



OUTLOUD

THINKING CREATING DOING

Kā izveidot izglītojošo spēli darba videi?

Būtiskākie posmi no ideju atlasēs līdz praktiskam
rezultātam

Līga Bērziņa, Out Loud SIA

2015.gada 17.septembris







Kā viss sākās?

Spēle veidojas jebkur, kur ir algoritms
Un drošības noteikumi paredz
algoritmus





Ir galda spēles, sporta spēles, vides spēles, datorspēles, lomu spēles, biznesa spēles, simulācijas utt.





Par ko mēs šodien nerunāsim?

- Par digitālajām spēlēm – aplikācijām, kas arī informē un izglīto
- Par spēļu elementiem sadarbībā ar klientiem
- Par spēļu elementiem ikdienā
- Par izklaidējošām spēlēm
- Par komandas veidošanas spēlēm
- Par spēlēm bērniem




Uzdevums

Kā izstrādāt interesantu, izmaksu ziņā draudzīgu,
izglītojošu instrumentu,
kas palīdz noturēt uzmanību, izglīto, paaugstina
darbinieku zināšanas
par uzņēmuma iekšējās kārtības noteikumiem,
procedūrām,
kā arī motivē viņus piedalīties drošas vides
veidošanā




Kā atrast SAVU IZGLĪTOJOŠO spēli
uzņēmumā?





Spēles veidošanas noteikumi


1. Saproti problemātiku un definē mērķus
2. Saproti to, ka katrai spēlei vajadzīgi spēlētāji. Brīvprātīgi spēlētāji.
3. Spēlei ir nepieciešama vieta – laukums, galds, tāfele, virtuālā vide utt.
4. Atrodi auditorijai patīkamu algoritmu
5. Izstrādā ilgtspējīgu saturu
6. Izstrādā normālus, saprotamus noteikumus. Pārlicinies, ka spēlētāji tos saprot
7. Kvalitatīvi uzražo rezultātu



1. saproti problemātiku un definē mērķus

Ko īsti mēs risināsim?

Ar kādiem tipiskiem negadījumiem kolektīvs saskaras – paslīdēšana, pakļupšana, stress, smagu priekšmetu celšana, vardarbība?






Saproti problemātiku

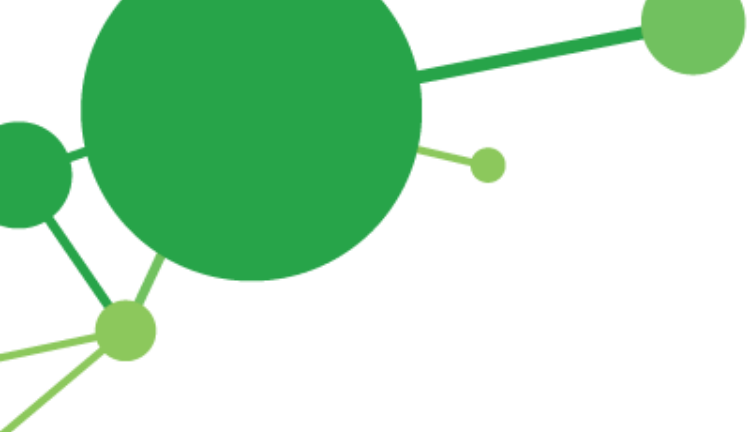
- Kādu rīcību vēlamies mainīt?
- Kāpēc cilvēki tā rīkojas?
- Kāds ir šādas rīcības iemesls?
- Kāpēc tu vēlies to mainīt?
- Kurš iegūs no šīm pārmaiņām?
- Vai arī spēlētājs būs/jutīsies ieguvējs?
- Vai šo rīcību var iemācīt?
- Vai atgriezeniskā saite tiks saņemta savlaicīgi?
- Kā mērīsim rezultātu?




2. Saproti spēles auditoriju

Neizdari pieņēmumus par spēlētājiem, viņu gaumi un azarta līmeni





Saproti, kas auditorijai sniedz
panākumu sajūtu, kas viņus motivē
un kā viņi izvairās no garlaicības





Saproti auditoriju

Saproti savu primāro auditoriju, bet
...bet


saproti pilno spektru – vai spēlei būs
nepieciešami citi līmeņi – profesionāļu,
“garāmgājēju”, bērnu līmenis?

Ko katra no šīm auditorijām jau zina un ko vēl tu
vēlies pateikt?



Kādas prasmes trenēsim?


- Reakcija?
- Atmiņa?
- Uzmanība?
- Precizitāte?
- Sadarbība?
- cits




3. Atrodi savai auditorijai piemērotu algoritmu.

Spēles var būt noslēgtās un
bezgalīgās





Noslēgtās spēlēs dalībnieki spēlē
robežu ietvaros, bezgalīgajās -
spēlējas ar robežām





Noslēgtās spēles

- Šajās spēlēs uzvarētājs ir svarīgs. Ja citi neakceptē to, spēle nav noslēgusies ar loģiskām beigām
- Attiecīgi, ja ir uzvarētājs, ir arī pārējās vietas



Bezgalīgās spēles

- Spēlei nav sākuma un nav beigu.
- Svarīgs ir process




Algoritmu piemēri

- Kāršu spēles (minēšana, izspēle, mēmais šovs utt.)
- Cirks un tā variācijas, tai skaitā citas galda spēles
- Paradoksu, kļūdu, sociālo situāciju spēles
- Vides spēles un spēles vidē
- Kartīšu spēles – bingo, loto
- Vārdu spēles un spēles ar vārdiem, Saukļu veidošana – pie riskantas situācijas izdomā saukli, zīmēšana, kolāžas utt.
- Dilemmu spēle
- Krustvārdu mīklas, vārdu mīklas



4. Izstrādā ilgtspējīgu saturu

Vai vēlēties šo spēli vēlāk redzēt citā formātā – kā aplikāciju, kā vides spēli?





5. Izstrādā normālus noteikumus

- Noteikumiem ir jābūt saprotamiem bez lasīšanas
- Ja tas nav iespējams, tiem ir jābūt uzrakstītiem un pievienotiem vai nu uz papīra, uz tāfeles, uz rollup, nevis jātur kādā galvā



Noteikumi nodrošina
caurspīdīgumu





5. Kvalitatīvi uzražo rezultātu

- Ražošana ir atslēgas punkts
 - Ja tā ir vides spēle, tad paklāja malas ir jānostiprina, lai aiz tām nevar aizķerties – ar telts mietiņiem vai smagiem atsvariem
 - Ja tās ir kārtis, tām jābūt laminētām
 - Ja tā ir kastīte, tai jābūt vieglai
 - Ja tās ir plāksnes, tām jābūt viegli transportējamām



Padomā par motivācijas paaugstināšanu

- Ikviens novērtēs mazas vai lielas balvas:
 - Papildus atvaļinājuma diena
 - Dāvanu karte, piemēram, sportiskām aktivitātēm
 - Pusdienas ar uzņēmuma vadītāju
 - Dāvaniņa ar uzņēmuma simboliku utt



Neaizmirsti par zaudētājiem, ja
vēlies spēli vadīt atkārtoti





Veiksmes darbā!

Liga.berzina@outloud.lv

www.outloud.lv

