



DIGITÁLIS KALANDJÁTÉK

„Gaming is not a game
anymore”

KÉT KÉRDÉS MÁR A LEGELEJÉN

Mit gondolsz, az alábbi területek közül hol van LEGINKÁBB jelen a „gamification”?

1. Marketing / Értékesítés
2. Szórakoztatás
3. Helyszíni oktatás, onboarding
4. Online szakmai fejlesztések

Mit gondolsz, az alábbi területek közül hol van LEGKEVÉSBÉ jelen a „gamification”?

1. Marketing / Értékesítés
2. Szórakoztatás
3. Helyszíni oktatás, onboarding
4. Online szakmai fejlesztések

MIT JELENT AZ HOGY „GAMIFICATION”?

„A „gamification” azon játékmechanikák és játékelemek felhasználását jelenti eredendően nem játékos környezetben, amivel a részvételi kedv és a résztvevők elköteleződése növelhető.”

Tanulás során „örömet élünk meg”, a tanulás pedig a mintázatok felismerését jelenti. Azáltal tehát, hogy ezeket a mintázatokat észleljük, agyunk endorfint és dopamint termel, ami fokozza az „öröm megélését”.

(Game Maturity Model)

„JÁTÉKUNIVERZUM”



Külső gamification

**MARKETING /
ÉRTEKESÍTÉS CÉLÚ
JÁTÉKOK**

Lokális

**HELYSZÍNI OKTATÁS
ONBOARDING**

Belső gamification

**ONLINE SZAKMAI
FEJLESZTÉSEK**

Digitális

Digitális Kalandjáték működése

Bemutatjuk a **DIGITÁLIS KALANDJÁTÉKOT!**

Képzelden el egy
SZABADULÓSZOBÁT,
amelyben
**DIGITÁLIS ÉS
FIZIKAI ELEMekkel**
építkezve mesélünk el
történeteket.

Game Spot-okat
vagyis a játék helyszíneit
igény szerint helyezzük
el, a játékosok ezek
között mozognak.



Bővebb
információért
látogasson el az
<https://iop.games/>
oldalra.

Digitális Kalandjáték működése

HOGYAN MŰKÖDIK a játék?

A történetek szereplőit **profi színészek** alakítják.

A szereplők **HD minőségű videóknban** kommunikálnak a játékosokkal és ezen keresztül adnak számukra feladványokat.

A videókat **részletesen kidolgozott grafikai felhasználói felület** egészíti ki.



A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a játékosok az összes Game Spot mindegyik feladványát teljesítik, és a rejtélyeket sikeresen felfedik.

Bővebb információért látogasson el az <https://iop.games/> oldalra.



Köszönöm a figyelmet!