附件1：

项 目 征 集 表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教师姓名 | 郑海超 | 职称 | 教授 |
| 课题来源 | 自然科学基金面上项目 | 课题名称 | 人机混合预测市场中机器行为设计及其对预测效率的影响机理研究 |
| 课题编号 | 72071160 | 课题研究方向 | 预测科学与人机交互 |
| 课题简介 | 与传统的预测方法相比，预测市场（prediction market）有助于以更低的误差来预测将来的事件。因为信息通常广泛地散布于经济活动参与者之中，所以需要一种机制来收集并汇总这些信息。自由市场通常能很好地管理这一过程，因为任何人都可以参与其中，市场交易带来的潜在利润或损失激励人们搜寻更多有用的信息。该课题研究预测市场的基本原理，以及机器学习模型参与预测市场对预测效率的影响机理。 | | | |
| 拟设立国创项目题目 | 预测市场游戏化设计：基于动机理论与设计科学视角 | | | |
| 学生要求 | 1. 热爱学术与科研活动； 2. 从事信息管理、预测科学、设计科学学习； 3. 能够熟练阅读信息系统领域文献； 4. 熟悉实验研究与数据分析流程。 | | | |
| 任务要求 | **（一）研究内容**  预测市场用户参与活跃度对预测精度有显著影响，预测市场游戏化设计是提高用户活跃度的一个方法。例如，在预测市场的社区中，与成就相关的荣誉标签（徽章、等级、财富数）能提高参与人的社会形象，这会更进一步推动参与人努力搜寻信息做预测。其次，社会相关的游戏特征（例如小组、社交、评论社区）能够满足人们的关系需求，使参与人感觉融入一个社会环境并做有意义的互动。  本项目主要做两方面研究：（1）基于动机理论与设计科学视角，设计与个人成就、社交活动相关的游戏化元素；（2）采用访谈、实验方法检验游戏化特征对预测市场效率的影响。  **（二）实施过程**  目前，本项目基本完成基础的预测市场系统（参见m.imzhuge.com），后续为了研究预测市场游戏化设计原则，需按以下步骤开展工作。   1. 阅读动机理论、游戏化设计、设计科学方面的文献。 2. 选择合适的游戏化设计元素并融入预测系统中。 3. 通过访谈、实验方法检验游戏化特征对用户行为的影响。 4. 基于设计、访谈、实验的结果，写作研究报告。   **（三）成效要求**  本项目有两方面成效要求：一是设计出有效的游戏化元素提高预测市场用户参与度，二是基于研究结果投稿一篇期刊或高水平会议论文。 | | | |