





همایش فناوری‌های نوین در آموزش مجازی

عنوان سخنرانی:

راهکارهای اجرای گیمیفیکیشن در سیستم آموزشی

ارائه‌دهنده: الناز نصیرزاده



فهرست مطالب



مقدمه و معرفی موضوع

تعریف و پیشینه گیمیفیکیشن

طراحی و اجرای گیمیفیکیشن در
سیستم آموزشی

المان‌های گیمیفیکیشن و
مزایای مورد انتظار

جمع‌بندی و پیشنهادات

پیشرفت فناوری اطلاعات:

- ✓ مزایا: آموزش مجازی، حذف مکان و زمان (حتی برطرف کرد سدهای زبانی)، کاهش هزینه و زمان
- ✓ معایب: distractor، جذابیت همه چیز رفته بالا و آموزش از این موضوع جا مونده

بازیکن	نوع خدمت الکترونیک
دانشجو	آموزش
مشتری	تجارت
بیمار	سلامت
شهروند	دولت

روش‌های مختلف برای افزایش جذابیت دوره‌های آموزشی

استفاده از بازی‌ها برای حل مشکلات و چالش‌های دنیای واقعی

✓ لذت بخش تر

✓ پر بازده تر

در زمینه‌هایی غیر بازی

۳

طراحی بازی

۲

و تکنیک‌های بازی و

۱

گیمیفیکیشن: استفاده از المان‌های بازی

بازی‌گونه‌گی

✓

تعریف گیمیفیکیشن

چرا بازی‌ها؟

چون بازی‌ها، سال‌های بسیاری است که مشغول ایجاد انگیزه، جذب و سرگرم کردن افراد هستند.

هدف اصلی بازی‌ها = جلب رضایت بازیکنان

زمان سپری شده با مقیاس دقیقه در ماه (به میلیون)	تعداد بازیکن در ماه (به هزار)	بازی
۶۰,۰۰۰	۲۵۰,۰۰۰	Clash of clans
۱۲,۰۰۰	۱۰۰,۰۰۰	Angry birds
۱۲۰,۰۰۰	۳۵,۰۰۰	PES fifa
۵۰,۰۰۰	۱۱۰,۰۰۰	War craft

تحلیل همه جانبه بازی‌ها و بازیکنان تا دریابیم:

- آنها **چطور** می‌توانند بازیکنان را جذب و وفادار خود کنند
- به طوری که ساعت‌ها، روزها و ماه‌های بسیاری از وقت خود را صرف بازی کنند که در اغلب موارد نیز، عایدی برای آنها ندارد.



گیمیفیکیشن به این معنی نیست که همه چیز را به بازی تبدیل کند.

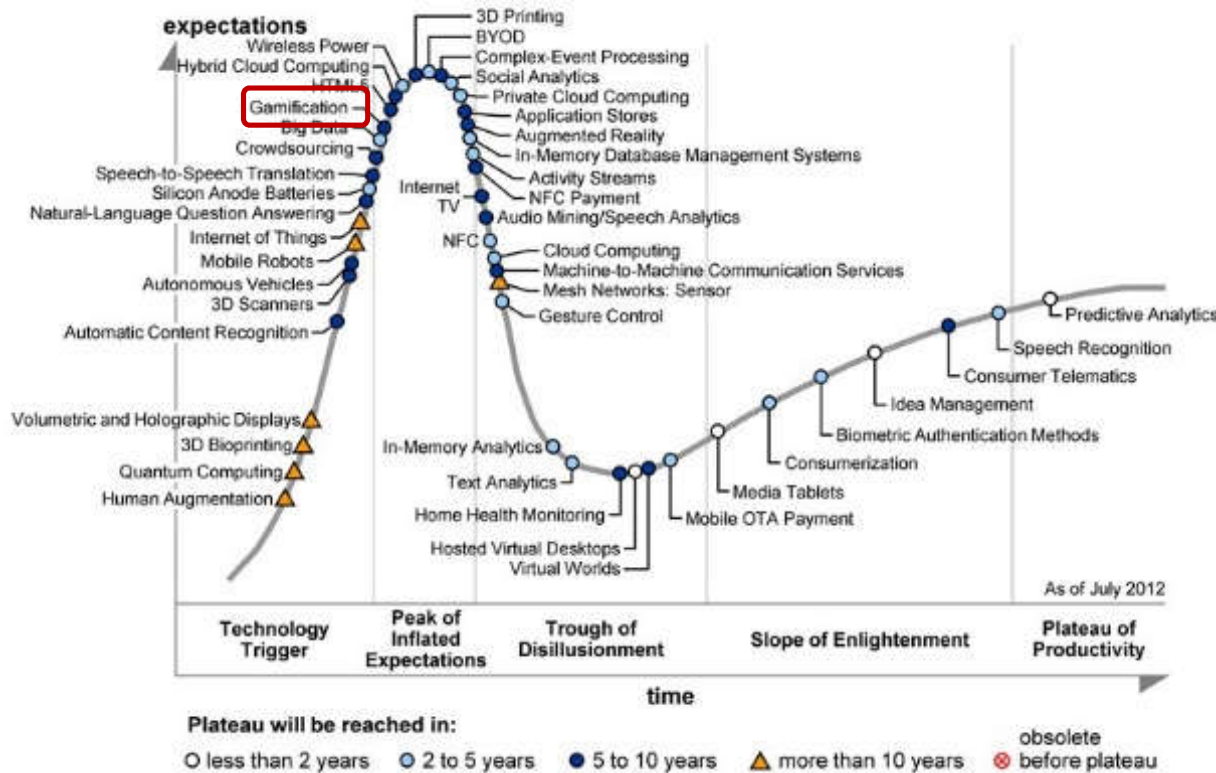


حلقه جادویی: در هر بازی یک **مرز فیزیکی** یا مجازی وجود دارد که آن بازی را از دنیای واقعی جدا می‌کند

- حتی الامکان بازیکنان را در درون حلقه جادویی قرار دهد.

- کلمه گیمیفیکیشن نخستین بار در سال ۲۰۰۲ توسط نیک پلینگ برنامه‌نویس و مخترع بریتانیایی استفاده شد.
- در سال ۲۰۱۲، وقتی گارتنر آن را به Hype cycle اضافه کرد، به صورت رسمی یک کلمه کلیدی شد.
- البته گیمیفیکیشن چیزی نیست که واقعا از سال ۲۰۰۲ شروع شده باشد:
- گیمیفیکیشن در اسلام

- ولی اکنون موضوع گیمیفیکیشن داغ‌تر از همیشه است
- مردم بدنبال پیاده‌سازی آن در **تمام جهات زندگی** هستند



گیمیفیکیشن در تمام جهات زندگی



- سرمایه‌گذاری در سیستم‌های گیمیفیکیشن
- به طرز چشمگیری افزایش خواهد یافت و اندازه این بازار در طی سال‌های ۲۰۱۹-۲۰۲۳ تا ۱۷.۷۶ میلیارد دلار رشد خواهد یافت.
- ۸۰ درصد پروژه‌های گیمیفیکیشن به شکست منتهی می‌شوند.
- در واقع باید‌ها و نبایدهایی در استفاده از راهکارهای گیمیفیکیشن وجود دارد.



ویژگی‌های منحصر
بفرد فراگیران

طراحی سیستم مبتنی
بر بازی‌گونه‌گی

مزایای مورد
انتظار

المان‌های
بازی‌گونه‌گی

المان‌های
آموزشی

نگاشت

۹.	تعاملات اجتماعی	هر بار اشتراک گذاری
۱۰.	باز خورد	غیر فعال کردن باز خورد
۱۱.	جریمه	از طریق نظر سنجی
۱۲.	تکمیل اطلاعات	درصد تکمیل
	آواتار	تعداد
۱۳.	ورود به سامانه	تعداد روزها
۱۴.	شمارش معکوس	از طریق نظر سنجی
۱۵.	اطلاع رسانی	دفعات بررسی
۱۶.	مفاهیم حماسی	از طریق نظر سنجی

۱.	امتیاز	تعداد امتیازات
۲.	سطح بندی	دفعات بررسی آیتم‌های ارتقای سطح (برنزی، نقره‌ای، طلایی و پلاتینیوم)
۳.	نشان / مدال	دفعات بررسی آیتم‌های دریافت نشان هشت نشان: فعالان، برترین، بهترین پیشنهاد، دوست یاب، خوش شانس
۴.	تابلوی امتیازات	تعداد دفعات بررسی
۵.	دعوت از دوستان	تعداد دوستان دعوت شده که ثبت نام موفق داشته‌اند
۶.	نظر سنجی و پیشنهاد	تعداد نظر سنجی‌ها و پیشنهادات
۷.	نوار پیشرفت	از طریق نظر سنجی
۸.	گردونه شانس	تعداد دفعات استفاده

ویژگی‌های منحصر
بفرد فراگیران

طراحی سیستم مبتنی
بر بازی‌گونه‌گی

مزایای مورد
انتظار

المان‌های
بازی‌گونه‌گی

المان‌های
آموزشی



مزایای مورد انتظار

میزان امتیاز خرج شده برای دریافت هر نوع از مزایا	وجه نقد	نوع مزیت (محصولات و خدمات) مورد انتظار
	تخفیف در سایر دوره‌ها	
	بهره‌مندی از اولویت استفاده از فرصت‌های شغلی	
	افزایش نمره	
از طریق نظرسنجی	پاداش‌های ثابت	روش دریافت مزیت (محصولات و خدمات) مورد انتظار
میزان امتیاز خرج شده برای استفاده مجدد از گردونه شانس	پاداش‌های تصادفی	
تعداد دفعات استفاده از پیشنهادات مربوط به پاداش‌های غیر منتظره	پاداش غیر منتظره	
 تعداد سکه‌ها	پاداش‌های مجازی	
تعداد دفعات خرج امتیاز به صورت گروهی گروه‌های ۵ نفره ضریب ۱/۲	پاداش‌های گروهی	



ویژگی‌های منحصر
بفرد فراگیران

طراحی سیستم مبتنی
بر بازی‌گونه‌گی

مزایای مورد
انتظار

المان‌های
بازی‌گونه‌گی

المان‌های
آموزشی



جمع‌بندی و پیشنهادات

استفاده از رویکردهای نوین جهت افزایش جذابیت سیستم‌های آموزشی نظیر گیمیفیکیشن

مدلی جدید برای توسعه استراتژیک مطالعات آینده گیمیفیکیشن

- پیشنهادات جامعی برای تحقیقات آتی ارائه کرده‌ایم.

استخراج قواعد بین ویژگی‌های منحصر بفرد فراگیران با:

- خدمات آموزشی قابل به ارائه هر یک از آنها
- المان‌های مبتنی بر بازی‌گرایی
- و مزایای مورد انتظار آنها از سیستم

از توجه و شکیبایی
شما سپاسگزارم

