

SKUTECZNE TECHNIKI PERSWAZJI
W PIERWSZYM TYGODNIU PRACY

WILK Z MORDORU



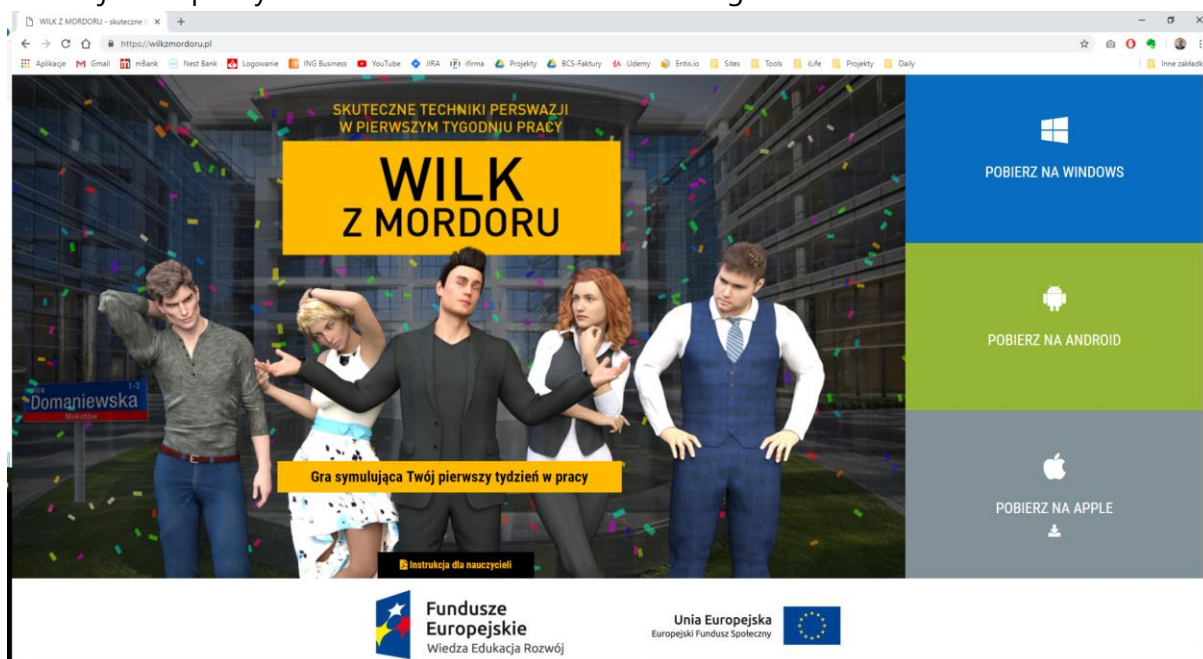
Specyfikacja produktu końcowego



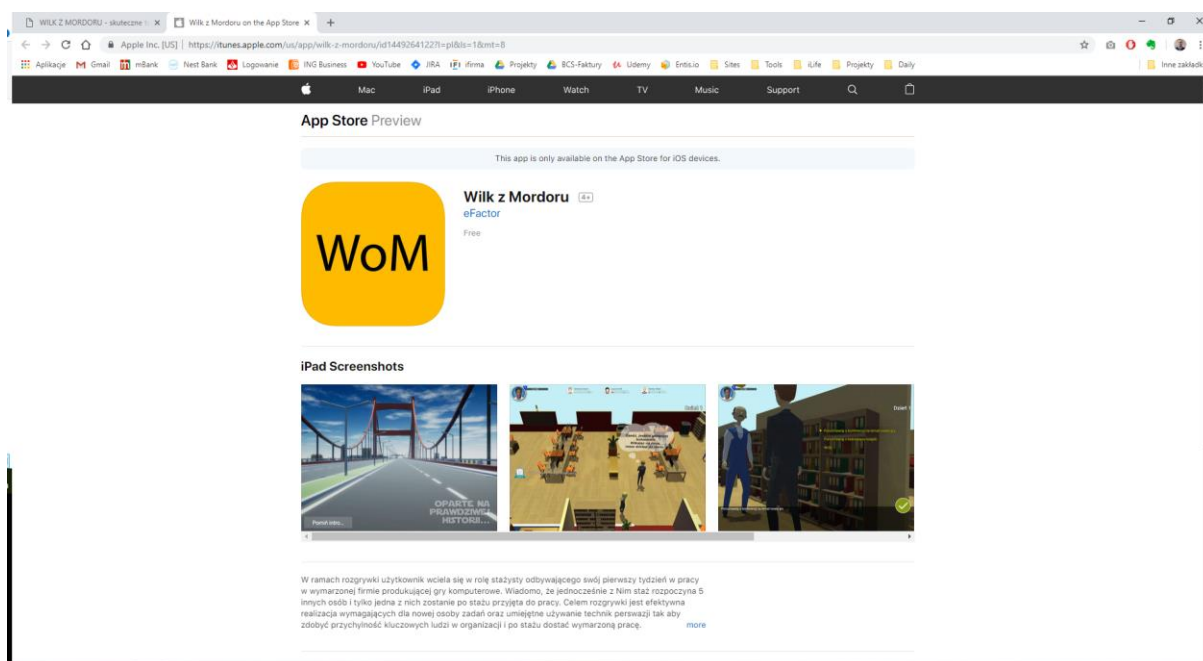
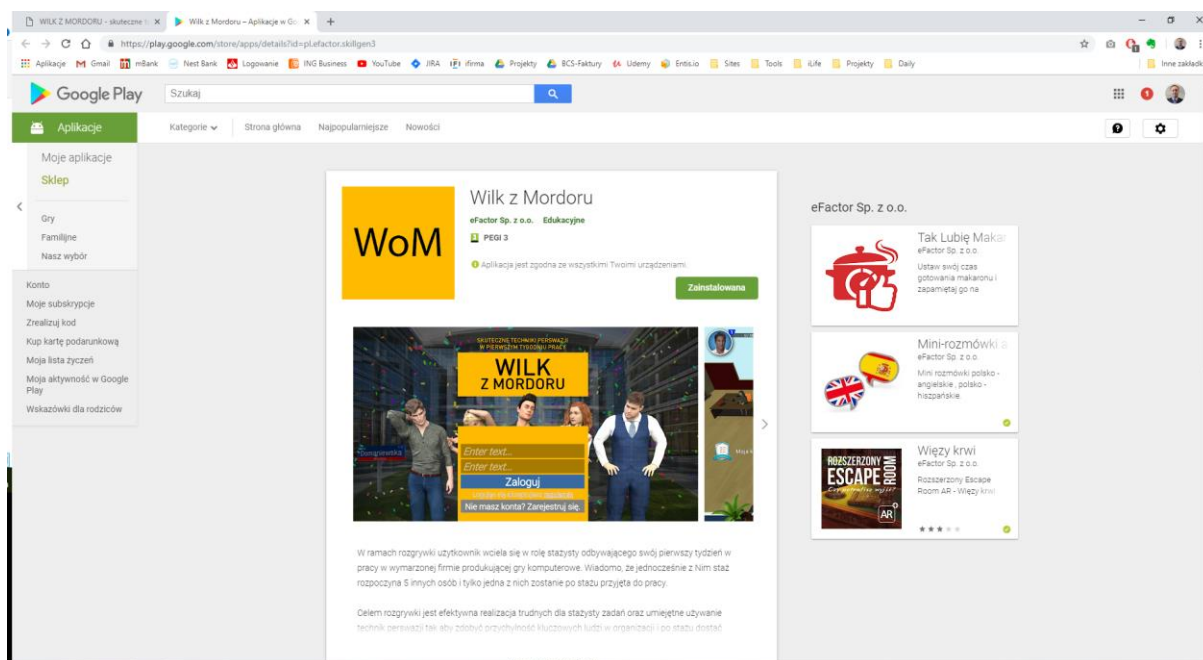
Mikro innowacje – makro korzyści

Specyfikacja technologiczna

1. Produkt dostępny na komputery PC oraz na platformach iOS oraz Android
2. Minimalne wymagania sprzętowe
 - a. Dla komputerów PC:
 - i. System operacyjny: Windows 7 SP1+, 8, 10, Mac OS X 10.10,
 - ii. Karta graficzna: 1GB
 - iii. Procesor: Core i3
 - b. Dla urządzeń mobilnych z systemem Android i iOS:
 - i. iOS: iPad Air 2 (procesor A8X, 2 GB RAM, 2048x1536 px),
 - ii. Android: LG Nexus 4 (4 rdzenie, 1280x768 px, 2 GB RAM, Android 5)
3. Wymaga słuchawek lub włączonych głośników urządzenia mobilnego, (wykorzystuje materiały dźwiękowe),
4. Wymaga stałego dostępu do Internetu,
5. Wymaga rejestracji użytkownika, podania adresu email.
6. Produkt został stworzony w technologii Unity3d wersja 2018.2.17f1
7. W technologii produktu wykorzystano następujące pluginy: WebAPIKit, HotTween, Vuforia
8. Produkt jest możliwy do ściągnięcia ze strony internetowej <https://wilkzmordoru.pl/>.
Strona jest responsywna i została stworzona w technologii HTML.



Mikro innowacje – makro korzyści



9.

Specyfikacja merytoryczna

Innowacyjny produkt w postaci elektronicznej gry kompetencyjnej o charakterze ćwiczeniowym, wspierający kształtowanie wybranych kompetencji kluczowych na rynku pracy, który szkoły i uczelnie będą mogły włączyć do swoich programów edukacyjnych w ramach wielu przedmiotów ogólnych oraz kierunkowych dla ostatnich klas/lat studiów.

Mikro innowacje – makro korzyści

Gra kompetencyjna będzie możliwa do wdrożenia w ramach edukacji ponadgimnazjalnej między innymi dla takich przedmiotów w ostatnich klasach jak:

- Podstawy przedsiębiorczości,
- Zarządzanie firmą,
- Zarządzanie zasobami ekonomicznymi,
- Planowanie i organizacja działalności,
- Podstawy ekonomii,
- Inne.

W ramach edukacji uniwersyteckiej planowane jest wdrożenie gry między innymi dla takich przedmiotów w ostatnich latach studiów jak:

- Mikroekonomia,
- Podstawy zarządzania,
- Podstawy prowadzenia działalności gospodarczej,
- Funkcjonowanie MŚP w gospodarce rynkowej,
- Marketing,
- Nauki o organizacji,
- Zarządzanie produkcją i usługami,
- Gospodarowanie kapitałem ludzkim,
- Zarządzanie innowacjami,
- Praca w zespole,
- Zaufanie w zarządzaniu,
- Zachowanie konsumenckie,
- Zarządzanie projektami,
- Psychologia zarządzania,
- Inne.

Innowacyjna formuła gry przyczyni się do zapewnienia następujących celów:

- Zmniejszenie luki kompetencyjnej w zakresie kompetencji kluczowych na rynku pracy,
- Lepsze przygotowanie grupy docelowej do funkcjonowania na rynku pracy,
- Lepsze zrozumienie problemów biznesowych przedsiębiorstw,
- Efektywne wsparcie nauki kompetencji kluczowych na rynku pracy,
- Rozwój kompetencji miękkich.

Gra kompetencyjna będzie mieć charakter gry fabularnej RPG (role-playing game) opartej na realnych sytuacjach problemowych (business case).

Mikro innowacje – makro korzyści



W ramach gry użytkownik wciela się w rolę postaci (bohatera gry) i podejmuje wyzwanie rozwiązania sytuacji problemowej reprezentującej istotne sytuacje w życiu współczesnego pracownika. Żeby rozwiązać sytuację problemową, użytkownik musi wykazać się wiedzą, zrozumieniem, posiadaniem i właściwym wykorzystaniem zidentyfikowanych kompetencji kluczowych na rynku pracy. Użytkownik gry podejmuje decyzje i odczuwa ich konsekwencje w grze.

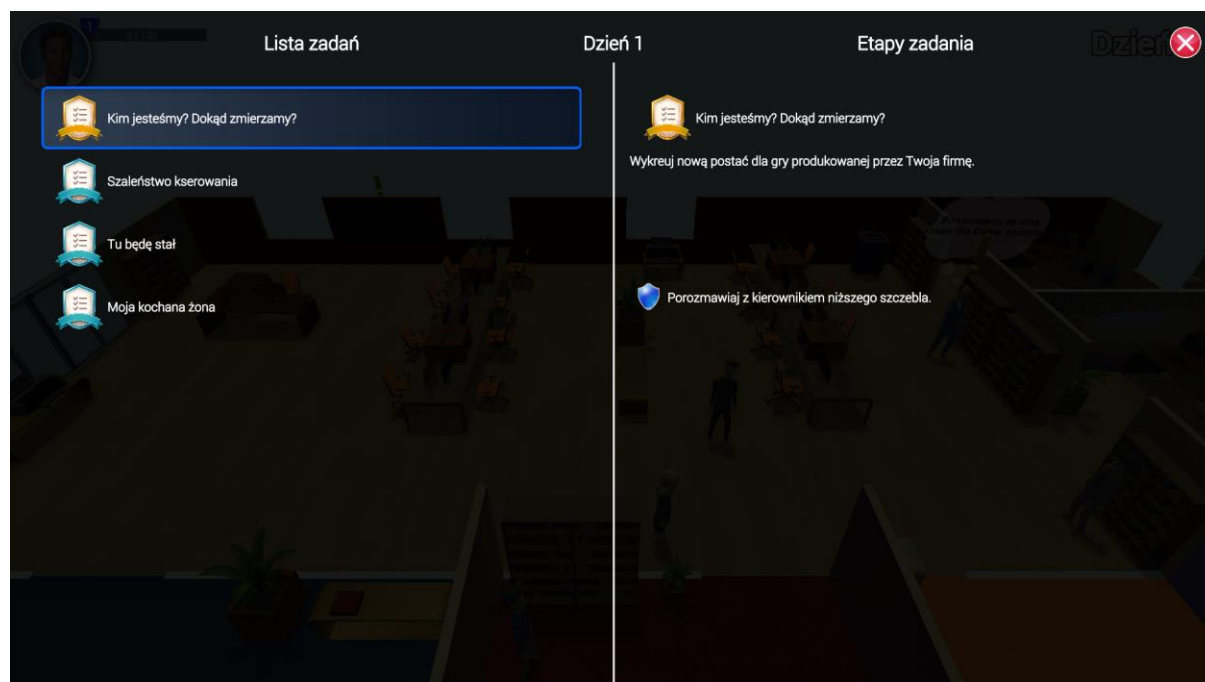
W ramach rozgrywki użytkownik wciela się w rolę stażysty odbywającego swój pierwszy tydzień w pracy w wymarzonej firmie produkującej gry komputerowe. Wiadomo, że jednocześnie z Nim staż rozpoczyna 5 innych osób i tylko jedna z nich zostanie po stażu przyjęta do pracy.

Celem rozgrywki jest efektywna realizacja trudnych dla stażysty zadań oraz umiejętne używanie technik perswazji tak aby zdobyć przychylność kluczowych ludzi w organizacji i po stażu dostać wymarzoną pracę.

Gra podzielona jest na epizody odpowiadające kolejnym dniom w pracy. W ramach każdego dnia użytkownik musi zrealizować zadania krytyczne oraz ma możliwość podjęcia się zadań dodatkowych.

Gra zawiera mechanizm nieliniowości, co oznacza że użytkownik może przejść grę wielokrotnie, za każdym razem wykonując zadania w innej kolejności.

Mikro innowacje – makro korzyści

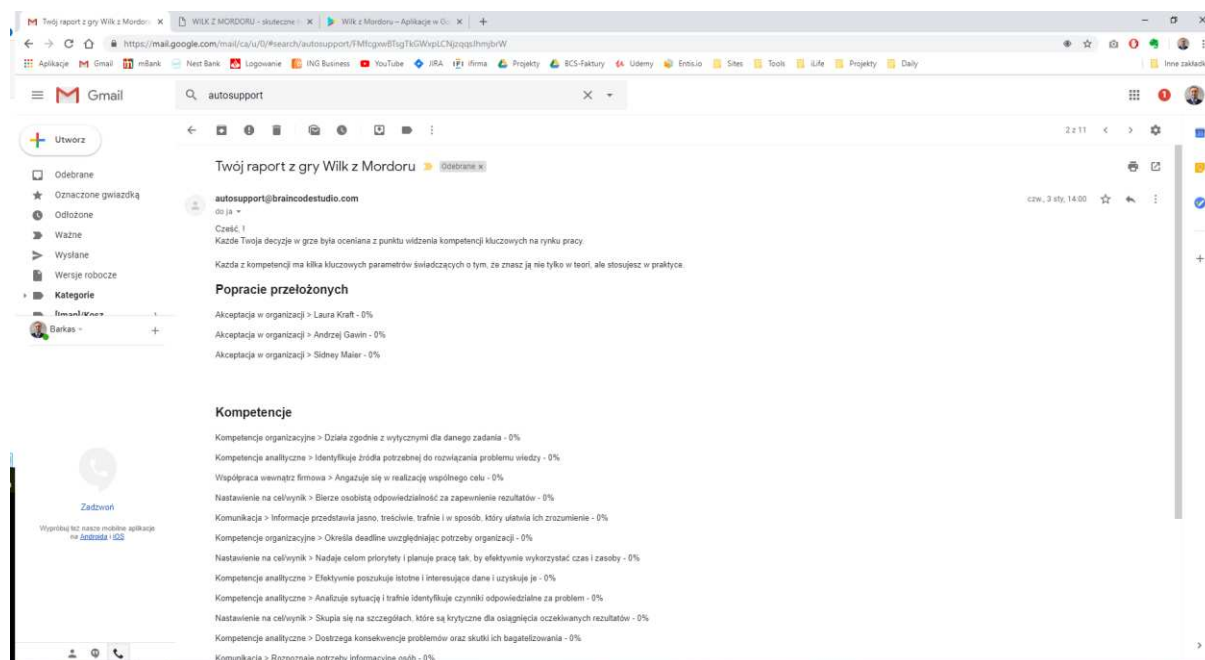


Gra zawiera mechanizm opcjonalności, co oznacza że użytkownik posiada zadania o charakterze dodatkowym, które nie wpływają bezpośrednio na punktację kompetencyjną. Tego typu zadania dostarczają dodatkowe dawki humory, urozmaicenie i ciekawe przygody.

Minimalny czas przejścia gry to 90 min, średni czas to ok 150 min. Minimalny czas gry nie zawiera czasu poświęconego na wprowadzenie i zapoznanie się z instrukcją.

Gra spełnia założenia oparcia punktacji na standardach biznesowych przez wykorzystanie teorii kompetencyjnej. Po ukończonej grze użytkownik na podany adres email otrzymuje raport zawierający ocenę głównych parametrów gry oraz ocenę kluczowych na rynku pracy kompetencji.

Mikro innowacje – makro korzyści



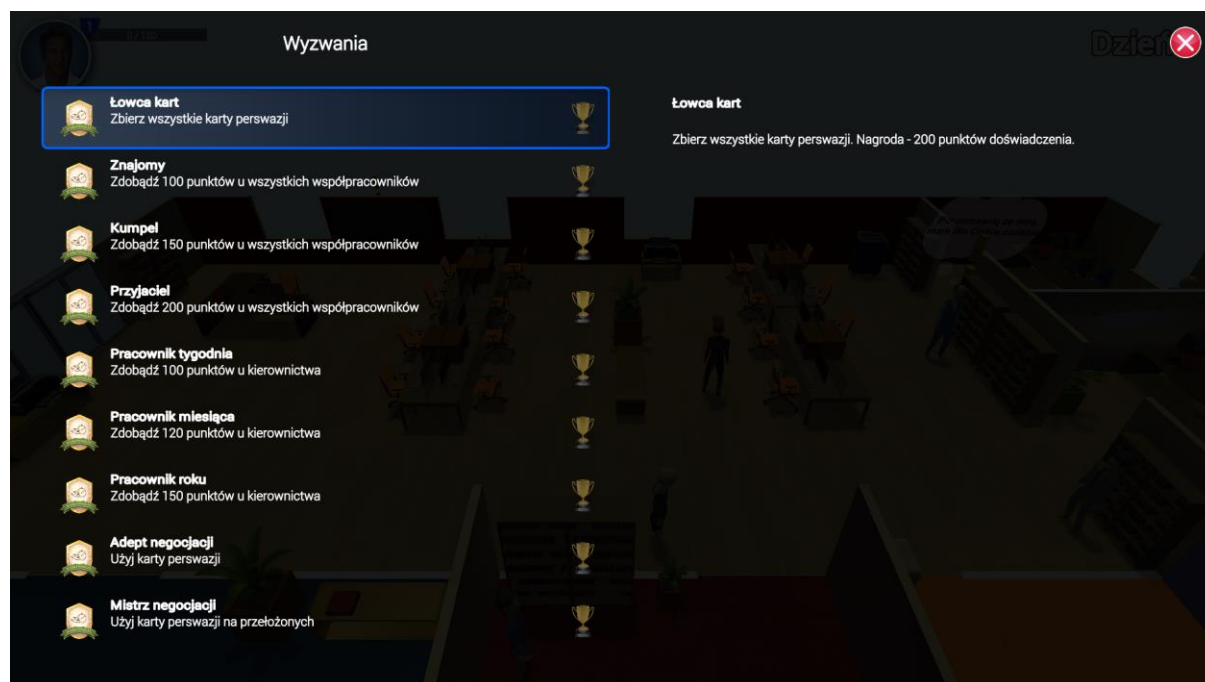
Produkt zawiera w sobie system rejestracji i autoryzacji dla kont typu użytkownik.

Produkt realizuje założenia formuły „immersive serious games” – odwzorowanie w grze istotnych cech rzeczywistości w postaci silnika balansu gry, systemu postaci oraz realnych sytuacji problemowych.

Produkt realizuje założenia podejścia learning-by-doing – użytkownik odczuwa konsekwencji swoich decyzji w ramach nieliniowego scenariusza gry.

Produkt realizuje założenia zapewnienie motywacji zewnętrznej przez zastosowanie systemu gryfikacyjnego w postaci angażującego scenariusza gry, systemu wyzwań oraz obecności dobrego humoru w grze.

Mikro innowacje – makro korzyści



Jako dodatkowy mechanizm gra realizuje z gryfikowaną formę przekazywania wiedzy dotyczącej technik perswazji w postaci systemu Kart Perswazji, które można zdobywać i wykorzystywać w grze.

