

Streszczenie Projektowanie systemów crowdsourcingowych dla osób starszych jest istotnym wyzwaniem w domenie nauk informatycznych. Ten multidyscyplinarny problem związany jest z wieloma zagadnieniami w obszarze HCI, takimi jak dostępność, motywacja użytkowników, a także czynnikami specyficznymi dla crowdsourcingu, jak dekompozycja zadań i ich prezentacja. Wykorzystywane obecnie paradygmaty projektowania mogą stanowić bariery dla produktywnego udziału osób starszych w inicjatywach crowdsourcingowych. Dlatego systemy crowdsourcingowe zaprojektowane z myślą o osobach starszych powinny nie tylko niwelować bariery ale także odpowiadać na potrzeby osób starszych związane z interakcją człowiek-człowiek (HHI) i człowiek-komputer (HCI) oraz korzystać z mocnych strony osób starszych, takich jak ich doświadczenia, wiedza i umiejętności wypracowane przez całe życie. W pierwszym etapie prac zweryfikowano różne aspekty systemów crowdsourcingowych, zarówno tradycyjnych, bazujących na komputerach osobistych, jak i nietradycyjnych, bazujących na urządzeniach mobilnych i urządzeniach IoT. Zbadano scenariusze ich użytkowania, tryby interakcji z tymi systemami, a także różne zadania crowdsourcingowe i ich prezentację. W ramach badań przedstawionych w niniejszej pracy zaprojektowano i przetestowano autorskie rozwiązania: system oparty na Smart TV, chatbota i systemy webowe. Zbadano bariery i możliwości zaangażowania osób starszych w projekty crowdsourcingowe, zarówno pod względem ich sposobu angażowania się w tego typu projekty, jak i atrakcyjność samych zadań. Na podstawie (1) zaproponowanych systemów oraz ich weryfikacji w różnych badaniach eksploracyjnych, a także (2) metaanalizy innych badań związanych z odpowiednimi heurystykami projektowymi oraz (3) eksploracji wytycznych projektowych, które pojawiły się na przecięciu obszarów wykorzystania technologii przez osoby starsze i crowdsourcingu opracowano AFFORCE: kompleksowy framework do projektowania systemów crowdsourcingowych dla osób starszych. Framework ten stanowi przewodnik projektowania i rozwoju systemów crowdsourcingowych zarówno dla badaczy jak i praktyków, którzy chcieliby tworzyć angażujące doświadczenia zachęcające użytkowników, a zwłaszcza osoby starsze, zarówno do aktywnego udziału w projektach crowdsourcingowych jak i do efektywnego korzystania z innych rozwiązań opartych na ICT.

ACM Computing Classification:

- Information systems - **Crowdsourcing**
- Human-centered computing - **Interaction paradigms, Interaction design**
- Social and professional topics - **Seniors**