

# Игры в eLearning

# О чем мы сегодня поговорим?

- Что такое игра?
- Как игры захватывают внимание?
- В чем разница между игрой и обучением?
- Проверка знаний, применение игровых механик.

# Цель вебинара









# Что такое игра?

**У игр есть:**

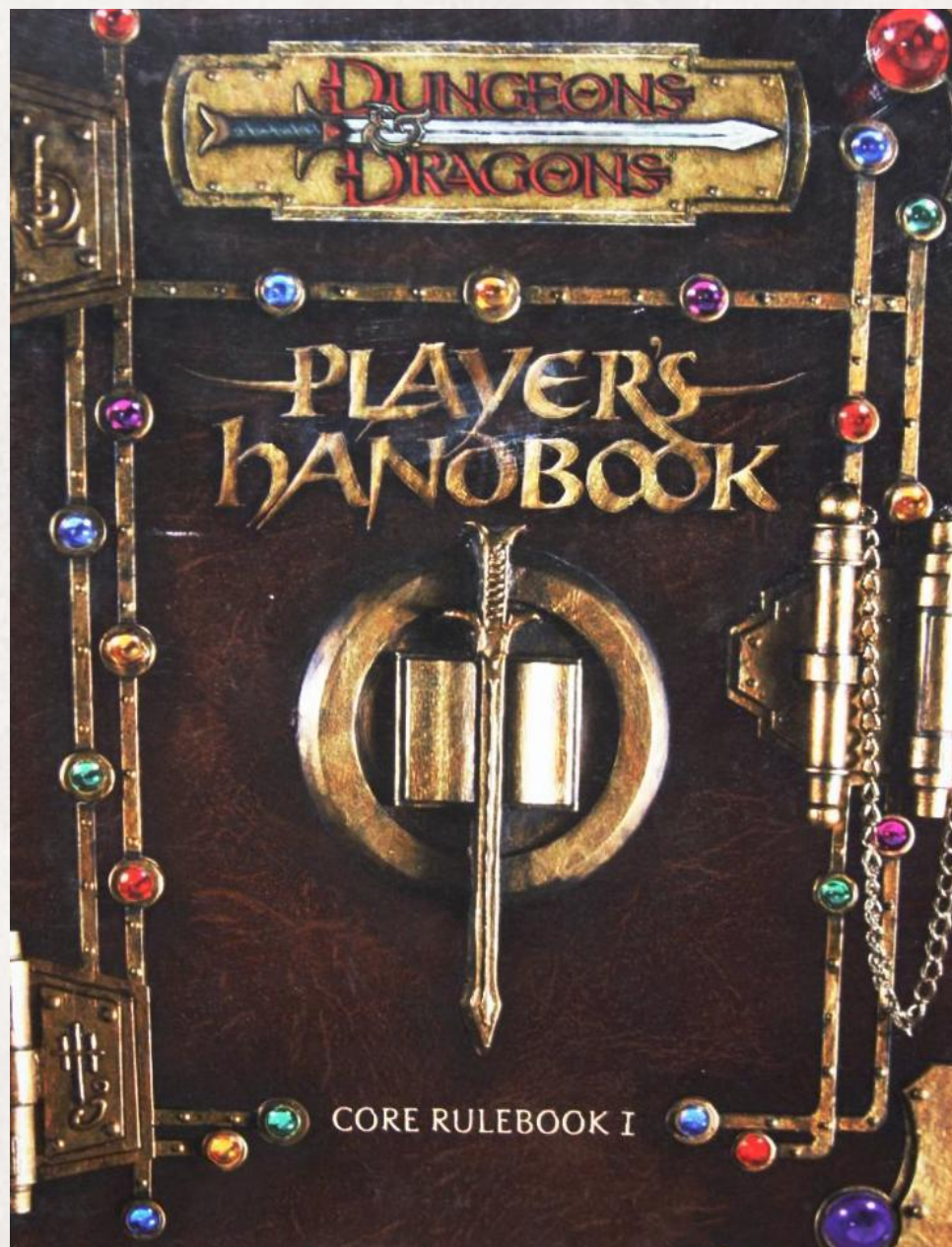


# Цель





# Правила





# ВЫЗОВ

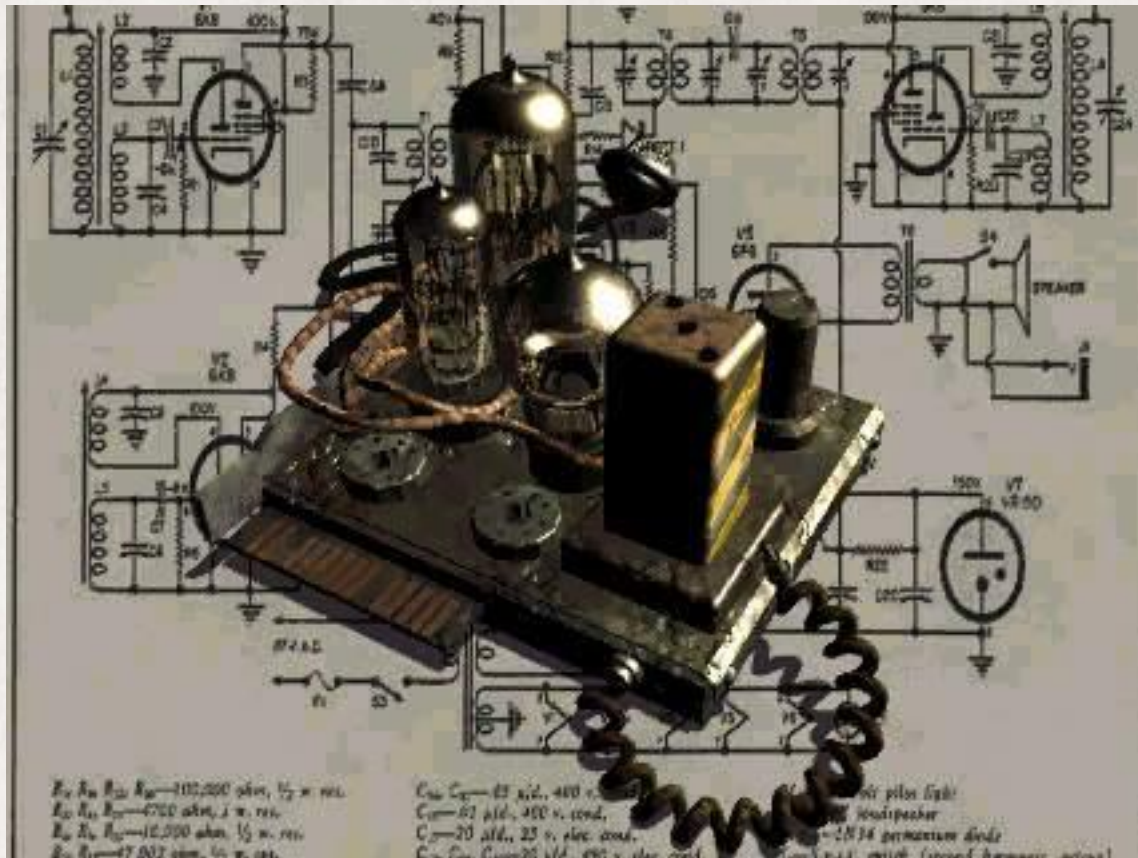


God of War 2 developer SCE Studios Santa Monica publisher Sony Computer Entertainment

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com



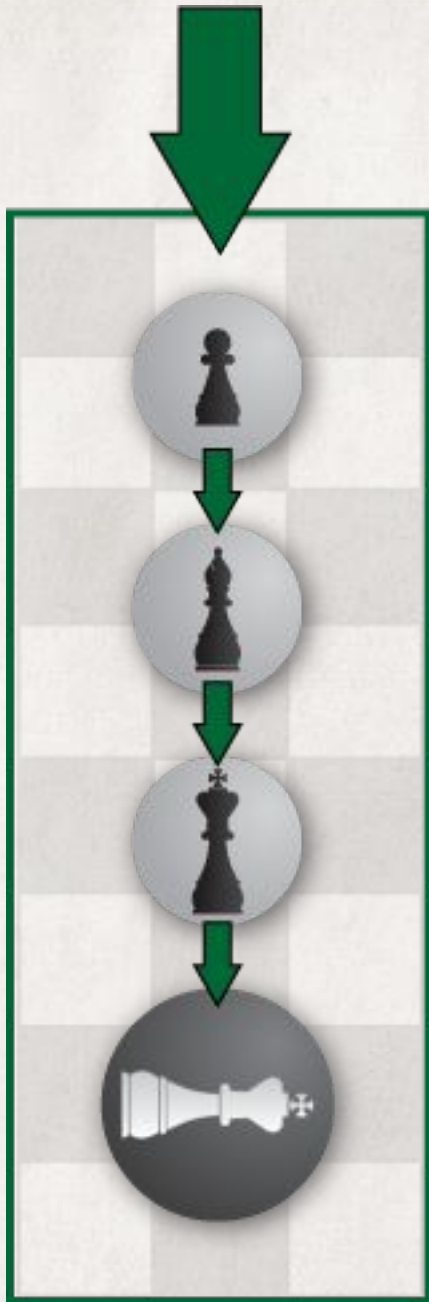
# Внутренняя ценность





# Воображаемый мир





Игра - это процесс решения проблем, к которому мы относимся шутя.

Jesse Schell







# Как игры захватывают внимание игроков?

*Несколько механик, которые могут  
быть нам полезны.*



Красота



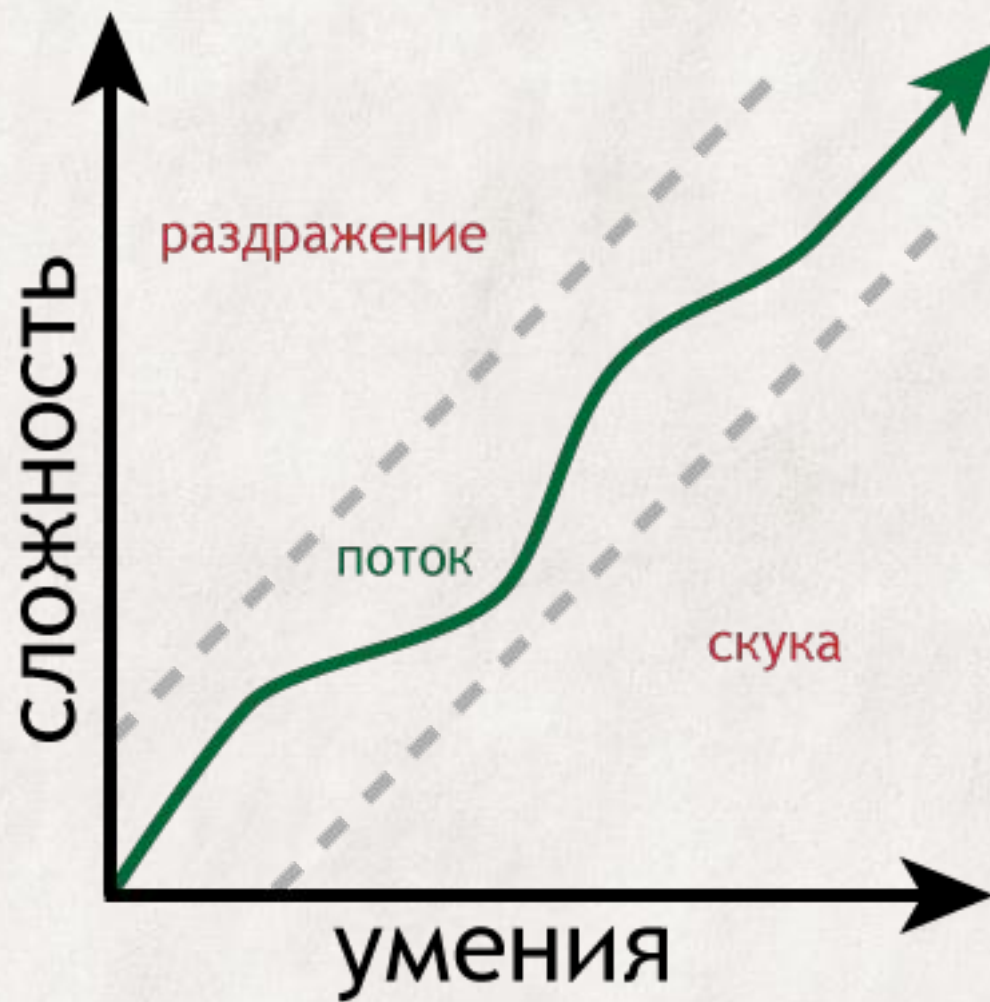
HIGHSCORE: 36700

SCORE: 1040

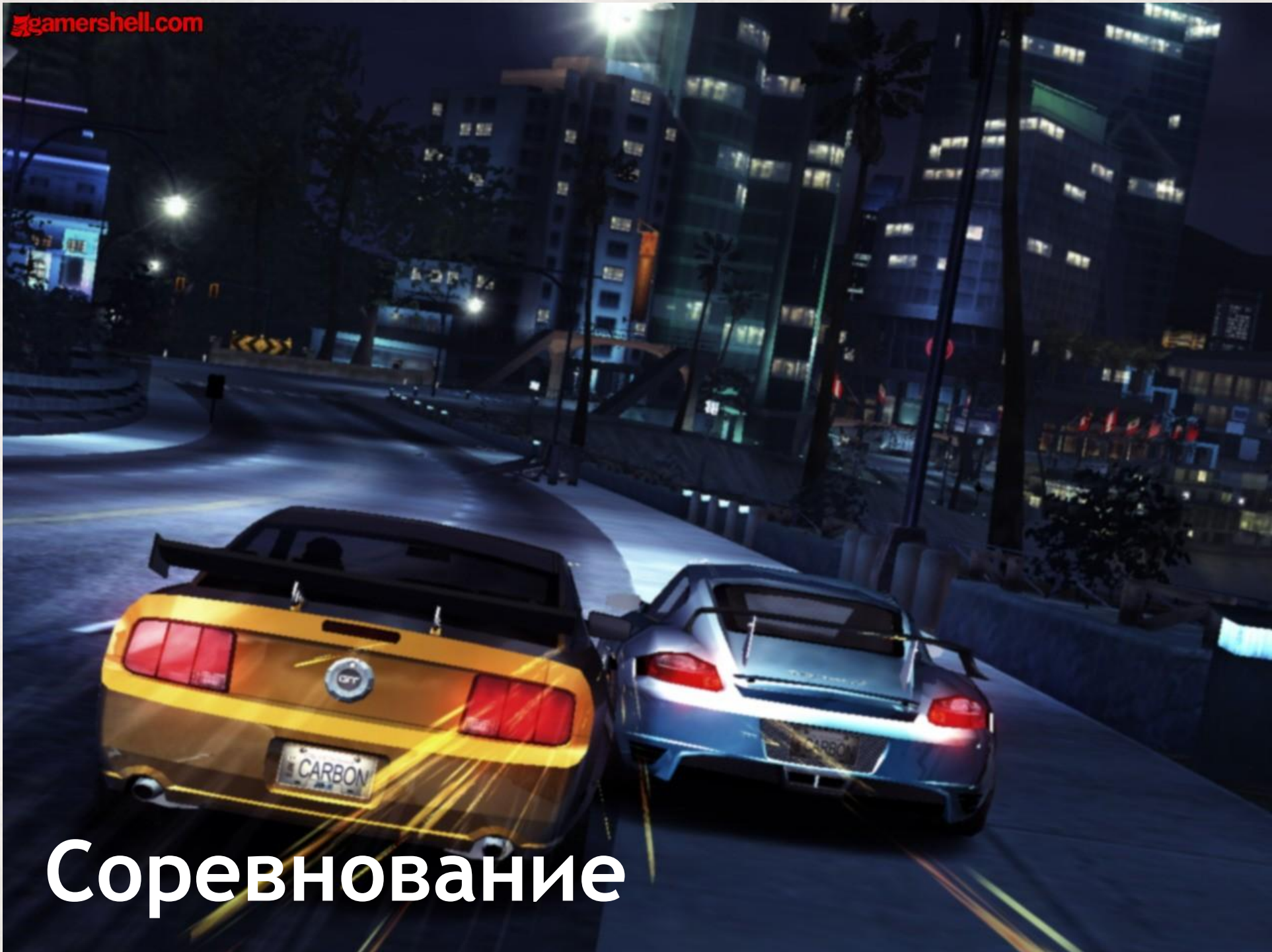


Веселье





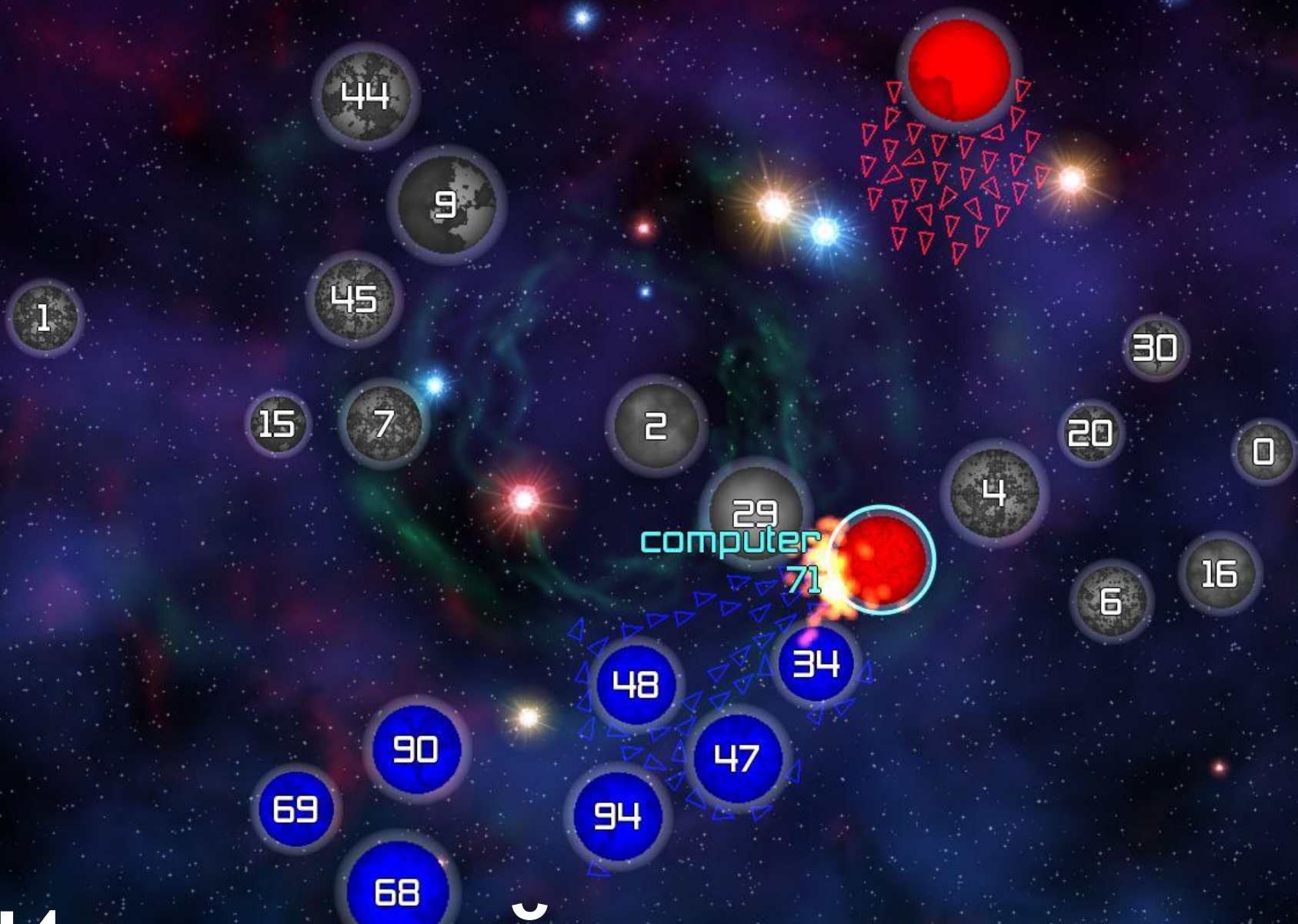
# ПОТОК



# Соревнование



player: computer production: 71

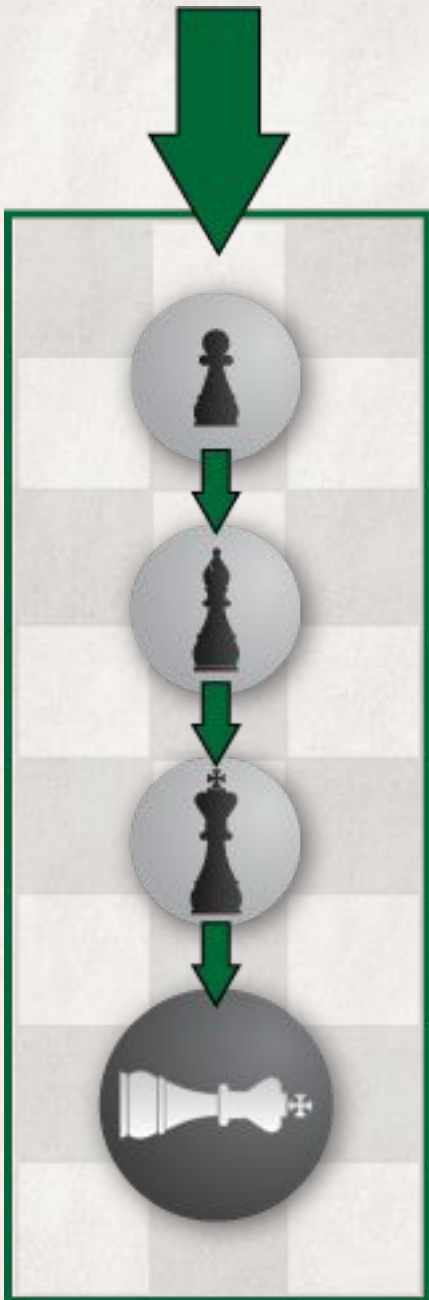


# Измеримый результат

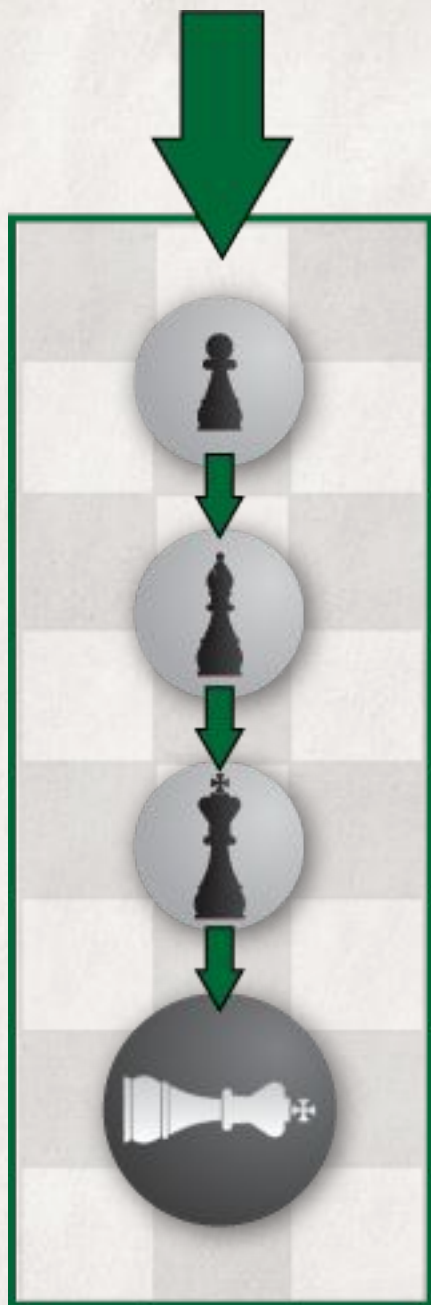
Ships: 50%

**В чем разница между  
игрой и обучением?**  
*Как мы можем ее стереть?*

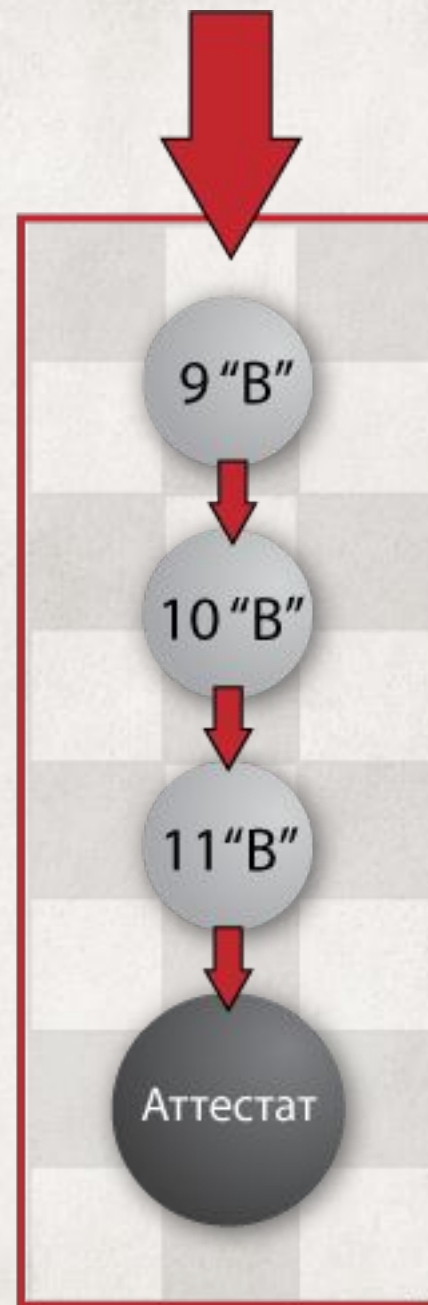




Разница лишь  
в подходе...



=





**Microsoft Excel - Shift Scheduler Continuous**

	A	B	
9			
10		<b>Staff Roster Period Limits</b>	Ma
11		<b>Staff Shift Limits</b>	Max
12		<b>Days Worked in a Row</b>	Ma
13			
14	Build Roster	Reset Roster	Clear Roster
15	Next Roster	Clear Next	Format Print
16			
18	Show Detail	Hide Detail	<b>Start Date</b> <b>Start Time</b> <b>End Date</b> <b>End Time</b> <b>Length Hrs</b> <b>Shift Requirement</b>
19	Add Shift	Delete Shift	
20	Add Staff	Delete Staff	
21			
22			
23			
24		<b>Joe Brown</b>	
34		<b>Fred Smith</b>	
44		<b>Jim Johns</b>	
54		<b>Don Jones</b>	
64			
65		<b>Number Allocated</b>	
66		<b>Variance</b>	
67			
68			<b>Shi</b>
70			

**BOMB BLUEPRINT: INFORMATION**

**CONCUSSION BOMB BLUEPRINT**

ATTRIBUTES | BILL OF MATERIALS

**Original** Blueprint

Produces Concussion Bomb [20]

GENERAL INFORMATION

MATERIAL LEVEL: 0

WASTAGE FACTOR: 10.0%

COPY: No

PRODUCTIVITY LEVEL: 0

LICENSED PRODUCTION RUNS REMAINING: Infinite

MAX RUNS PER BLUEPRINT COPY: 300

MANUFACTURING

MANUFACTURING TIME: 10 Minutes

MANUFACTURING TIME (YOU): 8 Minutes

RESEARCHING

RESEARCH MATERIAL TIME: 3 Hours, 20 Minutes

RESEARCH MATERIAL TIME (YOU): 2 Hours, 30 Minutes

RESEARCH COPY TIME: 6 Hours, 40 Minutes

RESEARCH COPY TIME (YOU PER SINGLE COPY): 1 Minute

**BOMB BLUEPRINT: INFORMATION**

ATTRIBUTES | BILL OF MATERIALS

MANUFACTURING

Bill of Materials doc

skills [1]

Industry Level 1

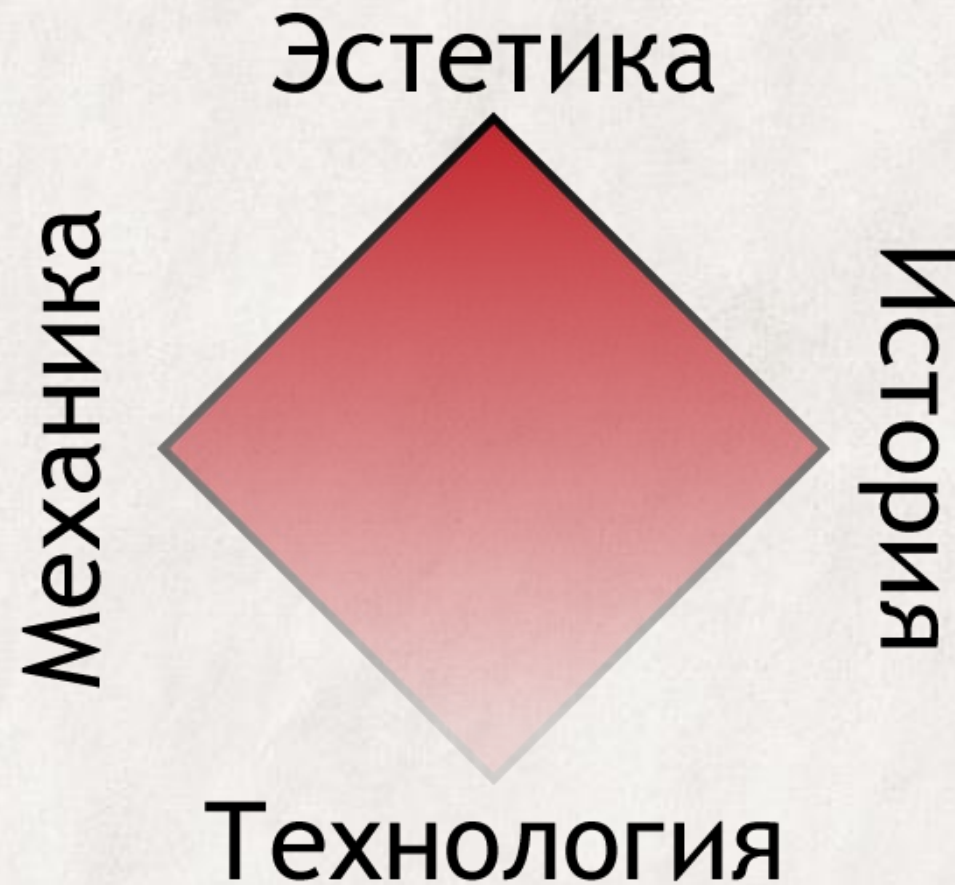
Materials [7]

- Isogen - [110]
- Megacyte - [4]
- Mexallon - [7]
- Nocxium - [2]
- Pyerite - [69]
- Tritanium - [1]
- Zydrine - [16]

На работе

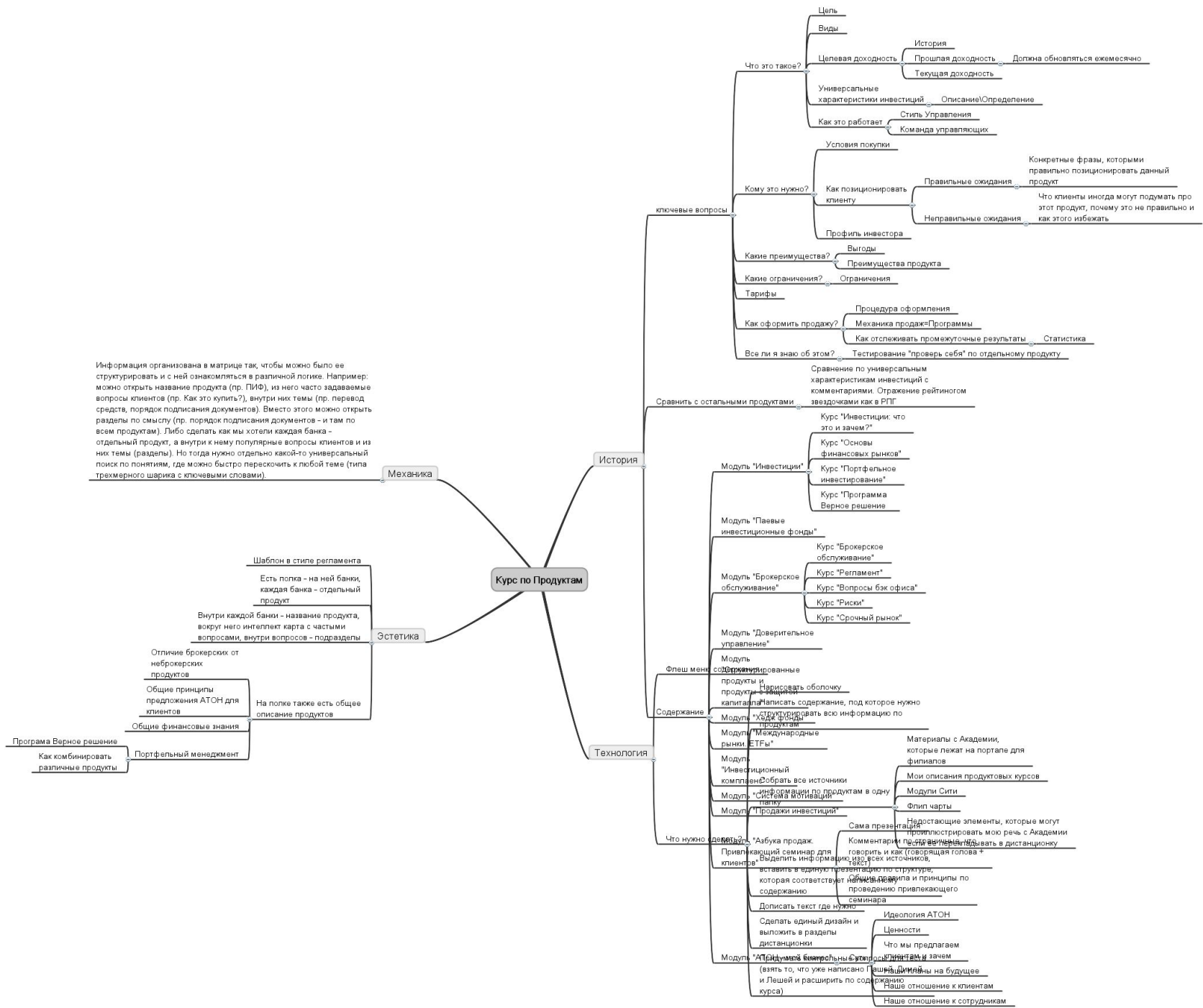
Дома

Любая игра построена на четырех основах











**Как мы привыкли проверять  
знания?**

Тесты...  
Тесты...  
Тесты...



Спасете принцессу?

Да!

Неа...

Как Вы принесете Водяной  
Чип в Убежище 13?

Красиво

Быстро

Четко

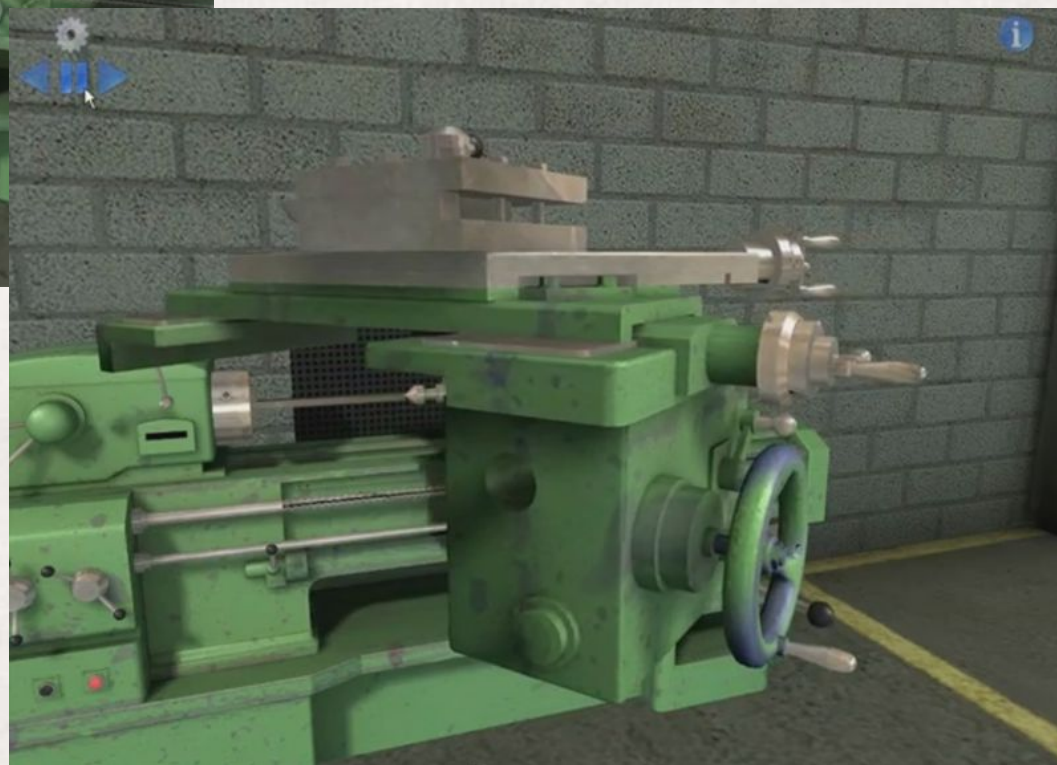
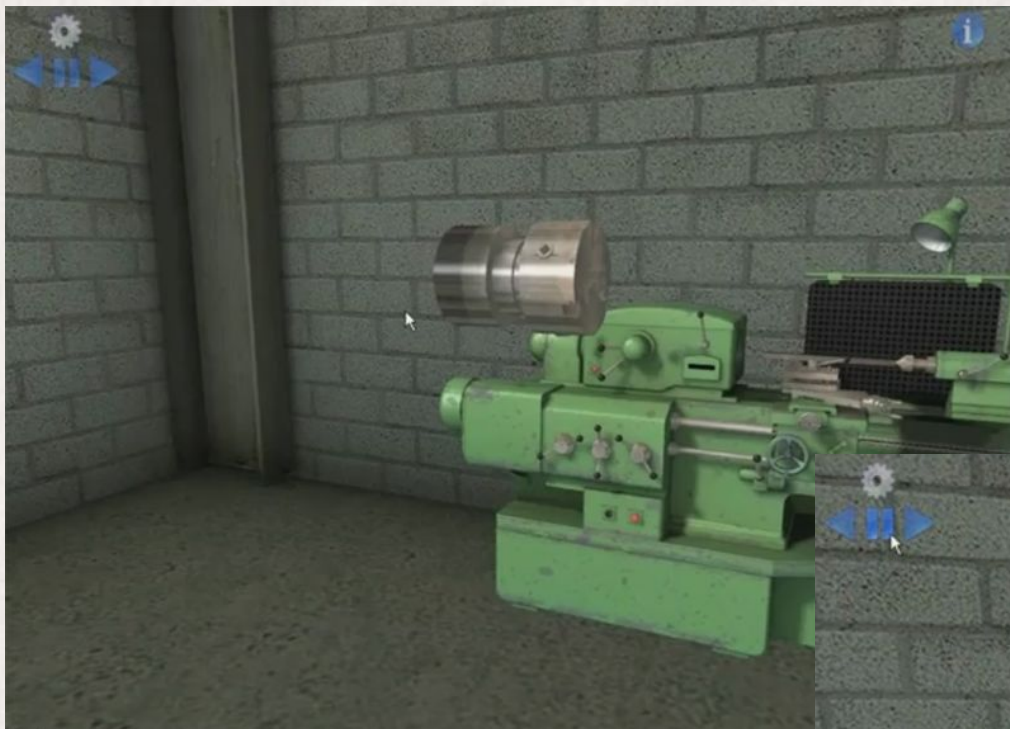


Кто круче?

Люди

Орки

# Бесконечное терпение курса





# Кейсовые/игровые ситуации



PRO

# Освежим

- Цель
- Правила
- Вызов
- Внутренняя ценность
- Воображаемый мир





## Литература:

[The Art of Game Design: A book of lenses](#)

by Jesse Schell

[A Theory of Fun for Game Design](#)

by Raph Koster

[Flow: The psychology of optimal experience](#)

by Mihaly Csikszentmihalyi

## Инструменты:

[mindmeister.com](http://mindmeister.com)

[gogamestorm.com](http://gogamestorm.com)

[thinkingworlds.com](http://thinkingworlds.com)

**Вопросы?**



**Дмитрий Кунин**

info@dkunin.ru

+79057801950

FaceBook: [Dmitri Kunin](#)

Twitter: [DKunin](#)

Skype: dkunin1985

**Играйте в этот мир!**