

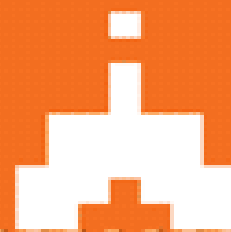
Andrzej P. Urbański

GAME ON

Nie tylko bezużyteczne

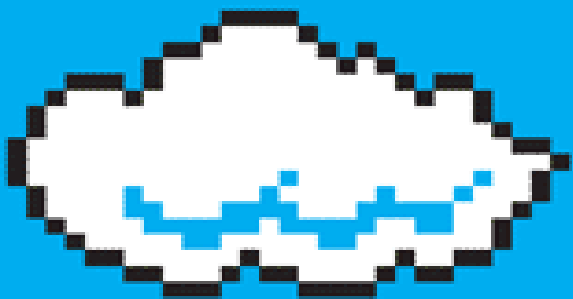
gry w HTMLowym

webGL



Plan

- Grywalizacja
- Inne zastosowania



GAME ON

Grywalizacja

Gry w życiu



Grywalizacja

- Gry, które uczą nawyków przydatnych w życiu
- Gry, które są włączane w życiowe zadania by te były realizowane lepiej i z większym zapamiętaniem

Znane gry uczące przydatnych nawyków

- SIMS
 - uczą opiekuńczości, zapobiegliwości, umiejętności negocjacji itp.
 - Nieodpowiednio użyte mogą uczyć sadyzmu
- Transport authority – strategię ekonomiczną
 - Myślenie biznesowe, umiejętność planowania
- A jakie państwo znać umiejętności czy nawyki, które wyrabiają gry?

Gry wplecione w życiowe systemy

- Wmontowana w pisuar – strzelanie do celu
- W systemy samochodowe motywując kierowcę
- Gra motywuje w tworzenie układanek motywujących odkrywanie nowych faktów
- Uprawianie nauki jako gra z punktami za publikacje itp.
- Użycie punktów by nie przeciążać współpracowników korespondencją

Oszczędna jazda samochodem

- Honda zamontowała w swoich pojazdach hybrydowych elektronikę mierzącą zużycie paliwa i pokazującą koniczynkami jak ekologicznie jedzie kierowca
- BMW próbowała w swoich samochodach podobnego systemu, ale musiano zrezygnować, gdy okazało się, że kierowcy w zapamiętaniu granic nie zatrzymują się na czerwonym świetle by jeździć ekologiczniej

ECO ASSIST FEEDBACK

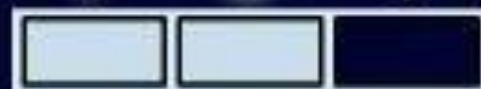
Instantaneous

Each Trip Driven

Long-Term



ECO SCORE



Gra o bezpieczną jazdę

- Prowadzisz samochód, z uwagą trzymając się przepisowej prędkości.
- Fotoradar robi ci zdjęcie – właśnie wzięłeś udział w konkursie, w którym można wygrać sporą nagrodę pieniężną za bezpieczną jazdę.
- Nagrodę pochodzącą z puli mandatów pobranych od kierowców jeżdżących zbyt szybko.

Konkurs sztokholmski w 2010

- Taki konkurs przeprowadzono w 2010 w Sztokholmie
 - z inicjatywy tamtejszego oddziału Volkswagena
 - i przy wsparciu szwedzkiego Związku Promowania Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego.
- Eksperyment trwał trzy dni,
- wzięło w nim udział niemal 25 tys. kierowców,
- a w okolicy, gdzie stanął specjalny radar, prędkość spadła o ponad 20 proc.

Odkrycia naukowe dzięki grom

- Witryna Fold.it pozwala prowadzić wiele różnych gier związanych z odkrywaniem struktury przestrzennej białek
 - Ostatnio grupa uczonych m.in. z Poznania z pomocą graczy rozwikłała problem, który pomoże w leczeniu AIDS
- Witryna odkrywania planet poza słonecznych dla amatorów z użyciem teleskopu Kepler
www.planethunters.org – wyszukiwanie tranzytów



Uprawianie nauki jako gra

- Każde czasopismo i książka daje określoną liczbę punktów, im lepsze i trudniejsze tym więcej
- Każdy artykuł z lepszego źródła jest badany pod kątem liczby cytowań, im więcej tym wyższa ocena artykułu i naukowca
- Każde zajęcia po zakończeniu semestru są oceniane przez studentów. Zbyt niska ocena to ryzyko, że uczelnia zrezygnuje z zatrudniania naukowca

Jazda samochodem jako gra

- Sprawia przyjemność i satysfakcję
- Różne cele gry
 - Jeździć bezpiecznie i przepisowo
 - Jak najszybciej dotrzeć do celu
 - Nie dać się nikomu prześcignąć
 - Wyprzedzić jak najwięcej jadących przed nami
 - Wykorzystać każdy milimetr drogi by posunąć się do przodu
- Wnioski: traktowanie jazdy samochodem jako gry może prowadzić do zagrożenia również innych

Jakie inne czynności można by zgrywalizować?

- Jak zmienić system ocen szkolnych by lepiej motywował?
- Jak zmienić zasady oceniania w szkole by promowała współpracę uczniów w projektach?
- Jak zmienić zasady zaliczania projektów na uczelni by promować przydatne w życiu zawodowym nawyki i umiejętności?

Grywalizacja w szkole

- Co pewien czas w szkole rozgrywa się gra, w której problemy można rozwiązać z zastosowaniem wiedzy z różnych przedmiotów
- Gra może być:
 - zagadką kryminalną,
 - problemem ratowania przed zagrożeniami
 - problemem konstrukcji urządzenia, procesu
- Gra wymaga łączenia wiedzy z różnych przedmiotów i współdziałania kilku uczniów

Inne zastosowania WebGL

- Modelowanie 3D produktów w serwisach
 - Wizualizacja wyrobów cukierniczych
 - Układanie mebli
- Model 3D sklepu
 - „chodzenie” po sklepie
 - „sięganie” na półki
 - Projektowanie ogródka
 - Półki z książkami
 - Interaktywne muzeum
- Jakie państwo macie inne pomysły?

**Dziękuję
za uwagę**