Ludificación adaptativa para proyectos de ciencia ciudadana

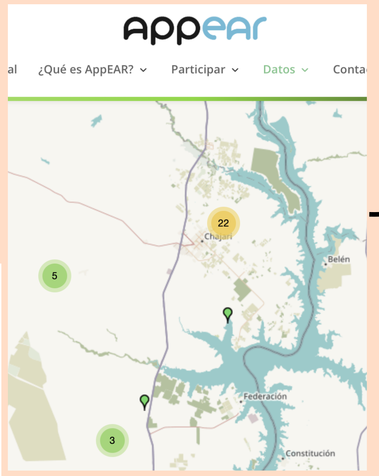
María Dalponte Ayastuy[1,2] & Diego Torres[1,2]
1 Centro de Investigación LIFIA, CICPBA - Facultad de Informática, UNLP, La Plata, Argentina.
2 Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina.
{mdalponte, diego.torres}@lifia.info.unlp.edu.ar

Estrategia de adaptación

Generar desafíos de juego específicos para cada persona en un contexto y momento particular, considerando la comunidad y los objetivos del proyecto

Sistemas colaborativos de recolección basados en la ubicación

- Usuaria/o
- Latitud y longitud
- instante de tiempo
- datos recolectados



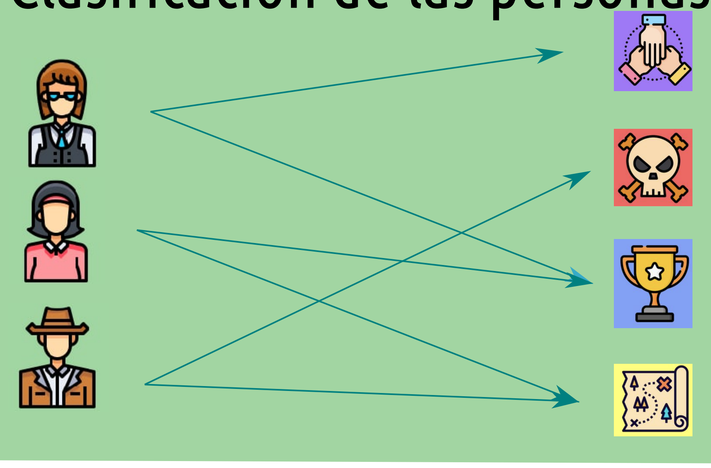
Construcción de las UTB

Actividad espacio-temporal

user	timestamp	latitude	longitude	timeFrame
	Apr 3 2020 15:01	40.0022	-73.0122	frame 1
	Apr 3 2020 15:11	41.3422	-74.2301	frame 1
	Apr 3 2020 16:11	40.0022	-73.0122	frame 1
	...	...	...	
	March 3 2021 15:01	40.0022	-73.0122	frame n

User Traveling Behaviour (UTB)

Clasificación de las personas



Trabajo futuro

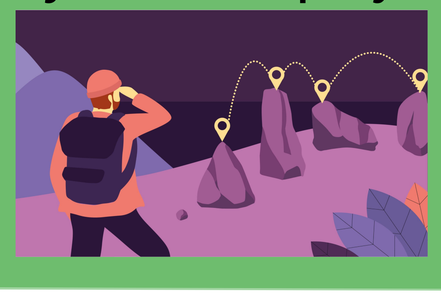
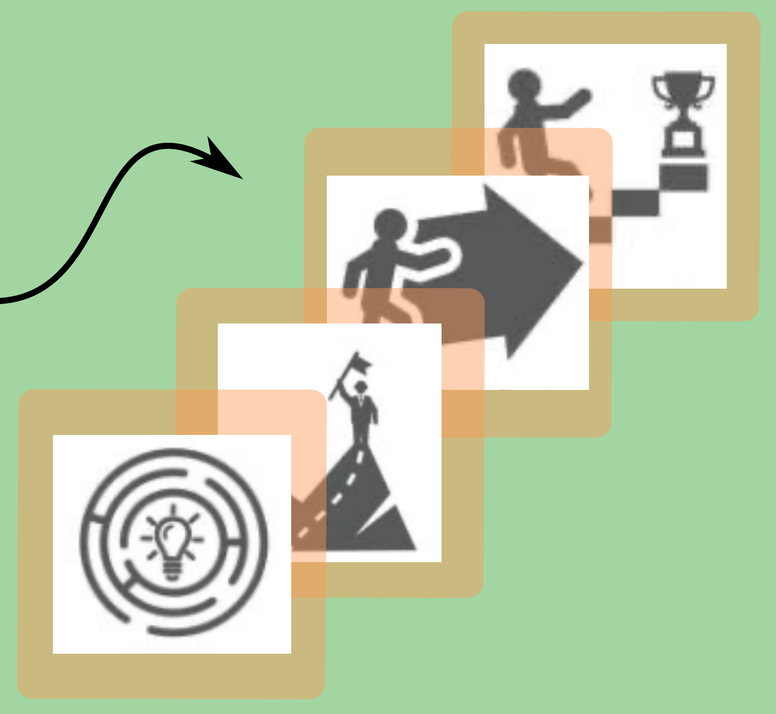
- Modelar los desafíos de juego específicos para CLCS
- Modelar objetivos del proyecto
- Modelar el ecosistema de los proyectos de ciencia ciudadana

Conclusiones

- Esta propuesta busca mejorar y optimizar la recolección encontrando un equilibrio entre lo que puede brindar cada persona y lo que necesita cada proyecto.
- Se presentó un mecanismo de clasificación de personas a partir de su comportamiento espacio-temporal (UTB)
- Se presentó un modelo conceptual para la generación automática de desafíos de juego específicos para CLCS que contemple la actividad de la comunidad de voluntarios/as y los objetivos del proyecto

Generación de desafíos de juego

Perfil de comportamiento

Contexto

Objetivos del proyecto