نام و نام خانوادگی شما : شماره تماس : رشته تحصیلی:

* بازی وار سازی (Gamification): بازی وارسازی به مجموعه ای از فعالیت های ذهنی و فنی گفته می شودکه عمدتا شکل غیرداستانی دارد وممکن است با هدف مشارکت کارکنان در محل کار یا فراگیران در کلاس درس استفاده شود. بازی وارسازی به کاربرد مکانیک بازی جهت تبدیل فرآیندهای خسته کننده روزانه به تجربه کاربری عالی می باشد. بازی وارسازی اصولی برای ایده پردازی و طراحی دارد که ما انتظار داریم شما در پیشنهاد خود بصورت کافی به آنها بپردازید.
* توضیحات هر بند را خوانده و در انتها با پاک کردن جداول، محتوای بازی خود را جایگزین نمایید.
* **معرفی بازی(Intro):**

|  |
| --- |
| شرحی از بازی ارائه نمایید بگونه ای که خواننده ایده شما را درک کند.   * ابزار مورد نیاز بازی چیست؟(ذهن، کاغذ، وسایل، رایانه و ...) * بازی چه سبکی می باشد؟ (می توانید دسته بندی بازی در Bazaar یا Google play را ببینید) * ایده کامل بازی را شرح دهید. |

* **اهداف(Goals):**

|  |
| --- |
| هربازی باید اهداف شفاف و کاملی داشته باشد. به این سوالات و سوالاتی که ممکن است به وجود آید پاسخ دهید.   * چرا بازیکنان این بازی را انجام می دهند؟ چه آموزشی دریافت می کنند؟ * با انجام چه وظیفه ای بازیکن امتیاز می گیرد؟ * لذت اصلی بازی در چیست؟ |

* **قواعد (Rules):**

|  |
| --- |
| هیچ بازی بدون قاعده ای وجود ندارد.. به سوالاتی از سوالات زیر پاسخ دهید.   * اصول اولیه بازی چیست؟ * چه پیش نیازهایی توسط بازیکن باید باشد تا وارد بازی شود؟ * چه قوانینی در بازی شما وجود دارد؟ |

* **بازخورد (Feedback):**

|  |
| --- |
| بازخورد جز کلیدی هر بازی تعاملی می باشد. هر بازیکن می خواهد ببیند چقدر پیشرفت داشته و چگونه می تواند امتیاز خود را بالا ببرد   * بازی چگونه میزان پیشرفت یا ضعف و عقب افتادگی را به بازیکن می گوید؟ * شروع مرحله بازی چگونه به اطلاع بازیکن می رسد؟ * برد نهایی و باخت نهایی چگونه به بازیکن اعلام می شود؟ |

* **پاداش (Reward):**

|  |
| --- |
| بازیکن زمان و انرژی خود را صرف بازی می کند تا پاداش هایی دریافت کند. این پاداش ها می تواند شامل امتیاز، کارت طلایی، هدیه، پول، استیکر و ... باشد. در بازی شما بازیکن چگونه پاداش دریافت می کند؟ |

* **انگیزش (Motivation):**

|  |
| --- |
| انگیزش در بطن فلسفه طراحی قرار دارد. دو نوع انگیزش در بازی مطرح است که شامل انگیزش درونی و بیرونی می باشد. انگیزش درونی مثل حس غرور، کنجکاوی و حس موفقیت است. انگیزش بیرونی به دستاورد ملموسی می گوییم که بازیکن به آن می رسد مثل پول، رتبه برتر، نمره بالاتر.  انگیزش های بازی خود را توصیف کنید. |

* **مکانیک بازی (Game Mechanics):**

|  |
| --- |
| مکانیک بازی شامل اجزای زیر می تواند باشد   * نشان ها و برچسب ها: از این عناصر برای پاداش به بازیکن در زمان حل چالش یا کسب امتیاز استفاده نمایید. * بازیکنان برتر: امکان رتبه بندی بازیکنان بر اساس امتیاز و دستاوردها * چالش: چالش هایی که باعث پیشرفت بیشتر بازیکن می شود را تعریف کنید * امتیازات: انواع امتیازاتی که بازیکن می تواند کسب کند را توضیح دهید * محدودیت ها: مثل شمارش معکوس زمان، یا محدودیت هزینه کرد امتیاز را بیان کنید |

* **تصاویر و سایر پیوست ها**

در این بخش تصاویری از بازی و ایده در قالب طرح روی کاغذ، طراحی فوتوشاپی یا موکاپ های بازی را پیوست کنید تا انتقال مفهوم به شکل بهتری اتفاق افتد. طرح می تواند با خودکار روی کاغذ رسم و با گوشی عکس گرفته شود و به این فایل پیوست شود.

تصویر 1

تصویر 2

تصویر 3