

## ОБУЧАЮЩИЙ ОНЛАЙН-КОМПЛЕКС С ПРИМЕНЕНИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Хадеко А.Г.

Привадо А.В. — магистр технических наук, ассистент

Определены проблемы мотивации, вовлеченности в процесс и достижения результата у обучающихся и предложено решение. Геймификация в обучении. Изучено понятие «геймификация». Определены техники, элементы и механики, используемые в данном подходе. Геймификация — применение игровых техник и подходов, характерных для игрового дизайна, в неигровом контексте с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг. Исследованы основные аспекты геймификаций: динамика, механика, эстетика, социальное взаимодействие. Динамика — использование сценариев, требующих внимание пользователя и реакцию в реальном времени. Механика — использование сценарных элементов, характерных для игр, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары. Эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности. Социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр. Игровыми элементами могут быть очки, бейджи, награды, прогресс-бары, уровни, аватары, квесты, лидерборды и др. Геймификация как инструмент мотивации пользователей. Виды мотивации. Мотивацию можно выделить внутреннюю и внешнюю.

Этапы разработки геймифицированной системы: обозначить бизнес-цели проекта, определить требуемое конечное поведение пользователей, четко описать игроков, определить петли активности (петли вовлечения и петли прогресса), определить положительные эмоции, вызываемые у игроков, отобрать игровые элементы (рис.1).



Рисунок 1. Этапы разработки геймифицированной системы

Разработка системы с учетом эргономических факторов и создание положительно опыта взаимодействия человека с информационной системой.

Список использованных источников:

1. Онлайн курс Стэнфордского университета по геймификации. — Режим доступа: [www.coursera.org/Gamification](http://www.coursera.org/Gamification)
2. Гаррет Дж. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия/ Дж. Гарет — СПб.: СимволПлюс, 2008.
3. Раскин Дж. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем/ Дж.Раскин — Символ-Плюс; М.; 2005.