισης έργων, εστιάζοντας στο ηθικό, τα κίνητρα και την παραγωγικότητα των ομάδων. Παρότι η βιβλιογραφία αναδεικνύει τα οφέλη της παιχνιδοποίησης στην ενίσχυση της εμπλοκής και της απόδοσης, παραμένει περιορισμένη η πρακτική εφαρμογή της από διαχειριστές έργων σε πραγματικά περιβάλλοντα.

Για την κάλυψη αυτού του κενού, η μελέτη περιλαμβάνει την ανάπτυξη και αξιολόγηση ενός πρωτοτύπου λογισμικού που ενσωματώνει βασικά στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως μηχανισμούς ανατροφοδότησης, παρακολούθηση προόδου και παρακινητικές προκλήσεις. Η έρευνα βασίζεται σε μεθοδολογία έρευνας δράσης (action research), η οποία υλοποιήθηκε μέσα από δύο επαναληπτικούς κύκλους σχεδιασμού, δοκιμής και αναθεώρησης του πρωτοτύπου.

Τα δεδομένα συλλέχθηκαν μέσω ημιδομημένων συνεντεύξεων και παρατήρησης χρηστών κατά τη διάρκεια δοκιμών ευχρηστίας. Η ανάλυση επικεντρώνεται στην εμπειρία των χρηστών, στην αντιληπτή αξία του εργαλείου και στον βαθμό με τον οποίο η παιχνιδοποίηση συμβάλλει στη βελτίωση της εμπλοκής και της ροής εργασίας.

Η μελέτη στοχεύει να συμβάλει τόσο πρακτικά, μέσω της ανάπτυξης ενός λειτουργικού πρωτοτύπου, όσο και θεωρητικά, προσφέροντας εμπειρικά τεκμηριωμένες κατευθυντήριες γραμμές για την ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στη διαχείριση έργων.

Λέξεις-κλειδιά: Παιχνιδοποίηση, Διαχείριση έργων, Πρωτότυπο λογισμικού

ABSTRACT

This research investigates the role of gamification in enhancing project management process and outcomes, like, human resource morale, motivation, and productivity within project teams. While existing literature highlights the potential benefits of gamified practices for engagement and performance, limited attention has been given to how project managers can practically implement these strategies in real-world settings. To address this gap, the study incorporates the development of a software prototype designed to support project managers in applying gamification elements—such as feedback mechanisms, progress tracking, and motivational challenges—to their teams. The research aims to evaluate how such a software tool can facilitate the structured integration of gamification into project management processes and whether it contributes to improved team morale, workflow efficiency, and project outcomes.

Keywords: Gamification, Project management, Software prototype

Table of Content

1 INTRODUCTION.....	2
Framework and Literature.....	2
Gamification, its principles and ways to incorporate it.....	2
Definition of Motivation.....	4
Productivity Loss in the Workplace.....	4
Market research.....	5
1. GanttLify.....	5
2. Zelos.....	5
3. Edumundo App.....	5
4. Bunchball.....	6
The market research indicates three key gaps:.....	6
2 METHODOLOGY.....	7
2.1 Research Method.....	7
2.2 Human-Centric Design and Design Thinking in UI/UX.....	7
2.2.1 Semi-Structured interviews and their benefits.....	8
2.3 Data Collection.....	8
Prototype Version 1 (Low-Fidelity).....	8
Prototype Version 2 (High-Fidelity).....	8
Demo or Screen-Capture Video.....	8