

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В КАЧЕСТВЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ПРИВЛЕЧЕНИЯ АБИТУРИЕНТОВ

В настоящее время игры являются уже не только развлекательными медиа, но и рабочим инструментом, с помощью которого можно влиять на игроков. На примере концепта игры для вступительной кампании БГУИРа можно рассмотреть возможность использования игр в качестве средства интерактивного привлечения абитуриентов и получения дополнительной информации об его устройстве посредством использования аспектов игровой рекламы и активного обучения.

Введение

Интерактивная подача информации нужна, чтобы в развлекательном формате помочь абитуриенту разобраться в незнакомых университетских порядках и помочь не растеряться в большом количестве текстов на сайте. Задача игрового проекта – подтолкнуть выпускника в нужное русло дальнейших поисков данных о заинтересовавшем его факультете/специальности после его краткого представления во время прохождения уровней.

I. Использование рекламы

Аспект «рекламы» нужен для того, чтобы представить игроку факультеты и специальности, о выборе которых он не задумывался ввиду того, что не находил информацию о них из-за разрозненности на сайте или случайно пропустил в тексте. Таким образом, собрав все основополагающие данные о факультетах и связав их линейным сюжетом, можно наверняка проинформировать потенциального студента о всех возможных вариантах выбора места поступления. Далее абитуриент может найти уже более подробную и полную информацию о заинтересовавшей специальности на сайте. В общем подача рекламы с помощью игр не является новой практикой в индустрии, однако основной формат является фоновым показом продукта или компании, чего недостаточно для нормальной презентации чего-то нового, где требуются пояснения, и, следовательно, аспект «игрового обучения».

Метла Елизавета Александровна, студент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, liza.metla@gmail.com.

Чирак Полина Викторовна, студент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, polinachirak@gmail.com.

Ризмакова Екатерина Алексеевна, студент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР.

Олецкая Татьяна Валерьевна, студент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, tanya.oletskaya@gmail.com.

Научный руководитель: Рак Татьяна Александровна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, tatianarak@bsuir.by.

II. Использование игрового обучения

Игры относят к активному способу обучения, так как обучающий процесс происходит не только в форме пассивного слушания или чтения. Они имеют больше возможностей подстроиться под пользователя, ведь у него есть возможность влиять на происходящее на экране, к тому же информация, полученная в подобном интерактивном формате, обычно запоминается лучше, чем в процессе «зубрежного» запоминания. Задача игры-обучения – задать игроку мотивацию получить все возможные знания в процессе прохождения уровней. С помощью диалогов с фоновыми героями и встреч со специализированными персонажами-агитаторами, которые будут презентовать различные факультеты, игрок может узнать новую информацию об университете. Помимо этого, в процессе игры он ознакомится с порядком приемной комиссии, так как каждый уровень будет представлять собой какой-либо из этапов подачи документов.

III. Выводы

Представленный концепт игры может помочь потенциальным абитуриентам, в более простой и увлекательной форме, получить представление о факультетах и специальностях БГУИРа и определиться со своим выбором, чтобы в дальнейшем стать полноценным студентом.

1. <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnost-i-interpassivnost-geymerov-v-videoigrovyyh-praktikah/viewer>