



ELEMENTY MECHANIKI I DYNAMIKI GRY

POSTĘP	poziomy / etapy	podnoszenie kwalifikacji / statusu; odkrywanie i zaliczanie kolejnych poziomów
	punkty	<p>praca gracza przeliczana na wartość liczbową (np. punkty lub waluta pasująca do fabuły); walutą można np. handlować (np. kupowanie dostępu do zadań specjalnych / dodatkowych)</p> <p><i>punkty przyznawane m.in. za:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · aktywność · zadania · wyzwania · niespodzianki / bonusy · terminowość · szybkość wykonania zadania · rozwiązanie zagadki · współpraca · odznaki / osiągnięcia · zakończenie etapu / poziomu · największy skok punktowy z etapu na etap · obecność · pomoc innym <p><i>rodzaje punktów:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · wiedzy (testy) · doświadczenia (obecność) · charyzmy (projekty indywidualne i grupowe) ...
ZAANGAŻOWANIE	zadania	<ul style="list-style-type: none"> · wszystkie nieobowiązkowe · obowiązkowe / nieobowiązkowe · dodatkowe / specjalne · niespodzianki (nie wiadomo kiedy i gdzie się pojawiają) · krótkie, szybkie, automatycznie oceniane (quizy na platformie) · indywidualne / zespołowe · za odzyskanie życia · o różnym stopniu trudności · w różnej formie (zgodnie z predyspozycjami studentów: forma pisemna, ustna, graficzna)
	wyzwania	zadania z dodatkowymi warunkami do spełnienia (np. czasowe ograniczenie)
	walki z potworem	sprawdziany, kolokwia, egzaminy np. na zakończenie każdego poziomu; duże walki motywujące studentów do zawiązywania sojuszy, współpracy, wymagające dodatkowych punktów / określonej liczby punktów
	osiągnięcia / odznaki	odznaki rozpoznawalne przez innych, widoczne dla innych (powód do dumy); różne sposoby przydzielania: przez Mistrza Gry, gracze sobie nawzajem (zatwierdzone przez Mistrza Gry lub nie)





ZAANGAŻOWANIE c.d.	bonusy / niespodzianki	niespodziewane nagrody; nieregularne lepiej motywują niż regularne; poukrywane dodatkowe punkty, zdolności, przedmioty; studenci otrzymują je przypadkiem wykonując jakieś zadanie
	życia	dysponowanie kilkoma żywotami; utrata np. za nieterminowość, nieobecności, niezaliczenie kolokwium; możliwość odzyskiwania np. za zadania specjalne
	profesje	zdobywanie kolejnych profesji, doskonalenie konkretnych umiejętności
	współpraca	tworzenie przez graczy zespołów o tym samym składzie na czas całej gry lub o składzie zmiennym, dobieranym pod konkretne zadanie
	nagradzanie za podjęcia ryzyka	nagradzanie za próby podjęcia ryzyka; porażka jako sposób zdobywania doświadczenia oraz zachęta do podjęcia kolejnej próby
	strategia	autonomiczne podejmowanie decyzji; planowanie własnej edukacji
	poprawa	możliwość poprawy zadań, naprawy błędów, odzyskania żyć
	zgłoszenia	rejestrowanie się (zgłaszanie) w celu podjęcia kolejnych wyzwań
RYWALIZACJA	tabela wyników	prezentacja osiągnięć (liczba punktów, waluty, życia, odznaki) w tabeli
	pasek postępu	prezentacja osiągnięć w formie graficznej
	rankingi	top ten (np. 10 z 45); największy postęp z etapu na etap itp.
ALTRUIZM	prezenty	obdarowywanie innych graczy prezentami, które można nabyć za punkty
	dobroczynność	przekazywanie innym graczom punktów (waluty) do wykorzystania na podniesienie kwalifikacji (np. na wykupienie zadania)
FABUŁA	fabuła	spinająca wszystkie elementy w całość
	postacie / awatary	wiążące uczestników z fabułą
	głębia w grze	możliwość ukończenia danego zadania na wiele sposobów; różne ścieżki dojścia do celu; różne profesje (np. lider, uczonek, inżynier); każda ścieżka umożliwia zdobywanie kolejnych poziomów rozwoju
WSPARCIE TECHNICZNE	mapa kursu / tabela	prezentacja przebiegu gry w formie graficznej lub tabelarycznej
	sposób komunikacji	Google Dysk, DokuWiki, Moodle, Dropbox, Chamilo, WordPress, Edmodo ...
	przedmioty pomocnicze	kostka do gry (losowość), karty akcji/ symboli, tokeny (kryształki, żetony)

