

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ

**электронных
интерактивных**

Изданий

Автор:

Стасюлевич Виктория, 13784

Научный руководитель:

Макарова Елена Антоновна

Книга – игра

– интерактивное издание, содержащее в себе литературное произведение, которое позволяет читателю участвовать в формировании сюжета и, в зависимости от принимаемых решений, перемещаться между страницами или главами



RRY THE BARBARIAN



TULA THE MAGE



AN THE BARD



IRIS THE PALADIN

СТАТИСТИКА

По сайту quest-book.ru



300 КНИГ-ИГР

Были созданы пользователями сайта за год



448 978

Скачали книги-игры и установили их на свой девайс

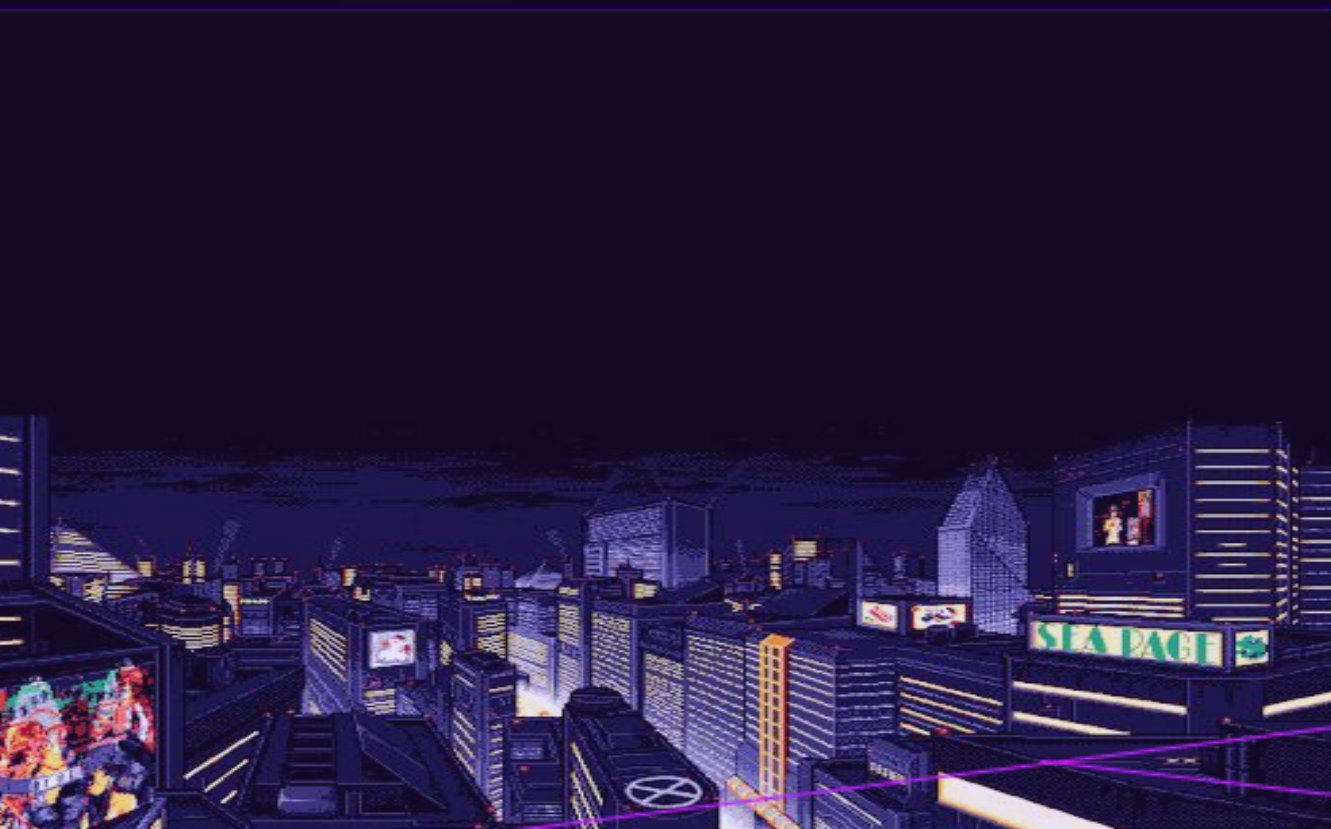
*+ 600 новых пользователей в день
< 1 млн. мобильных пользователей*



133 413

Играли в сторигеймы

*+ более 1 млн. пользователей
в день у популярных приложений*



НОВИЗНА



Расширение исследовательского поля



Малое количество научных исследований



Интерес к новым пограничным формам



Морально устаревшая классификация
электронных изданий

ЦЕЛЬ:

изучение игровых форм
интерактивных
изданий, их описание
и определение их
места в общей
классификации
электронных
интерактивных изданий

Задачи:

Level 1. Дать характеристику новому поколению читателей-миллениалов

Level 2. Рассмотреть понятие игры с точки зрения гуманитарных наук

Level 3. Описать возникновение пограничных форм и их переход в цифровую среду

Level 4. Показать связь между этими изданиями и восприятием игровых форм поколением миллениалов

ЦЕЛЬ:

изучение игровых форм интерактивных изданий, их описание и определение их места в общей классификации электронных интерактивных изданий

Задачи:

Level 5. Выделить основные особенности и провести анализ

Level 6. Дать характеристику геймификации как нового метода преподнесения информации и её применение

Level 7. Определить разницу между книгами-играми и геймифицированными изданиями

Level 8. Составить классификацию интерактивных изданий и определить дальнейший путь их развития



МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ БАЗА

- Работы по издательскому делу
- Современному электронному книгоизданию
- Исследования, посвящённые геймификации
- Теория поколений
- Исследования игры как культурологического феномена
- Game Studies



МЕТОДЫ

- Книговедческий
- Систематический
- Типологический
- Аналитический



ОБЪЕКТ И ПРЕДМЕТ

- Игровые формы современных интерактивных электронных изданий
- Специфика взаимодействия их текстового и мультимедийного контента

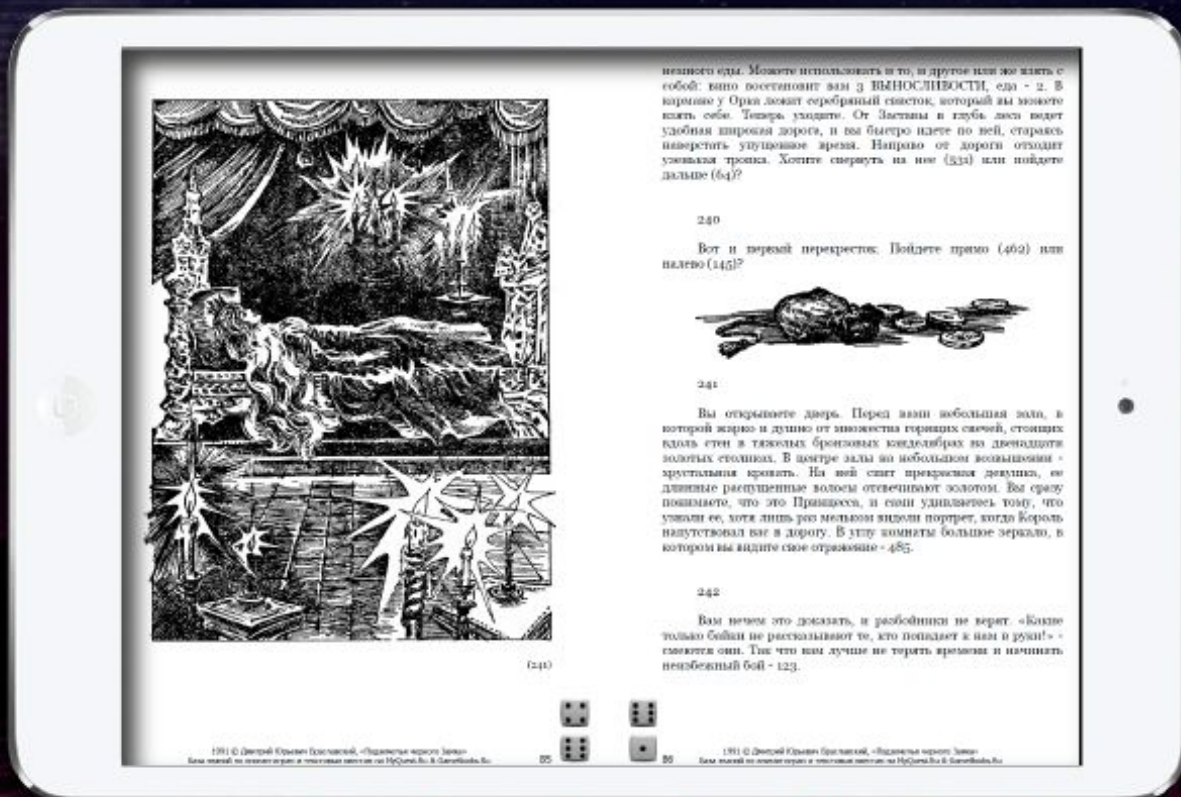
ХРОНОЛОГИЧЕСКИЕ РАМКИ: 2000—2019 гг.

МАТЕРИАЛЫ

КНИГА-ИГРА

«ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЕРНОГО ЗАМКА»

А. БРАСЛАВСКОГО





ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ

ТАМ, ГДЕ НАС НЕ БЫЛО

by «LastSpringGames»

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА

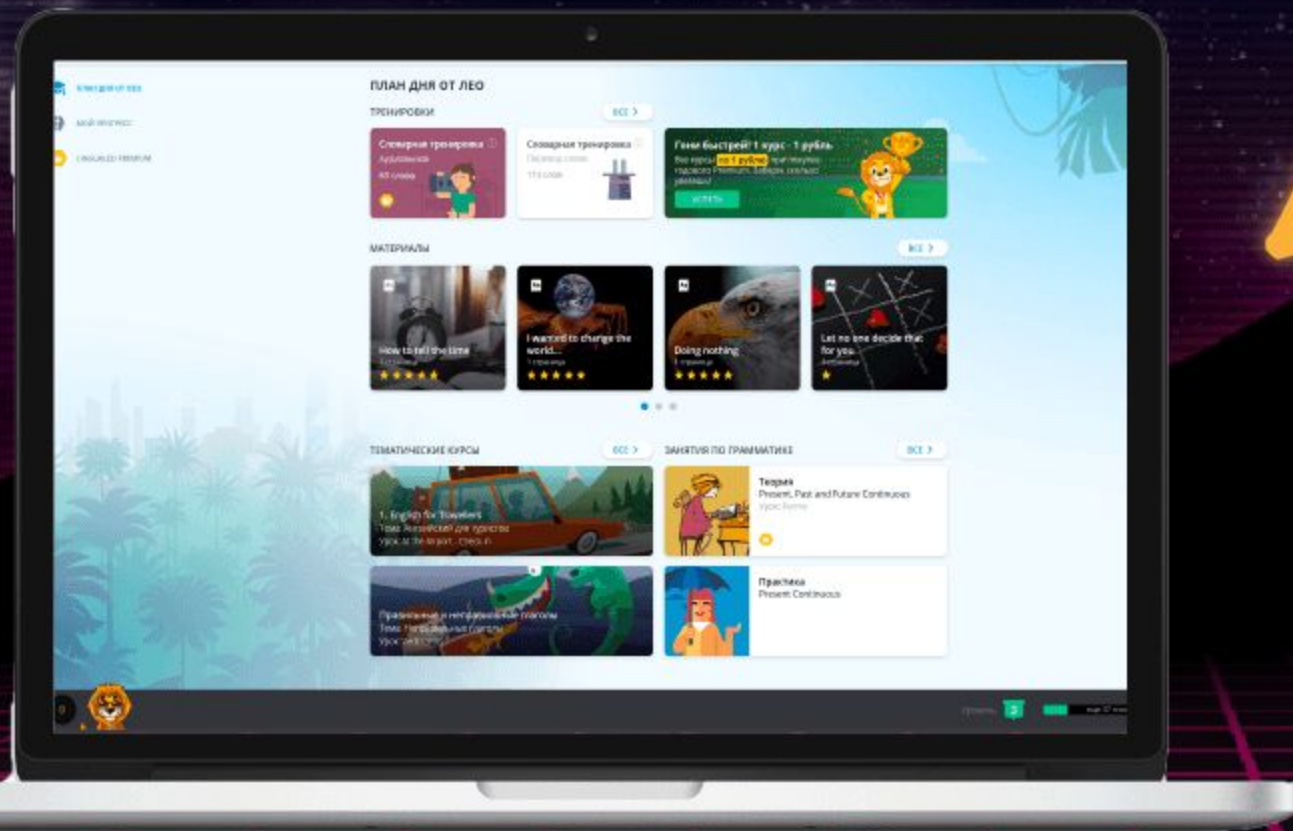
**БЕСКОНЕЧНОЕ
ЛЕТО**

SOVIET
GAMES



ГЕЙМИФИЦИРОВАННОЕ ИЗДАНИЕ

LINGVOLEO



Введение

Глава 1.

Роль игровых форм в мировосприятии читателя-миллениала

1.1. Формирование читателя-миллениала

1.2. Понятие «игры» с точки зрения
гуманитарных наук

1.3. Возникновение текстовых компьютерных игр
и интерактивной литературы. Появление новых
игровых форм.

- вариативность
- интерактивность
- интерфейс
- наличие баланса
- наличие игровой системы
- наличие сеттинга
- наличие художественного текста
- платформа
- реалистичность
- система развития персонажа
- эффект погружения

Глава 2.

Игровые формы в электронном книгоиздании

2.1. Критерии анализа игровых форм электронных изданий

2.2. Электронные книги-игры

2.3. Текстовые квесты

2.4. Визуальные новеллы

2.5. Геймифицированные издания

ГРУППА КРИТЕРИЕВ

- Сюжет и нарратив
- Тематикей
- Визуальная часть
- Издательские критерии

Глава 3.

Разработка карты компетенции как элемента геймификации на образовательном портале ДИСО

3.1. Разработка концепции

3.2. Этапы работы

Заключение

- Низкая заинтересованность
- Обязанность
- Какие компетенции нужно развивать

КОНЦЕТЦИЯ

Ввести карту компетенций, которая помогла бы педагогу сориентироваться, в какую сторону развивать свои навыки.

Важно, чтобы результат отображался в личном кабинете пользователя.

разработка

КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

как элемента геймификации
на образовательном портале ДИСО



- Низкая заинтересованность
- Обязанность
- Какие компетенции нужно развивать

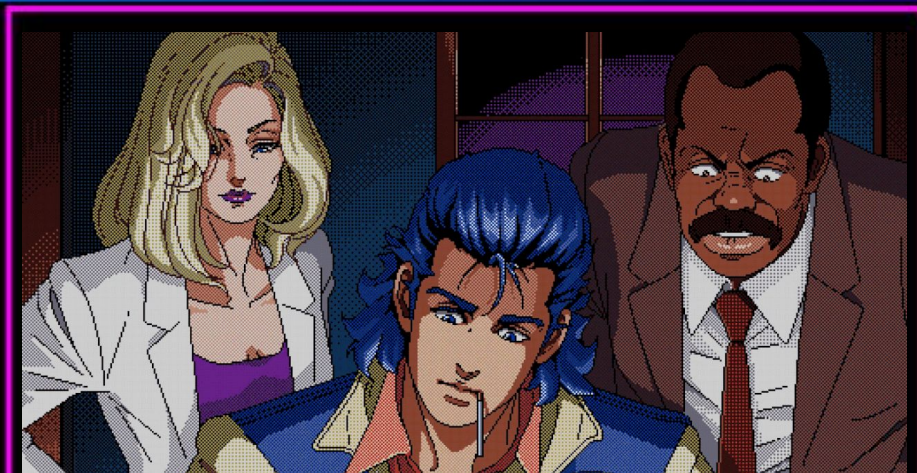
КОНЦЕПЦИЯ

Изучив все необходимые для педагогической деятельности документы, нами были выбраны следующие навыки:

- коммуникативные компетенции,
- методические компетенции,
- предметные компетенции,
- ИКТ-компетенции,
- правовые компетенции,
- психолого-педагогические компетенции,
- воспитательные компетенции,
- организационные компетенции.

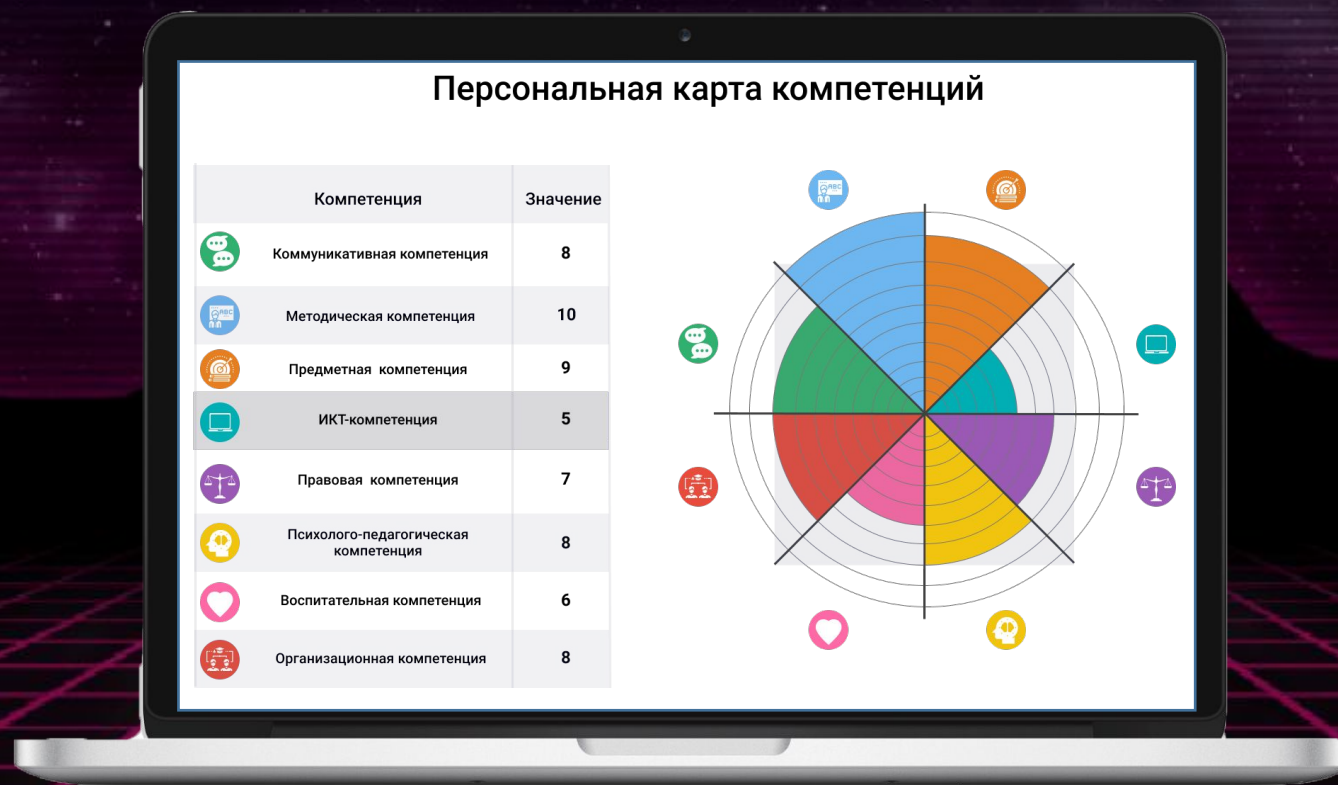
разработка
КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

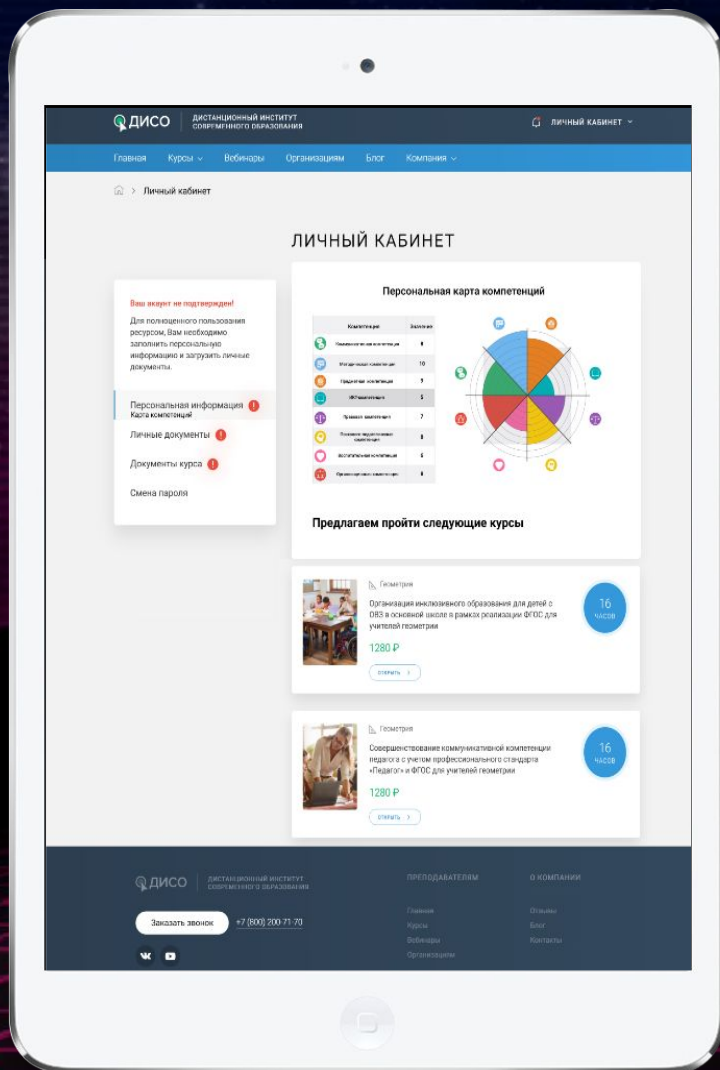
как элемента геймификации
на образовательном портале ДИСО



разработка КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

как элемента геймификации
на образовательном портале ДИСО





разработка КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

как элемента геймификации
на образовательном портале ДИСО

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ