

ПРАВИЛА ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ СЛУШАТЕЛЕЙ

1. Общие положения о геймификации в Айтиландии;
2. Основная внутриигровая валюта Айтиландии;
3. Правила пересчета внутриигровой валюты;
4. Основные игровые механики;
5. Правила выдачи игровой валюты;
6. Правила ведения учета внутриигровой валюты в дневнике слушателя.

1. Общие положения о геймификации в Айтиландии

Каждый слушатель вовлечен в геймифицированный процесс обучения, который отражает уровень успеваемости и активности в Айтиландии. В течение учебного года на занятиях слушатели вместо отметок по общепринятой 5 или 10 балльной шкале получают внутриигровую валюту различного номинала и различной ценности. Механика игры построена таким образом, что зарабатываемая игровая валюта отражает достаточно объективный уровень успеваемости и владения определенными навыками.

В конце каждого семестра слушатели переводят всю накопленную валюту в специальную игровую криптовалюту “Таланты”. Заработанные таланты можно использовать (потратить) в течении семестра в специальном игровом магазине на полезные предметы или игровые ассеты или же копить, чтобы заполучить желаемый приз.

Цель геймификации – заказ подарков во внутриигровом магазине АЙТИЛАНДИИ “МАГАЗИН ТАЛАНТОВ”.

2. Основная внутриигровая валюта Айтиландии

● 100 опытов

Опыт накапливается в течении семестра.

Задача слушателя: постараться набрать максимально возможное количество очков опыта в Семестре.

Порядок начисления очков опыта:

1.1. за посещаемость и поведение. Слушатель, который пришел на занятие и соблюдает Правила поведения, в конце занятия получает – 100 опытов.

1.2. за теоретические знания по предмету. Во время занятия консультант задает вопросы по теоретической части предмета. Слушатели отвечают. Кто быстрее и точнее дает ответ в группе, тот получает 100 опытов за каждый ответ. В целом, за занятие Слушатель может заработать от 200 до 500 опытов. В исключительных случаях - до 700 опытов.

Минимально необходимое количество очков опыта в одном семестре:

- для факультета Кидс - 5 000 опытов;
- для факультетов Тин и Джун – 10 000 опытов.

- **Алмазы**

Алмазы начисляются только за практические задания во время занятий, а также за специальные и домашние задания. Алмазы созданы для стимулирования практической деятельности и выработки практических навыков.

Критерии - оценки:

- за выполнение простого задания начисляется **1 Алмаз**. Задание должно быть выполнено точно в заданный консультантом срок и в точном соответствии с ожидаемым результатом.

- за выполнение более сложного задания начисляется **2 Алмаза**. Задание должно быть выполнено точно в заданный консультантом срок и в точном соответствии с ожидаемым результатом.

- за выполнение очень сложного задания начисляется **3 Алмаза**. Задание должно быть выполнено точно в заданный консультантом срок и в точном соответствии с ожидаемым результатом. Если задание выполнено точно в срок, но результат не полностью соответствует требованиям к решению или результат соответствует решению, но задание не сдано в отведенный срок - начисляется только 1 Алмаз.

Аналогично происходит начисление Алмазов за выполнение специальных заданий Консультанта и домашних заданий. Каждому заданию соответствуют заранее обозначенные уровень сложности и количество Алмазов.

В целом, за занятие Слушатель может заработать от 1 до 6 Алмазов. В исключительных случаях - до 8 Алмазов.

- **Талант** - основная игровая криптовалюта Айтиландии. Самая высокая оценка успеваемости и достижений. Используется в «МАГАЗИНЕ ТАЛАНТОВ» для внутриигровых покупок.

Также таланты можно получить слушателем:

- **За участие во внутренних конкурсах Айтиландии. Порядок начисления следующие:**

- за участие - 1 Талант;
- за 3 место - 2 Таланта;
- за 2 место - 3 Таланта;
- за 1 место - 5 Талантов.

** Если иное не оговорено в регламенте конкурса.*

- **За участие и победу в ежегодном региональном Конкурсе проектов «Start-UP»:**

- за 1 место - 20 талантов;
- за 2 место - 15 талантов;
- за 3 место - 10 талантов;
- за участие - 2 таланта.

** Если иное не оговорено в регламенте конкурса.*

3. Правила пересчета внутриигровой валюты

Слушателю необходимо самостоятельно вести подсчет набранных очков Опыта, Алмазов и Талантов в своем Дневнике.

Участники геймификации обязуются честно и добросовестно вести подсчет игровой валюты. Любой Консультант или представитель администрации Айтиландии имеет в Игре статус МОДЕРАТОРА для проверки достоверности подсчета игровой валюты в игровом банке Слушателя.

- **Алмазы**

пересчитываются по формуле: ***10 АЛМАЗОВ = 1 ТАЛАНТ***

К концу семестра слушателю необходимо записать набранное количество ТАЛАНТОВ в дневнике.

Внимание! Накопленные АЛМАЗЫ за семестр, не пересчитанные в Таланты, сгорают в следующем семестре.

- **Опыт**

К концу семестра слушателю необходимо посчитать количество ОПЫТА в дневнике за пройденный семестр. Записать это количество в дневнике.

Задача Слушателя - набрать не меньше 5 000 опытов за семестр для факультета КИДС и не менее 10 000 опытов для факультетов ТИН и ДЖУН.

Если накопленных Опыттов за семестр оказалось МЕНЬШЕ, Слушателю необходимо больше проявлять активность на занятиях в следующем семестре!

В случае, если накопленных опытов за семестр больше установленного минимального фонда (5 000 для факультета КИДС и 10 000 для факультетов ТИН и ДЖУН), полученные за семестр Опытты необходимо перевести в СВОБОДНЫЙ ОПЫТ. Пример:

1. СВОБОДНЫЙ ОПЫТ = накопленный ОПЫТ – 5 000 (для факультета КИДС)

2. СВОБОДНЫЙ ОПЫТ = накопленный ОПЫТ – 10 000 (для факультетов ТИН и ДЖУН)

Записать в дневнике полученные очки СВОБОДНОГО ОПЫТА.

Далее свободный опыт можно перевести в алмазы по формуле:

1 000 СВОБОДНЫХ ОПЫТОВ = 1 АЛМАЗ

ВНИМАНИЕ! При расчете свободного опыта в алмазы округление ВСЕГДА производится в МЕНЬШУЮ сторону. Если Слушатель желает получить целое число алмазов, то необходимо заработать дополнительный Опыт. И стараться успеть заработать необходимые Опытты в течение семестра.

ВНИМАНИЕ! Накопленный фонд СВОБОДНОГО Опыта сохраняется и переносится в новые семестры.

4. Основные игровые механики

Для вовлечения Слушателей в процесс геймификации Айтиландии созданы миссии (уровни, локации, ранги), которые необходимо пройти слушателю для участия в специальном внутриигровом магазине Айтиландии.

LEVEL 1.

Игровая миссия “Накопитель”

ЗАДАЧА: собрать таланты и другую игровую валюту на занятиях и мероприятиях АЙТИЛАНДИИ (см.п. 2)

ПЕРИОД: Семестр

НАГРАДА (трофеи, бонусы): банкноты ТАЛАНТ

ДОСТИЖЕНИЕ: доступ к заказу подарков в магазине

РЕЙТИНГ: для всех слушателей

Игровая механика миссии:

Прояви активность на занятиях в текущем семестре и собери игровую валюту Айтиландии. К концу семестра подсчитай накопленную валюту и переходи на 2-ю игровую миссию.

LEVEL 2.

Игровая миссия.

ЗАДАЧА: собрать свои таланты, накопленные за семестр

Применяется данный уровень для текущих студентов и подсчитывается количество талантов за прошлый учебный семестр.

НАГРАДА (трофеи, бонусы): банкноты ТАЛАНТ

ДОСТИЖЕНИЕ: доступ к заказу подарков во внутриигровом магазине Айтиландии

РЕЙТИНГ: для студентов со 2-го семестра

Игровая механика миссии:

Собери свой банк Талантов за прошлый семестр и получи заработанные банкноты у представителей администрации Айтиландии. Банкноты дают возможность участвовать в 3 уровне игровой миссии.

LEVEL 3.

ИГРОВАЯ МИССИЯ: “ТАЛАНТИЩЕ”

ЗАДАЧА: оставить заявку и совершить покупку в магазине

НАГРАДА (трофеи, бонусы): подарки с магазина

ДОСТИЖЕНИЕ: любой интересующий товар

РЕЙТИНГ: для студентов, владеющих собранными банкнотами

Игровая механика миссии:

Слушатель оставляет на сайте заявку с указанием понравившегося подарка. Данные проверяются и при наличии позиции, подарок вручается обладателю на занятиях. В случае отсутствия выбранной позиции, вручение состоится после пополнения склада.

ВНИМАНИЕ! Таланты, за которые были приобретены подарки, обнуляются на балансе слушателя.

5. Правила выдачи игровой валюты

В конце семестра слушатели заполняют **Форму** получения банкнот Талантов. Данные по набранным игровым валютам сверяются с журналом учета занятий, которые заполняются консультантами. **Форма** обрабатывается Модератором в течении 10 рабочих дней.

В момент расторжения договора, все заработанные слушателем за весь период действия договора очки Опыта, Алмазы и Таланты сгорают и не подлежат конвертации. Слушатель **НЕ ВПРАВЕ** делать заказ во внутриигровом магазине талантов.

После этого слушателям выдаются банкноты с помощью консультантов на занятии. Банкноты “ТАЛАНТ”, номиналами: 1, 2, 5, 10, 20, 50 ТАЛАНТОВ. Слушатели, получившие свои заработанные банкноты, допускаются к прохождению **LEVEL 3** для участия во внутриигровом магазине(таллент-шоп).

Установлены следующие сроки получения Талантов:

- после окончания осеннего семестра слушатель должен получить таланты до **15 мая**;

- после окончания весеннего семестра слушатель должен получить таланты до **15 сентября**.

В случае выпадения указанных дат на выходной день работников администрации, датой окончания выдачи заработанных Талантов считается последний рабочий день перед указанной датой.

Таланты, алмазы и очки опытов, заработанные за семестр и не полученные в указанный срок – аннулируются.

LEVEL 3

На данном уровне, слушатель заказывает подарок во внутриигровом магазине(таллент-шоп) Айтиландии. Стоимость выбранного подарка должна соответствовать количеству банкнот, набранных Слушателем.

Выдача заказанного подарка в таллент-шоп может производиться в течении 30 дней с момента оформления заказа.

Учет по выданным банкнотам сотрудниками Айтиландии не ведется. Сохранность внутриигровых банкнот обеспечивает сам слушатель.

6. Правила ведения учета внутриигровой валюты в дневнике

К концу каждого семестра слушатель заполняет таблицу в конце дневника и фиксирует свое количество набранных алмазов, определяет количество свободных опытов, и талантов.