

# ИГРОВЫЕ ФОРМЫ

**электронных  
интерактивных**

*Изданий*

Автор:

Стасюлевич Виктория, 13784

Научный руководитель:

Макарова Елена Антоновна

# Книга-игра



PERRY THE BARBARIAN



MULA THE MAGE



ALAN THE BARD



MIRIS THE PALADIN

– 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

# 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

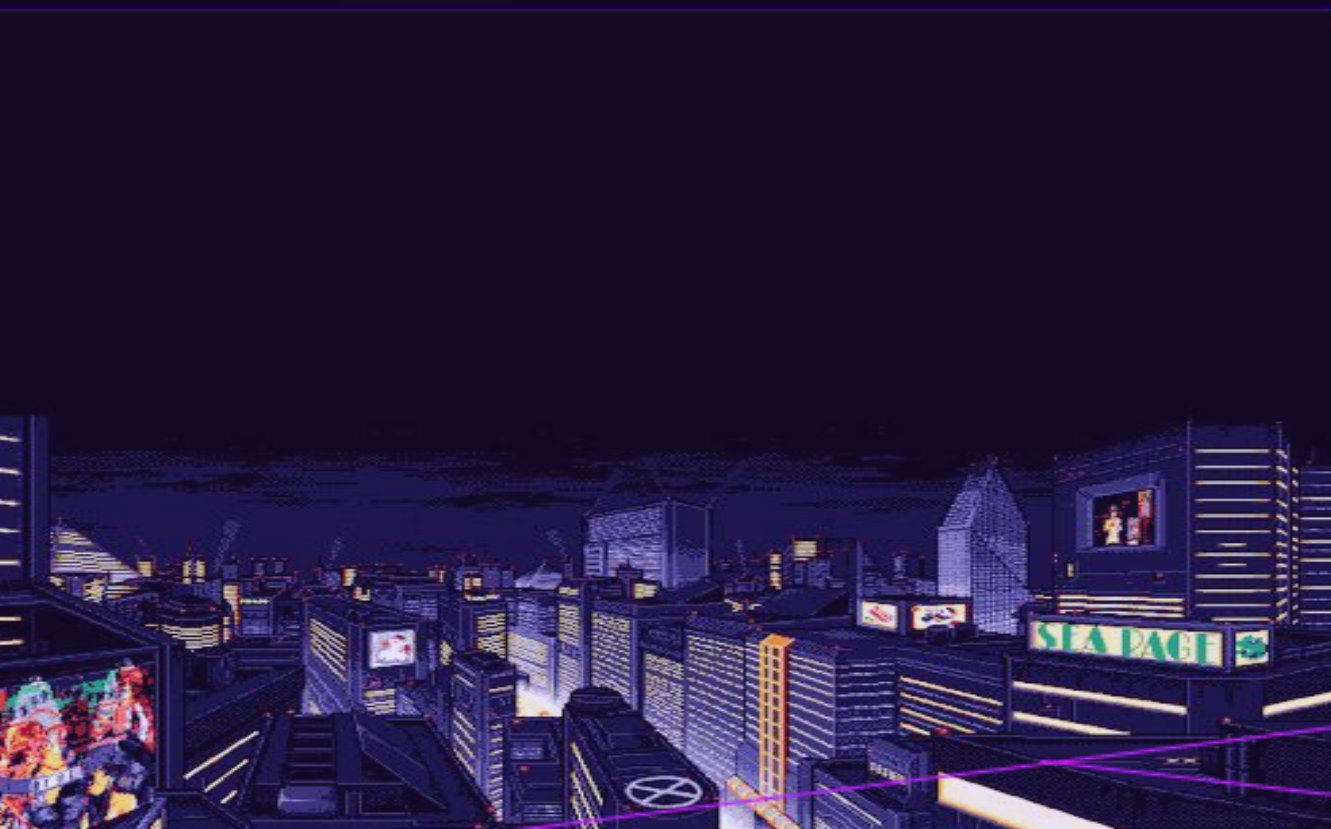
*+ 600 новых пользователей в день  
< 1 млн. мобильных пользователей*



## 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.

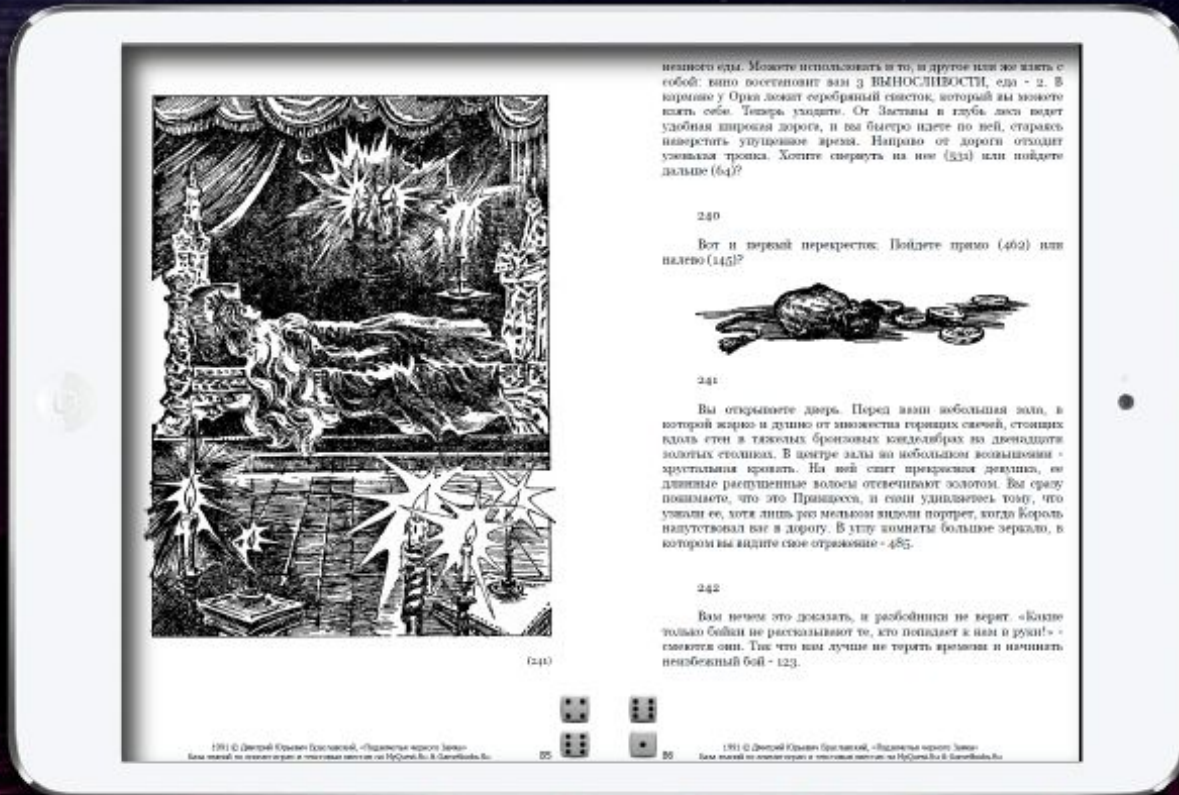


# МАТЕРИАЛЫ

## КНИГА-ИГРА

### «ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЕРНОГО ЗАМКА»

А. БРАСЛАВСКОГО





ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ

# ТАМ, ГДЕ НАС НЕ БЫЛО

by «LastSpringGames»

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА

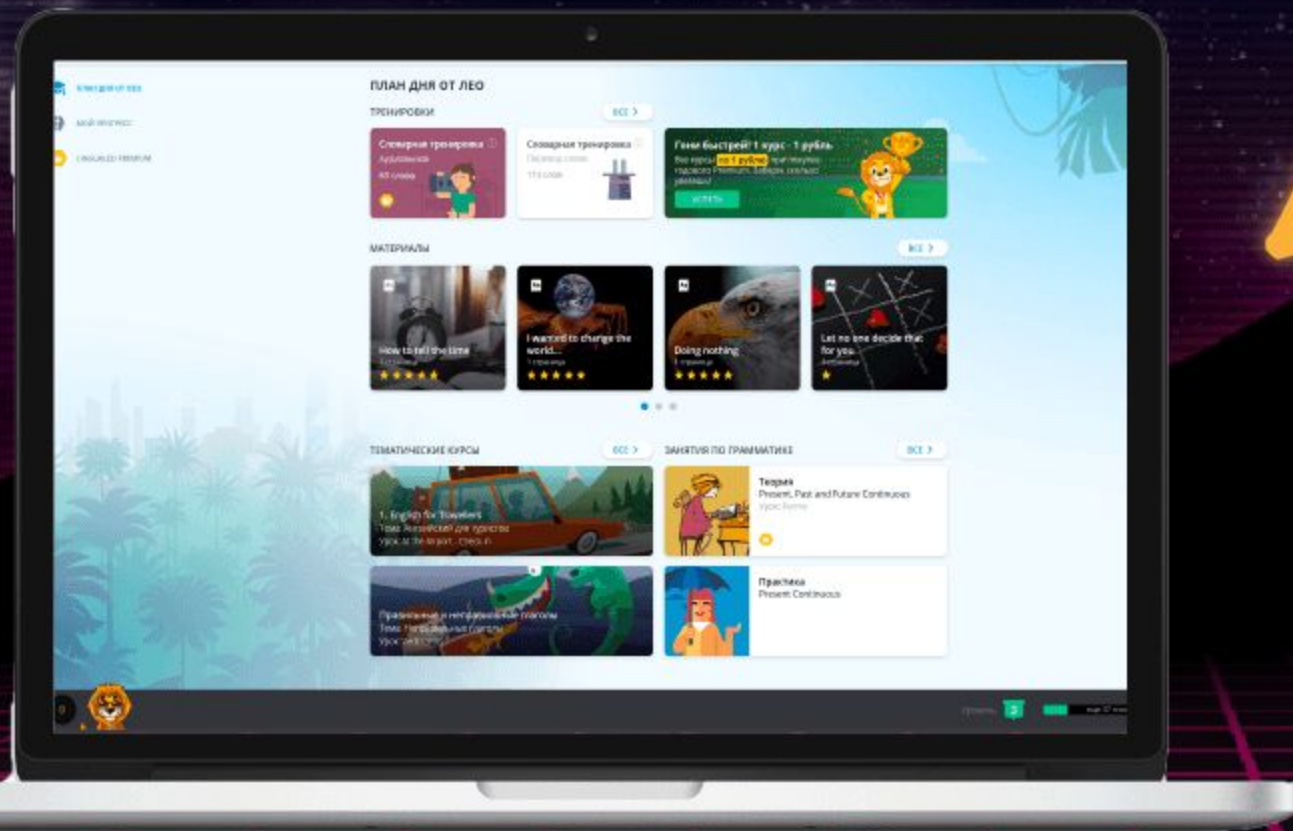
**БЕСКОНЕЧНОЕ  
ЛЕТО**

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

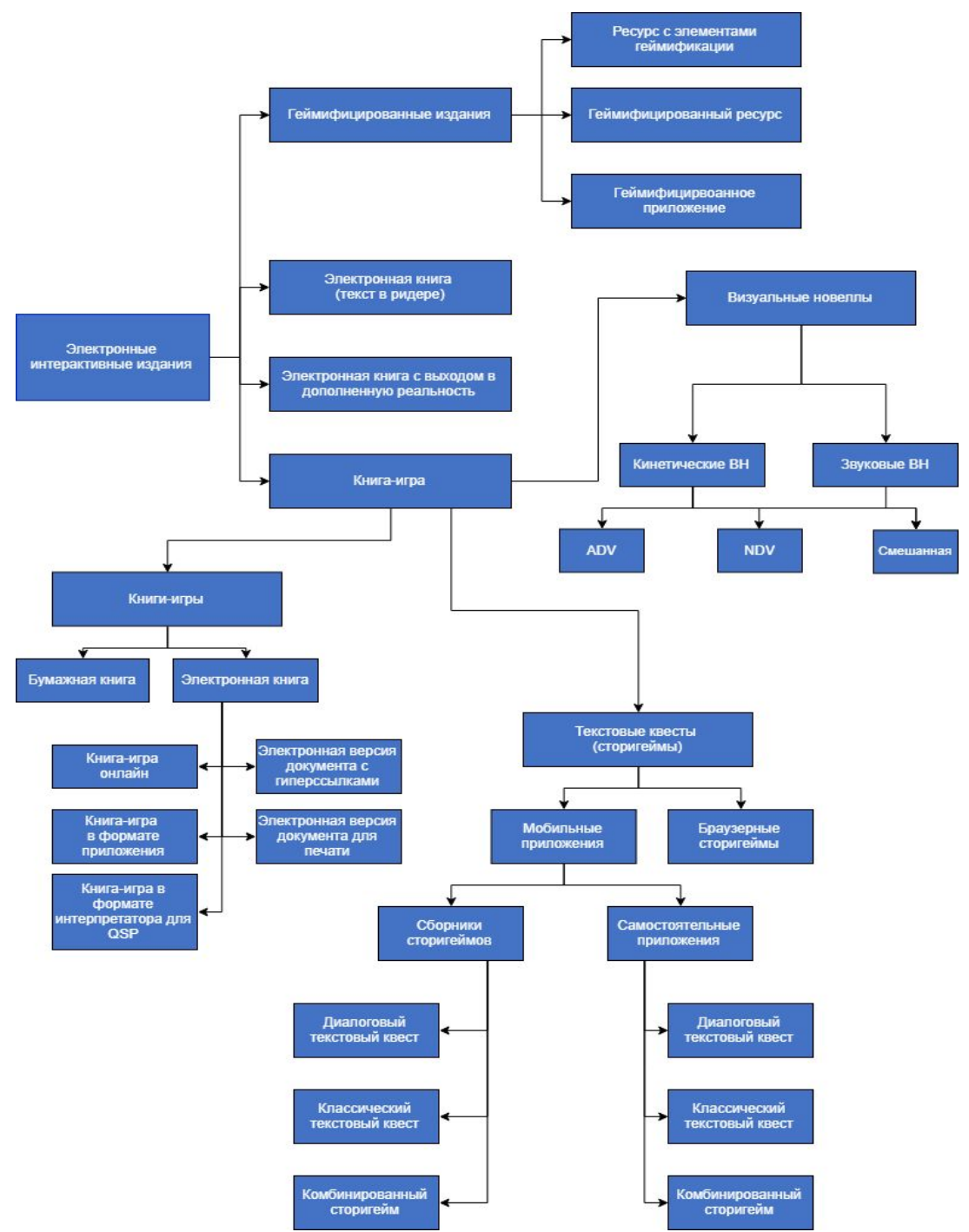
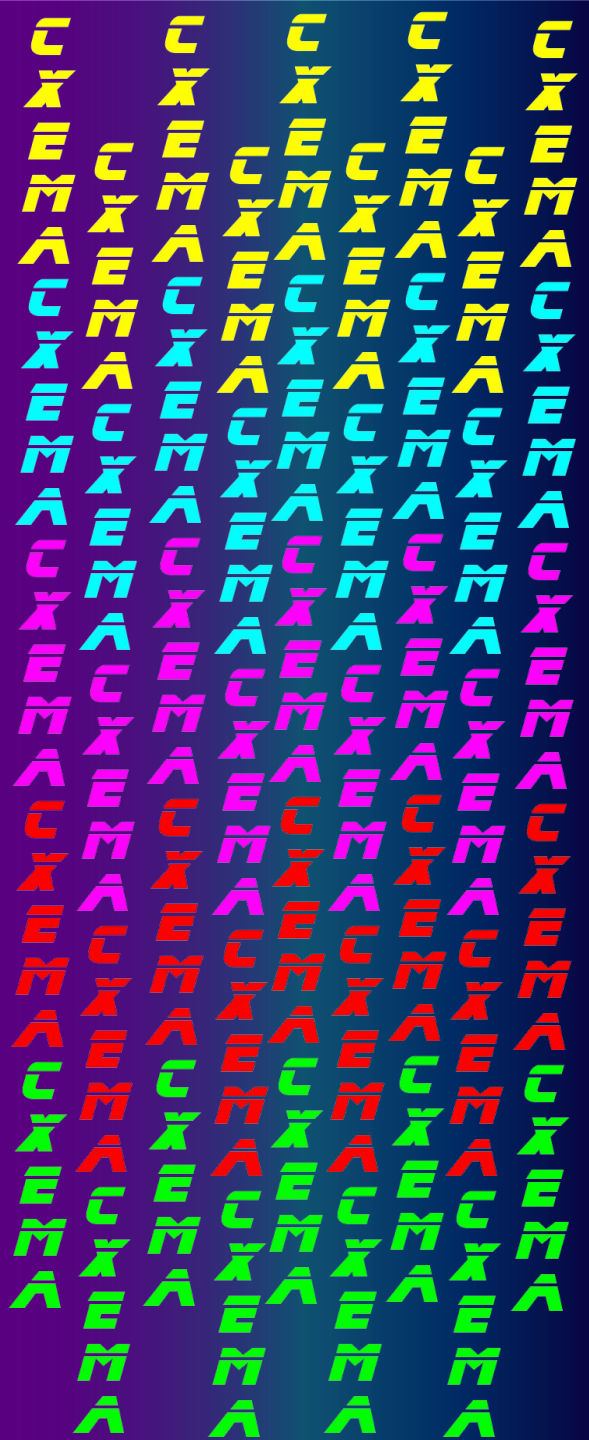
2.4. Визуальные новеллы

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 ДМСО

3.1. Разработка концепции

3.2. Этапы работы

Заключение

- Низкая заинтересованность
- Обязанность
- Какие компетенции нужно развивать

## КОНЦЕТЦИЯ

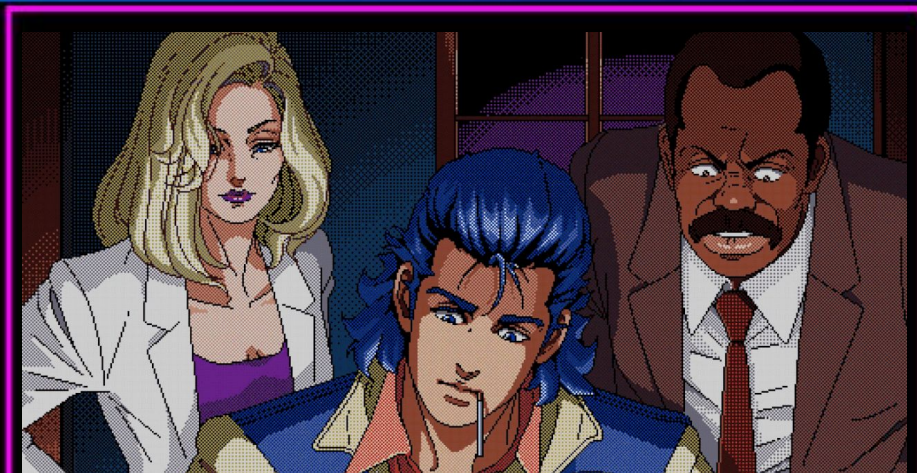
Ввести карту компетенций, которая помогла бы педагогу сориентироваться, в какую сторону развивать свои навыки.

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

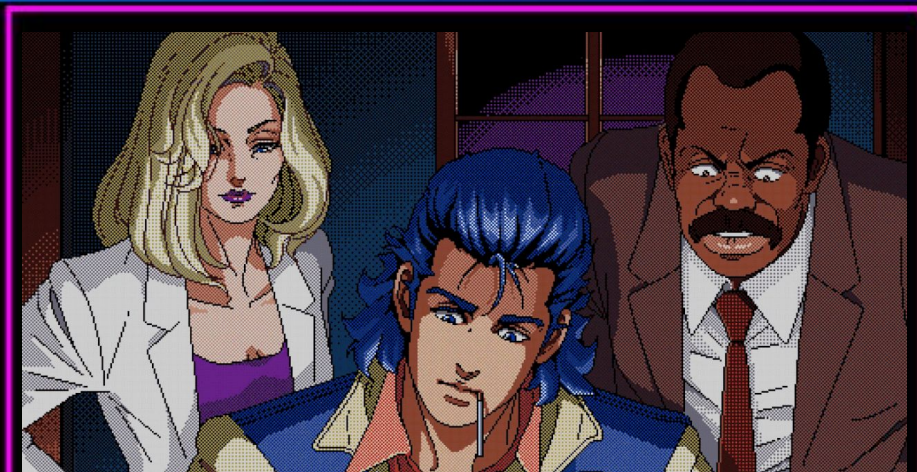
## КОНЦЕПЦИЯ

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.

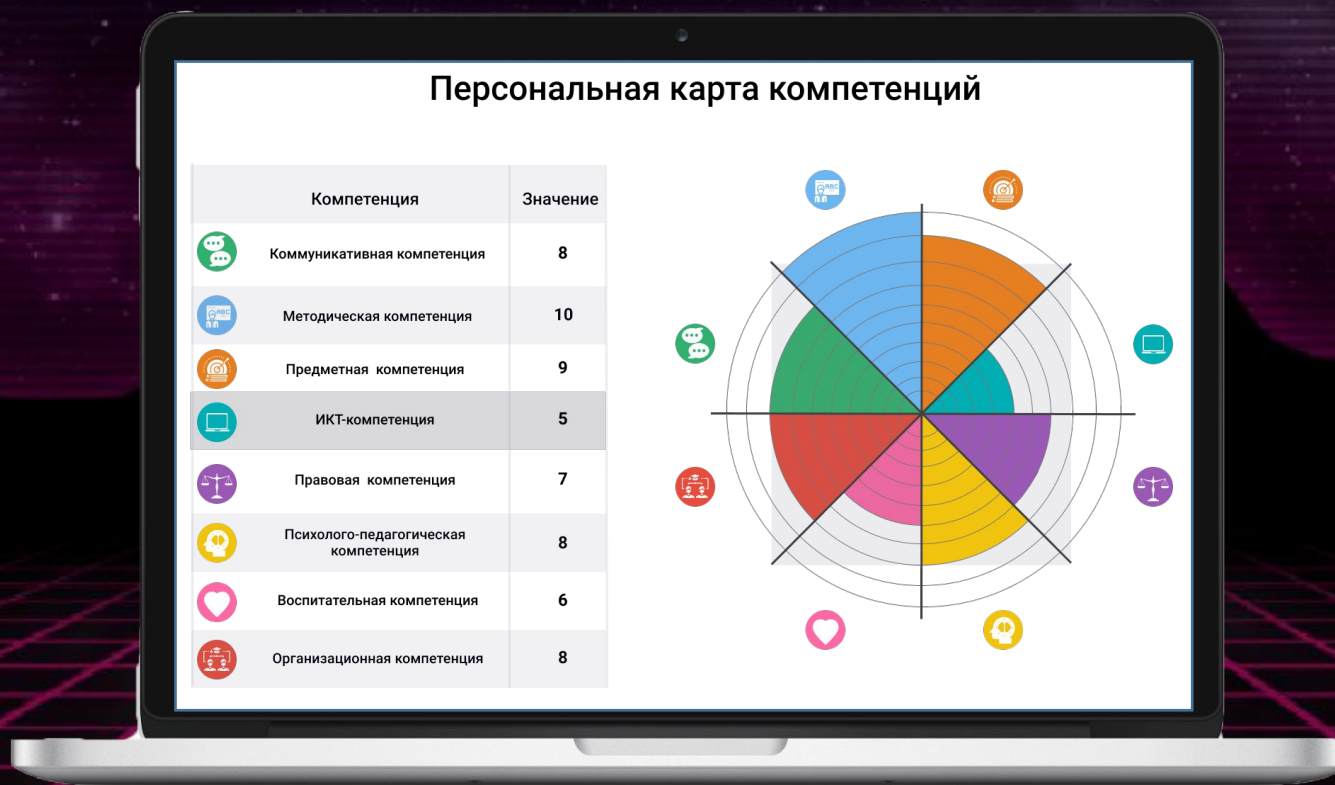
*разработка*  
**КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ**

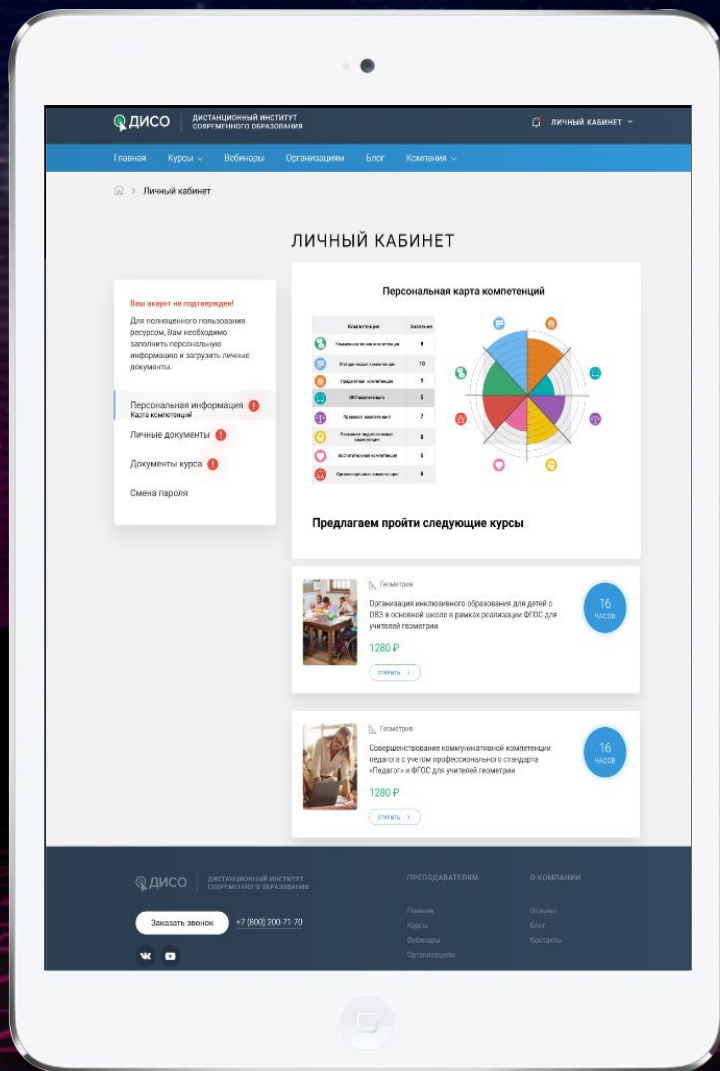
как элемента геймификации  
на образовательном портале ДИСО



# разработка КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

как элемента геймификации  
на образовательном портале ДИСО





# разработка КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИИ

как элемента геймификации  
на образовательном портале ДИСО

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**