

Функциональные характеристики экземпляра программного обеспечения

I. Описание разделов VoxBattle

Библиотека

Зачем нужен этот раздел?

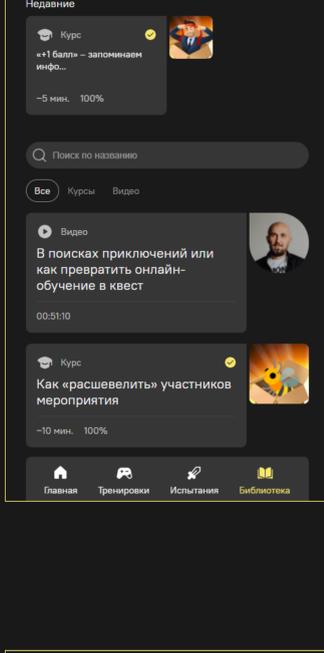
Для ученика это доступ к образовательному контенту: курсам и видеороликам.

Организатор обучения может загружать и назначать ученикам любые электронные курсы SCORM-формата и видеоролики.

Сценарий использования

Создать базу знаний для учеников: загрузить те материалы, к которым можно возвращаться в любое время.

Курсы и видео могут открываться независимо из Библиотеки или стать частью Квестов.

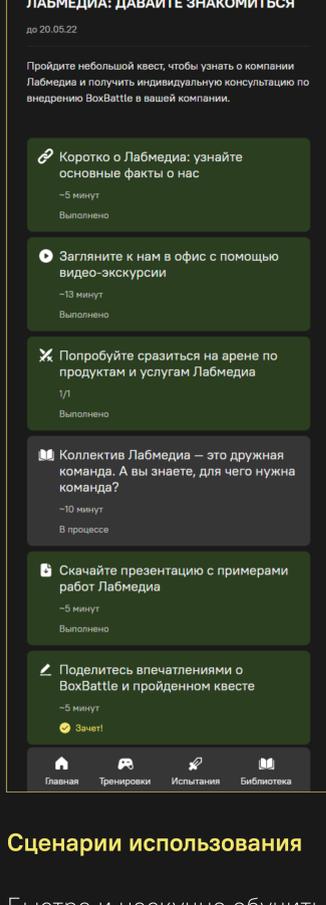
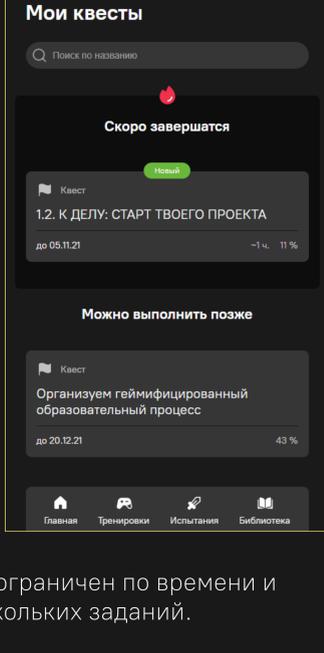


Квесты

Зачем нужен этот раздел?

Для ученика это возможность не просто изучать предложенные ему материалы, а выполнять тематические наборы заданий и получать внутриигровые достижения.

Организатор обучения может легко сформировать программу геймифицированного обучения, используя библиотеку готового контента или собственные материалы.



Каждый Квест ограничен по времени и состоит из нескольких заданий.

В VoxBattle доступно 6 типов заданий:

Перейти по ссылке.

Посмотреть видеоролик.

Выиграть бой-викторину или провести определенное количество боев-викторин.

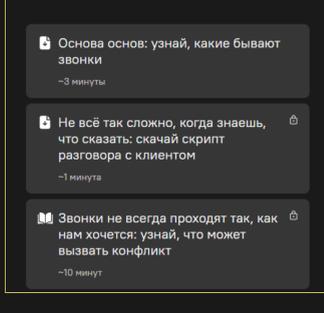
Ознакомиться с модулем электронного курса.

Открыть\скачать файл.

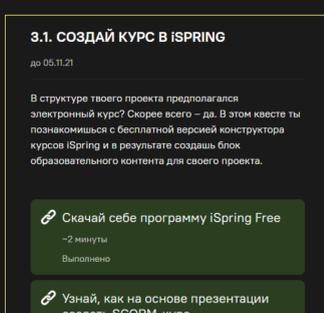
Выполнить «открытое» задание и получить обратную связь от эксперта.

Сценарии использования

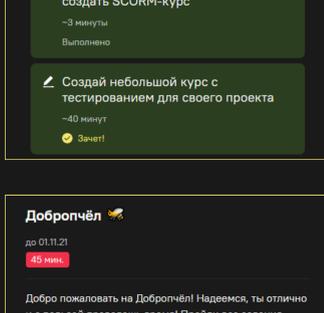
Быстро и нескучно обучить сотрудника. Например, дать информацию об особенностях бизнес-процесса.



Познакомить сотрудника с новым программным обеспечением и лично проверить его результаты.



Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.



Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

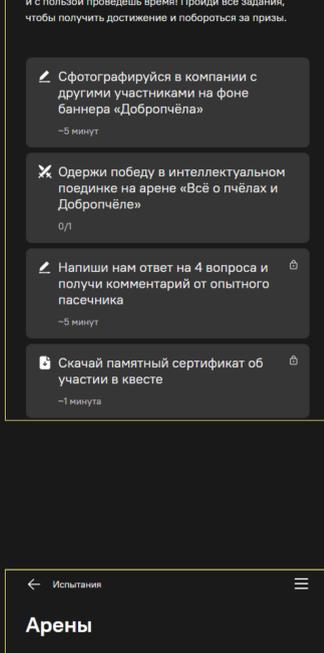
Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.

Привлечь внимание к компании и внести интерактивный элемент в проведение мероприятия.



Арены

Могут открываться независимо или стать частью Квестов.

Зачем нужен этот раздел?

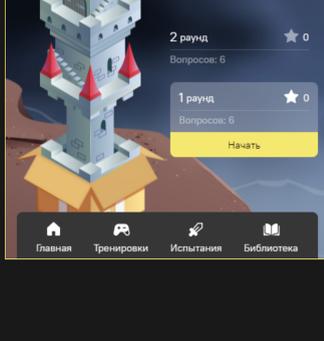
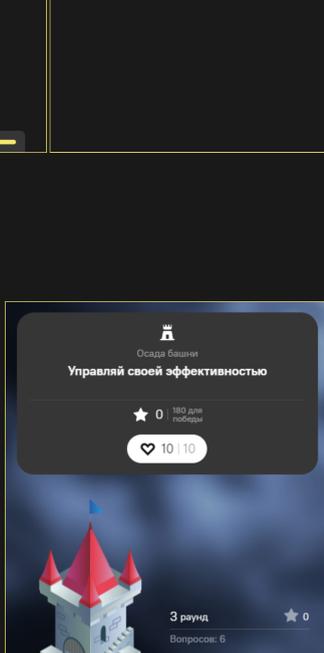
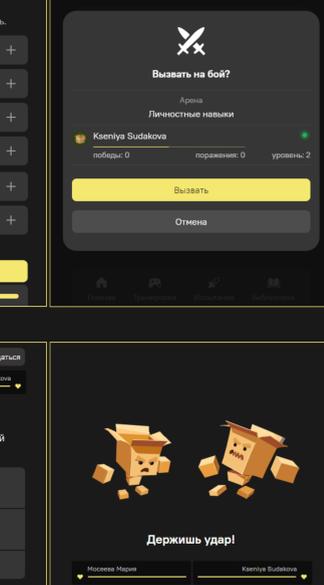
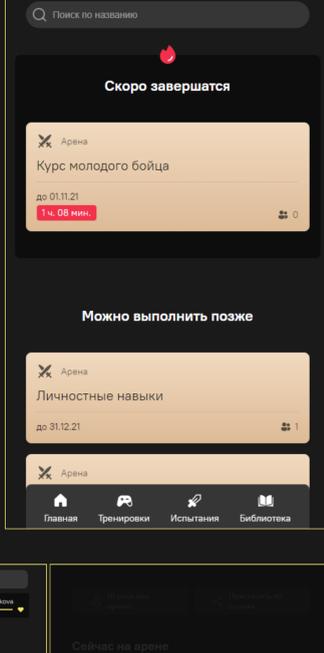
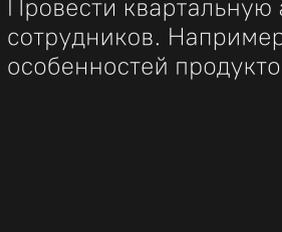
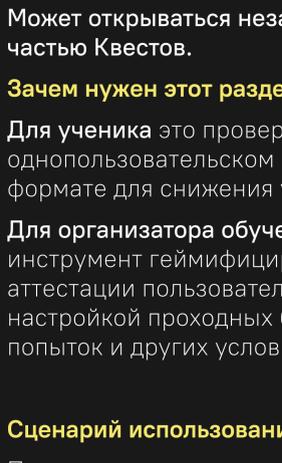
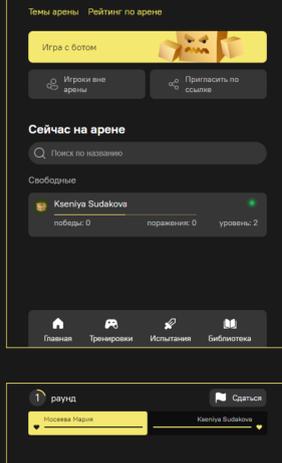
Для ученика это самопроверка в формате викторин с реальными соперниками или с ботом.

Для организатора обучения это возможность ненавязчиво и в игровой форме актуализировать знания учеников.

На Аренах можно выявлять лидеров с помощью рейтинга, собирать данные для аналитики активности учеников.

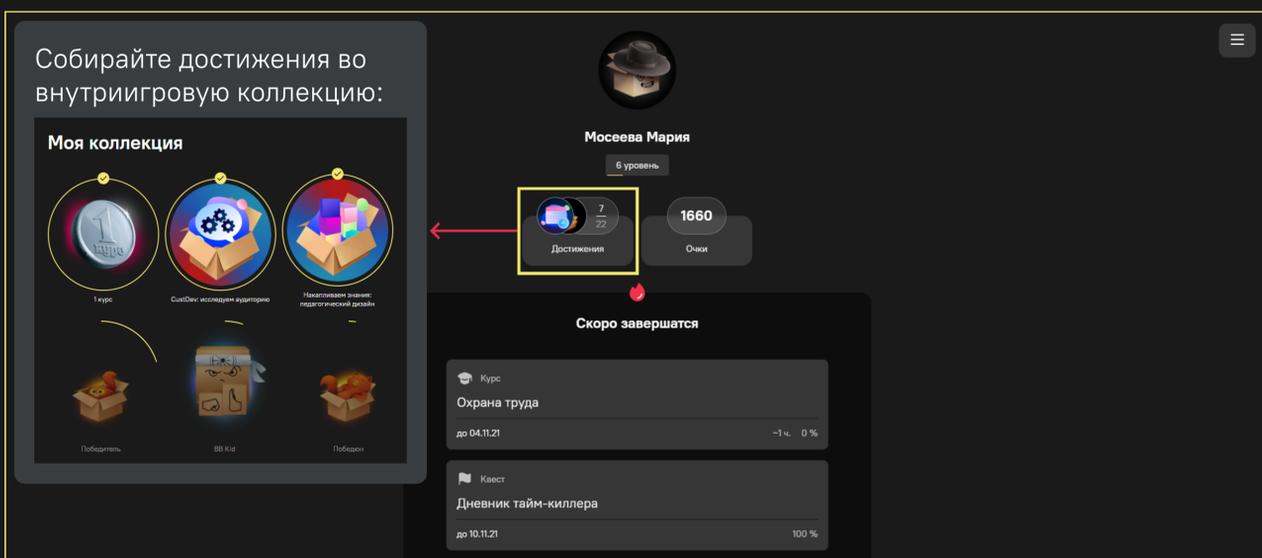
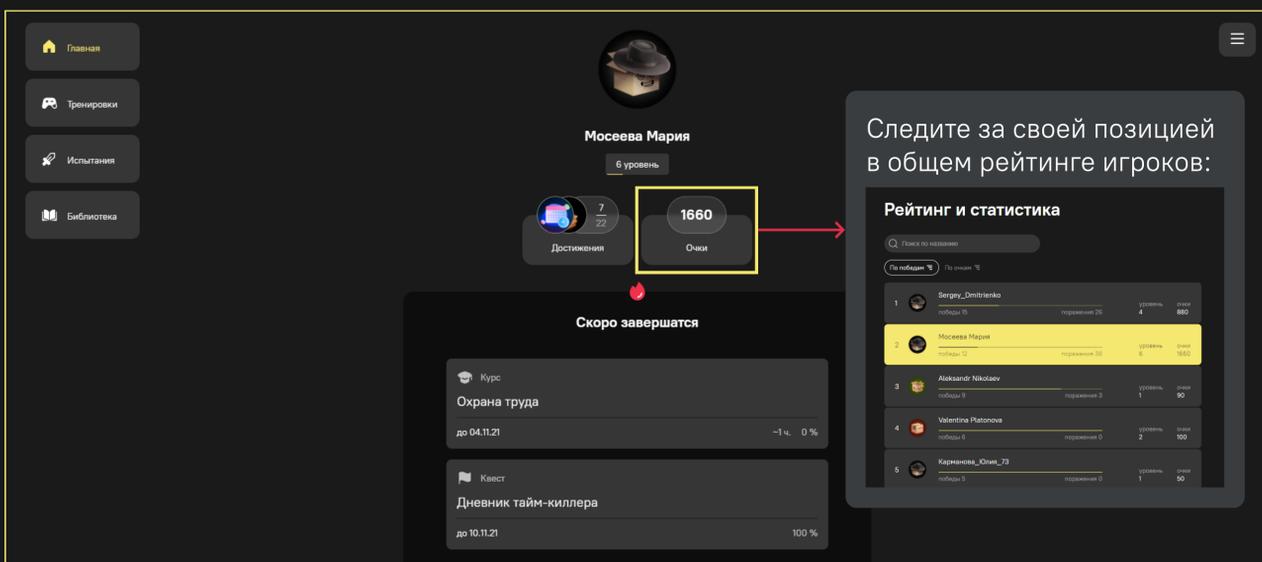
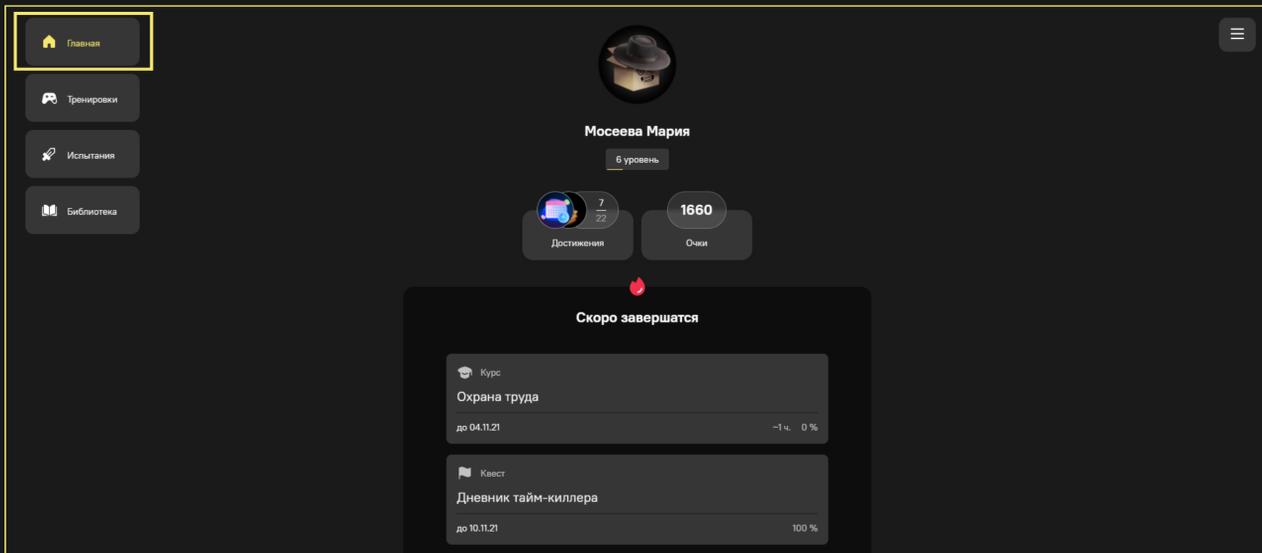
Сценарий использования

Организовать турнир среди учеников на Арене по изученной теме или в поддержку проводимого мероприятия, дополнительно мотивировав поощрением тройки лидеров.

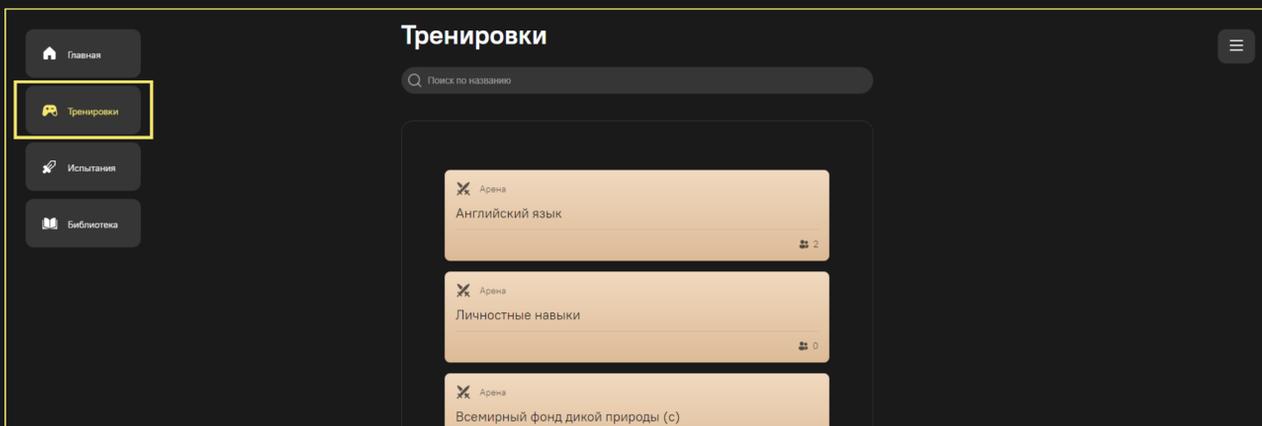


II. Путеводитель игрока

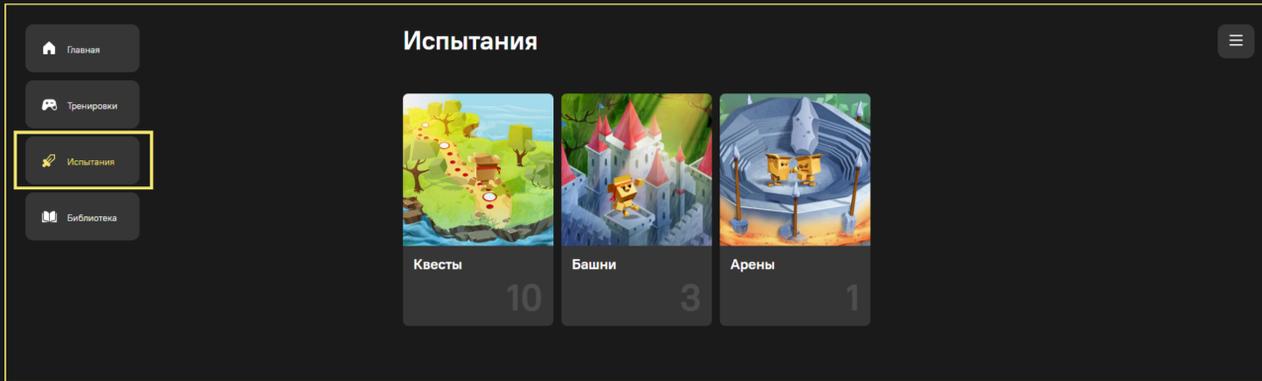
Главная страница: здесь вы можете следить за своим прогрессом и Испытаниями, которые могут закончиться в ближайшее время.



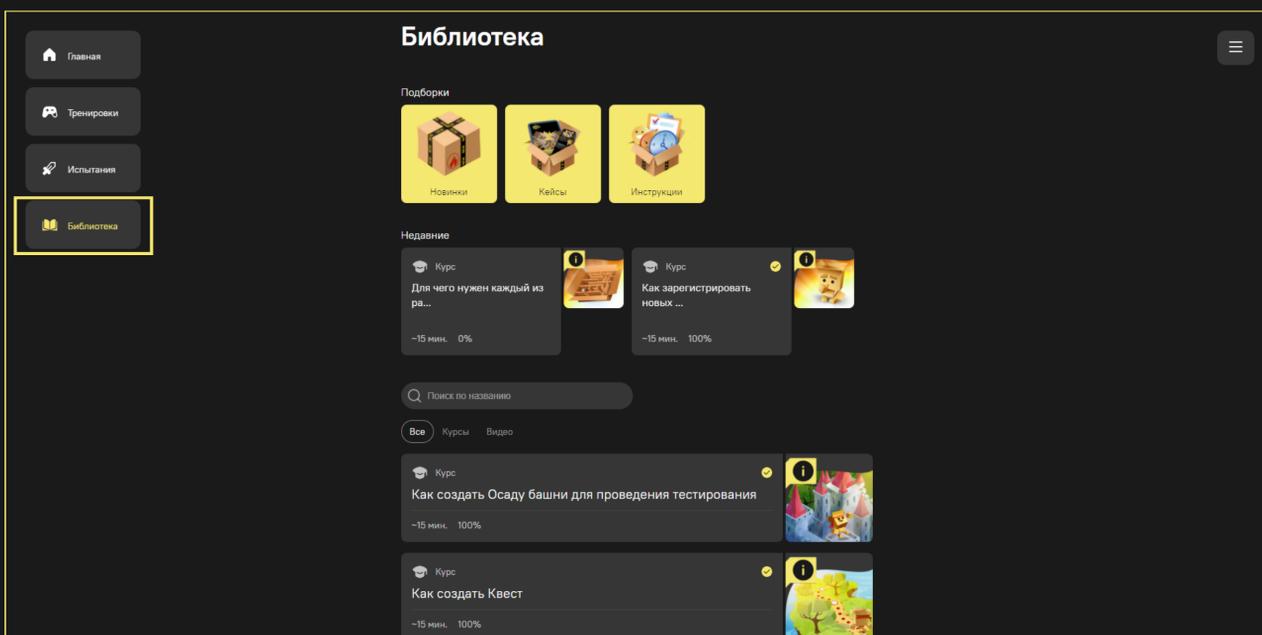
Тренировки: заглядывайте сюда, чтобы тренировать знания. Арены в этом разделе не ограничены по времени.



В этом разделе вы найдёте ограниченные по времени **Испытания:** Арены, обучающие Квесты и Башни, с осадой которых справятся только вооруженные знаниями игроки.



Библиотека — это хранилище знаний. Вы можете заглядывать сюда в любое время, чтобы проходить электронные курсы и смотреть видео.

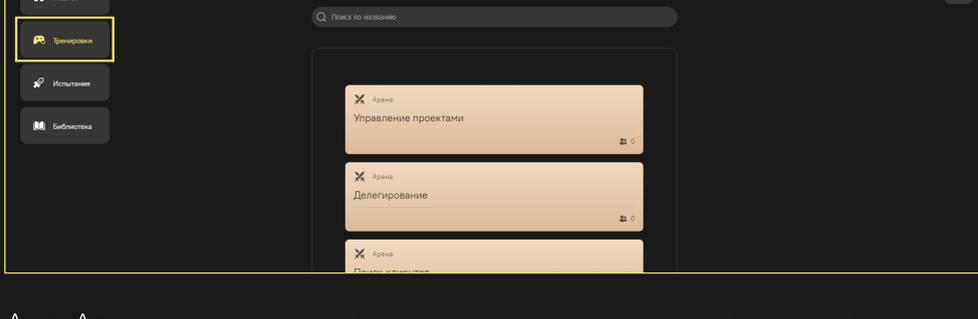


III. Бои-викторины в VoxBattle

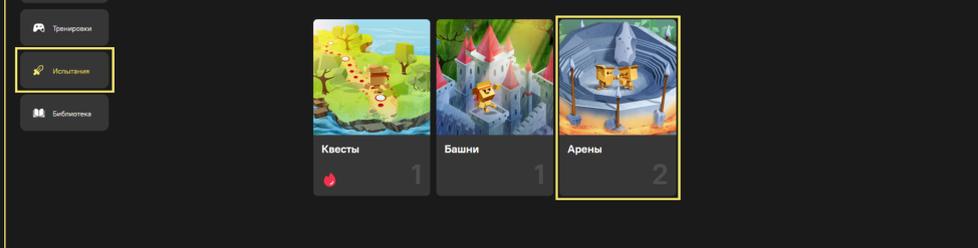
Бои-викторины происходят на Аренах.

Каждая Арена — это одна большая тема. Например, «Английский язык» или «Продукты и услуги».

Арены, которые неограничены по времени, можно найти в разделе **Тренировки**:

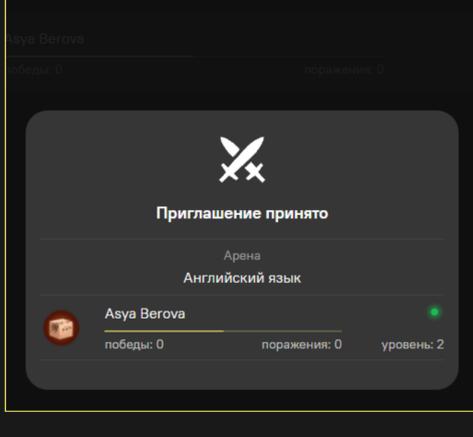
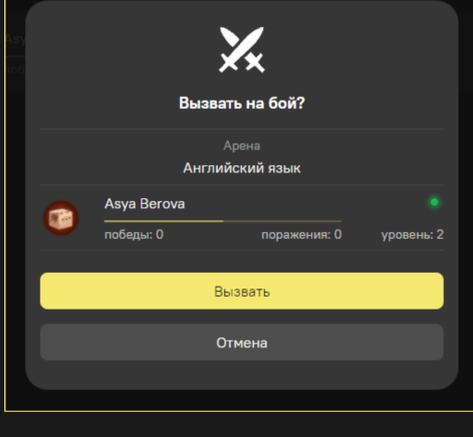
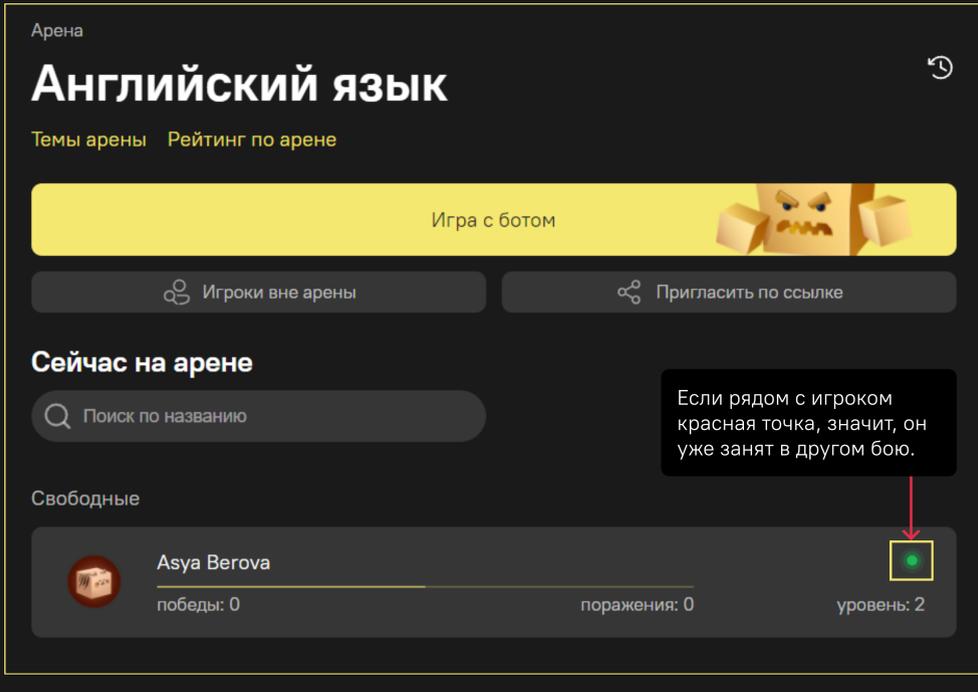


А те Арены, которые ограничены по времени и вот-вот могут закончиться, размещены в разделе **Испытания**:

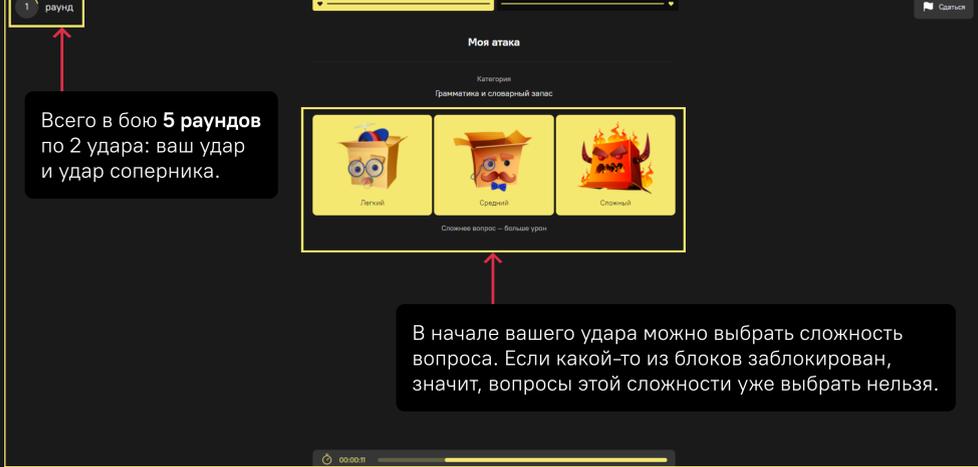


Внутри Арены вы увидите **список возможных противников**.

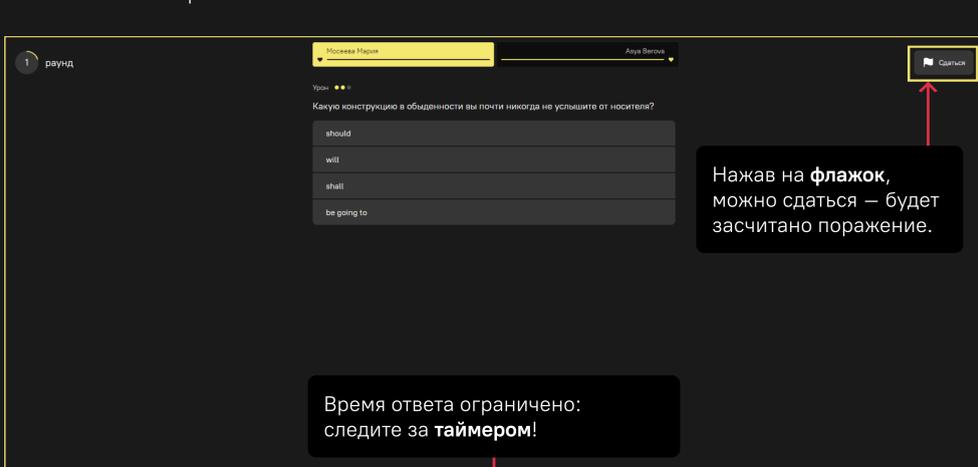
Когда нет свободных игроков, можно **играть с ботом**, но за победу над ним вы получите меньше очков, чем за победу над реальным противником.



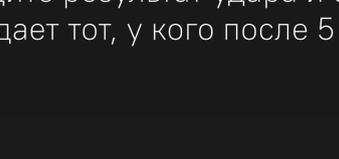
В начале боя вам нужно выбрать **темы**, которые знаете лучше всего. Ими вы будете атаковать соперника. Когда на Арене только одна тема — нужно выбрать её.



В процессе боя вам и вашему противнику нужно выбрать верный ответ на вопрос.



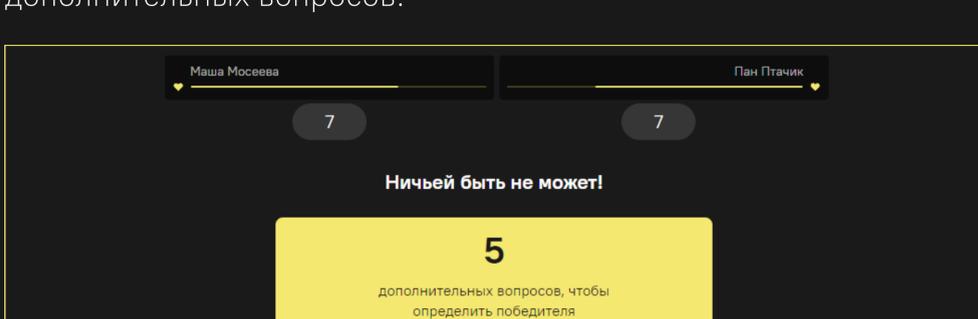
В конце хода вы увидите результат удара и сведения о своём успехе. В бою побеждает тот, у кого после 5 раундов «здоровья» останется больше.



Твой соперник защитился от удара!



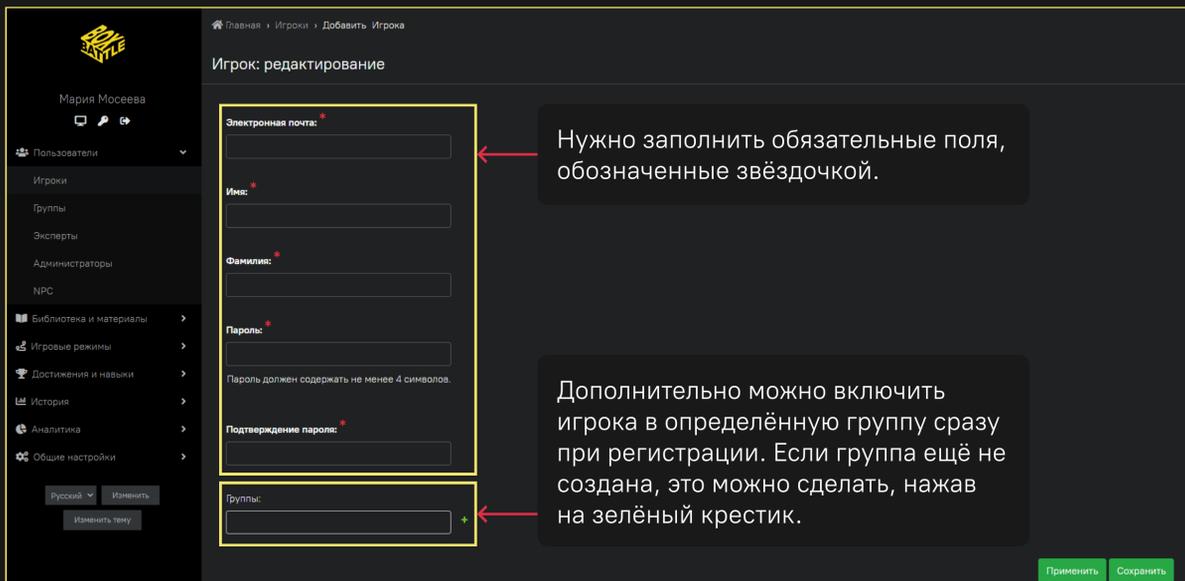
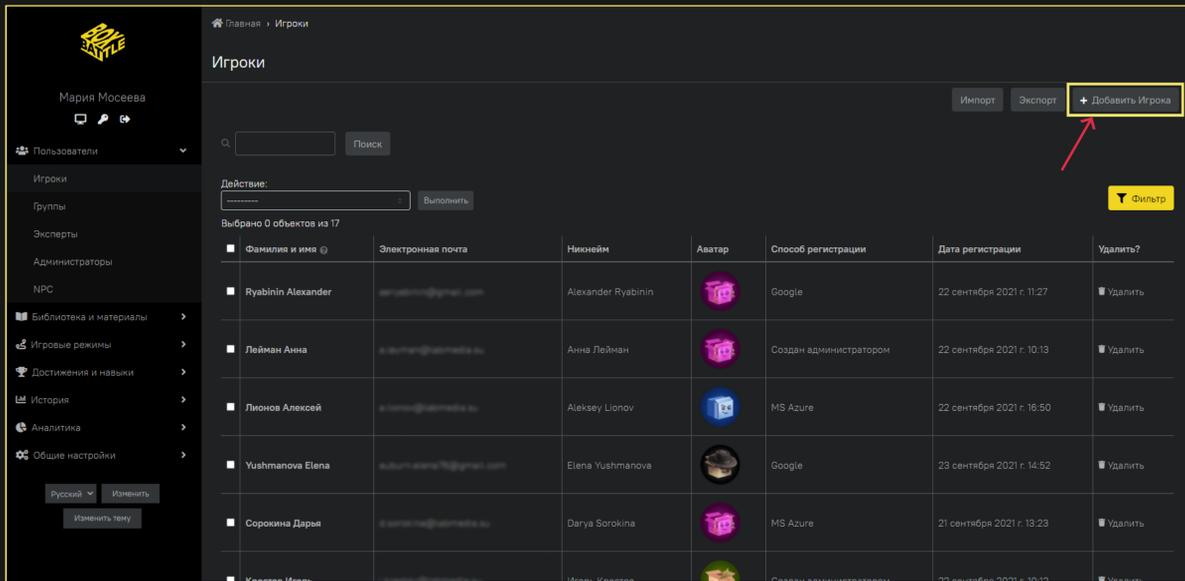
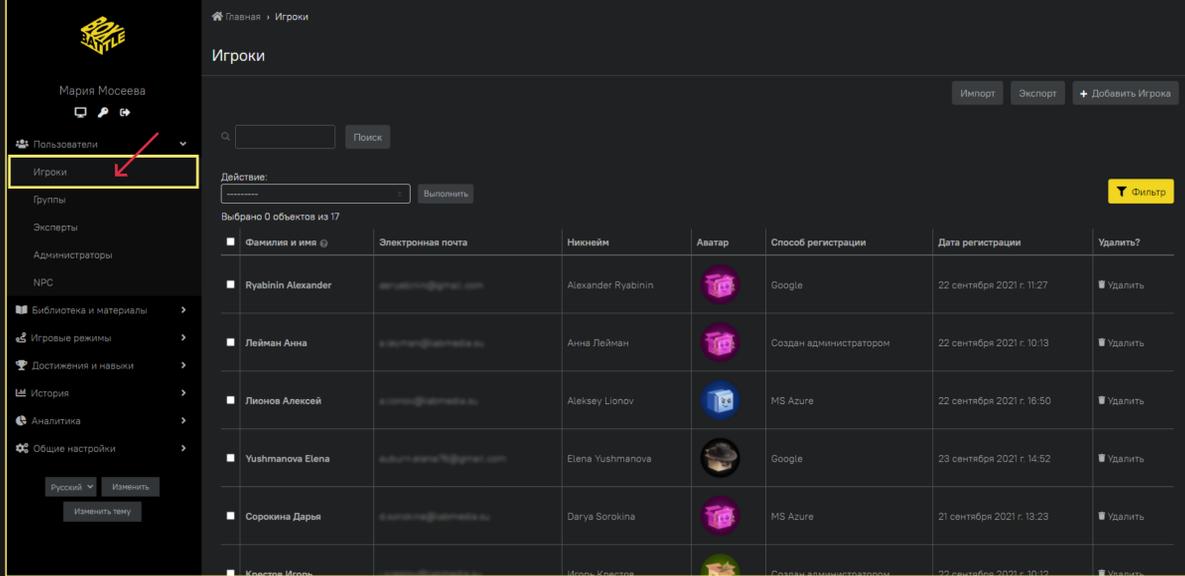
Если после 5 раундов (то есть после 10 вопросов) счёт равный, то назначается **блиц-раунд**, в котором нужно быстро ответить на 5 дополнительных вопросов.



IV. Интерфейс администратора BoxBattle: регистрация пользователей

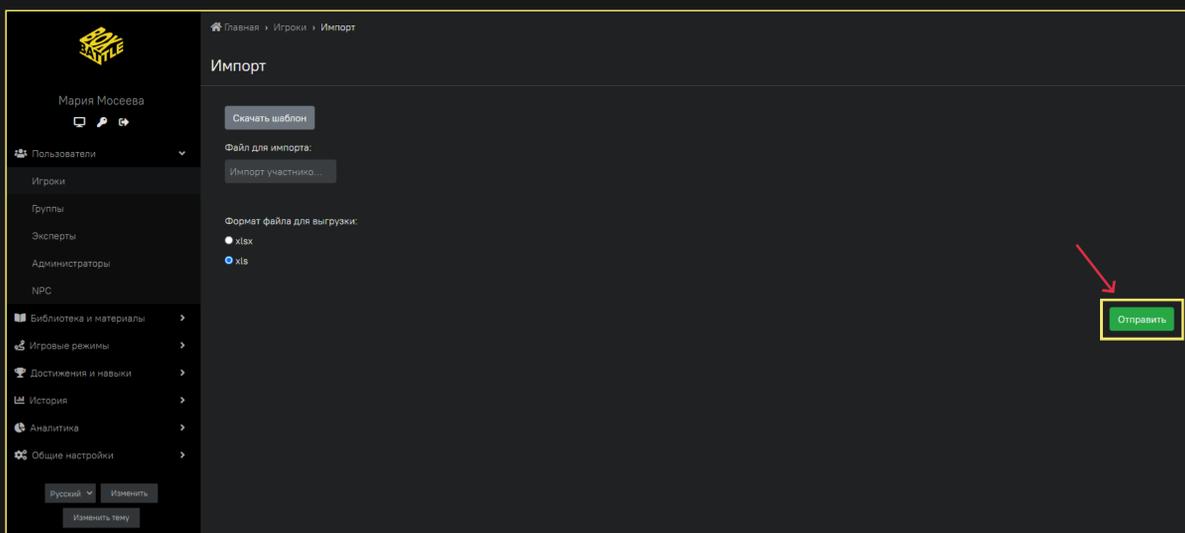
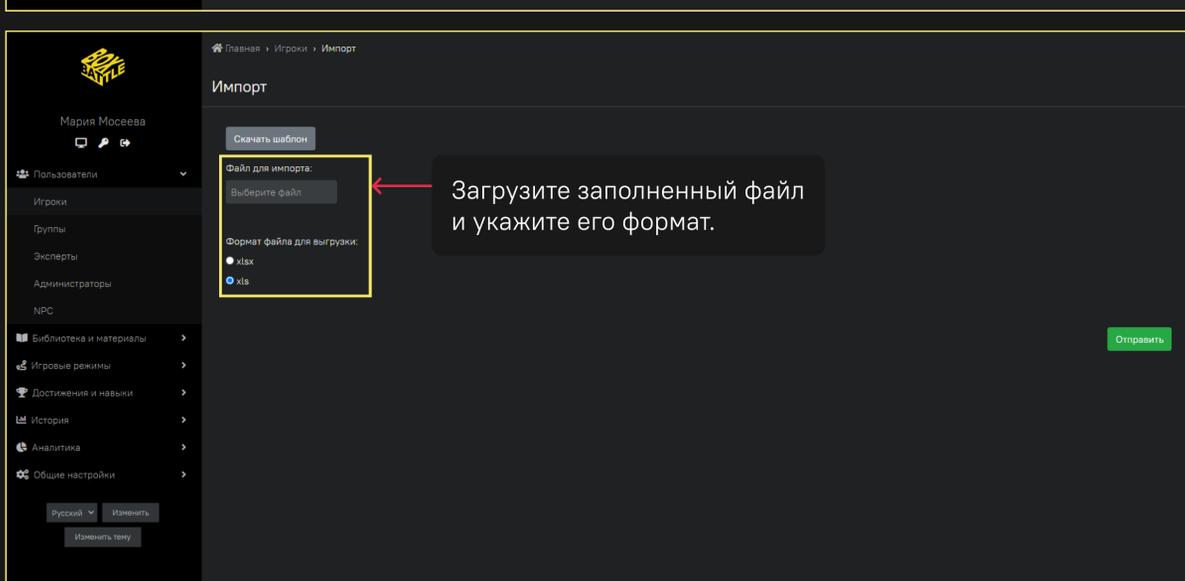
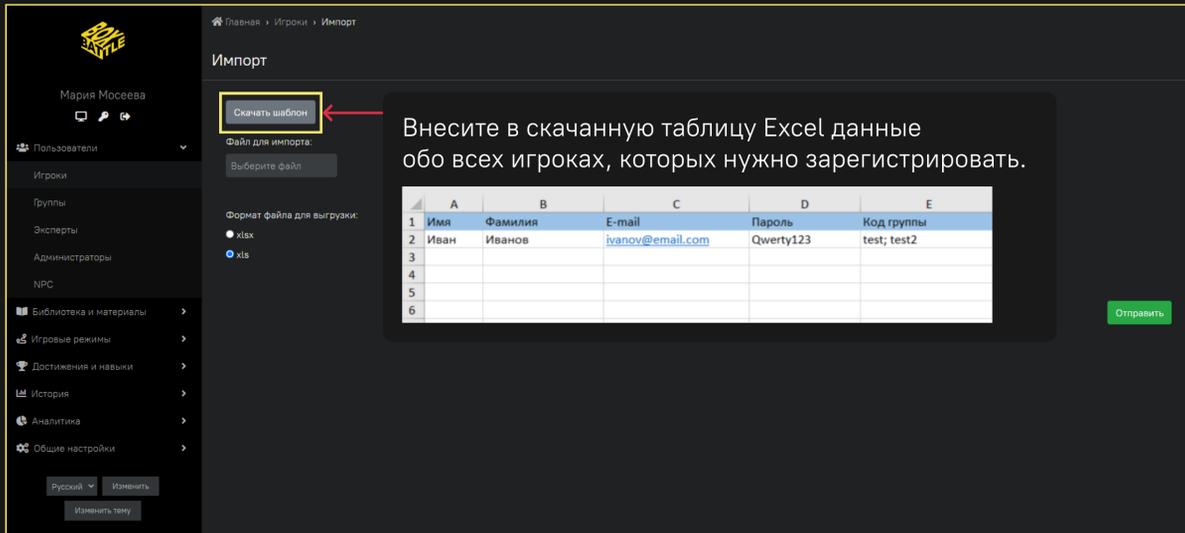
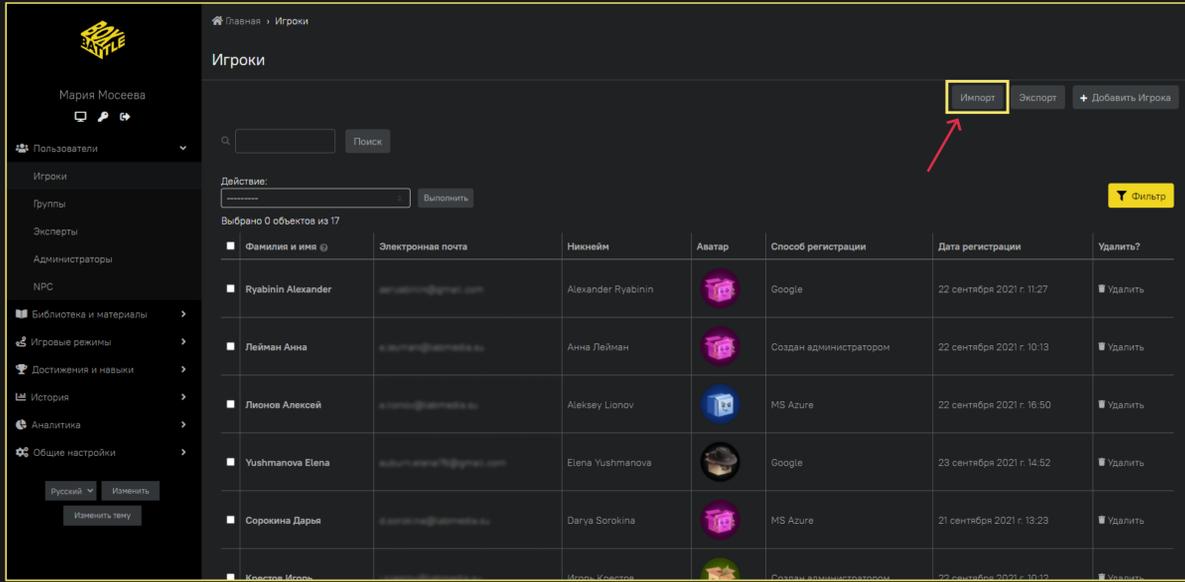
Вариант 1.

Регистрация каждого игрока по отдельности



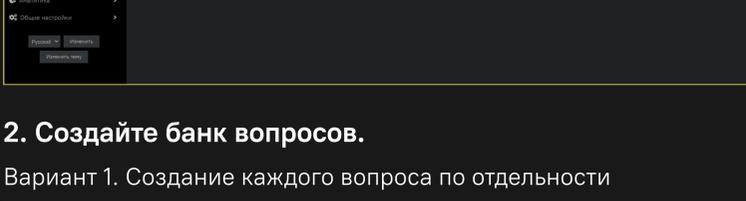
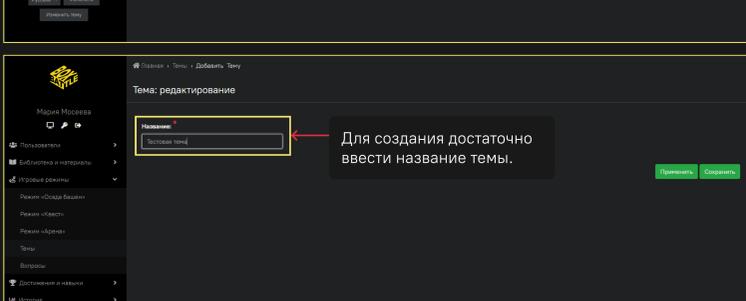
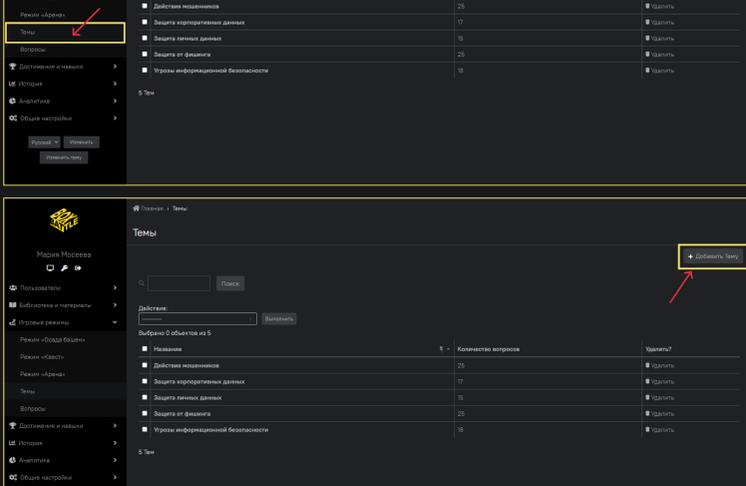
Вариант 2.

Автоматическая массовая регистрация



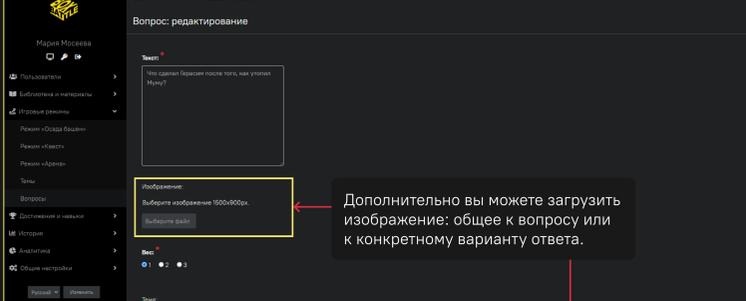
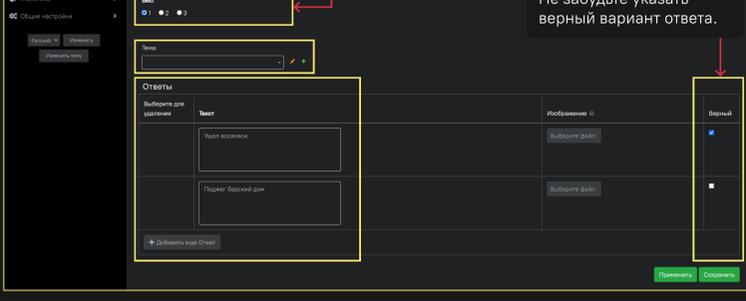
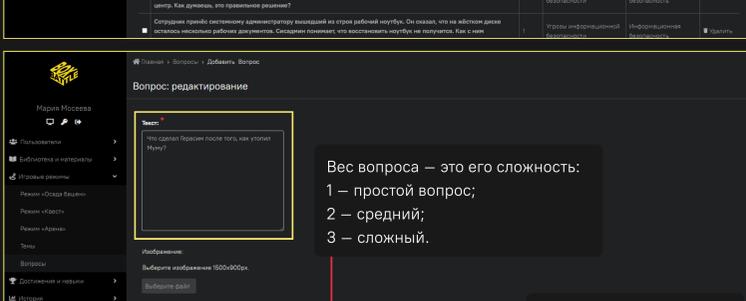
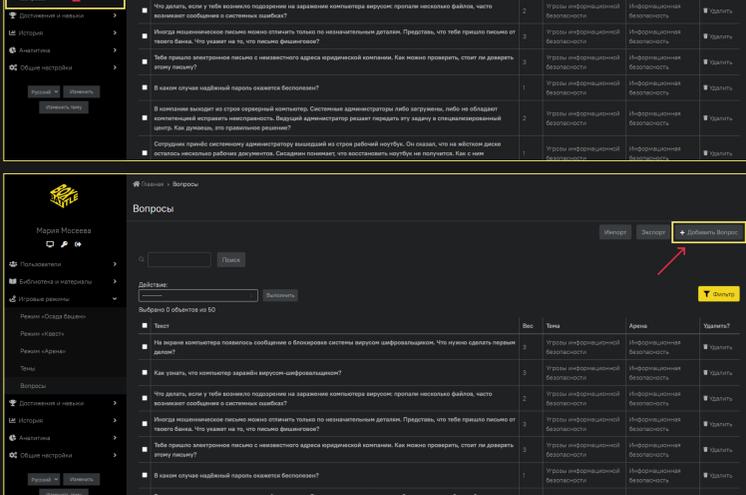
V. Интерфейс администратора VoxBattle: загрузка вопросов и создание Арены

1. Начните с создания тем, к которым будут привязаны вопросы.

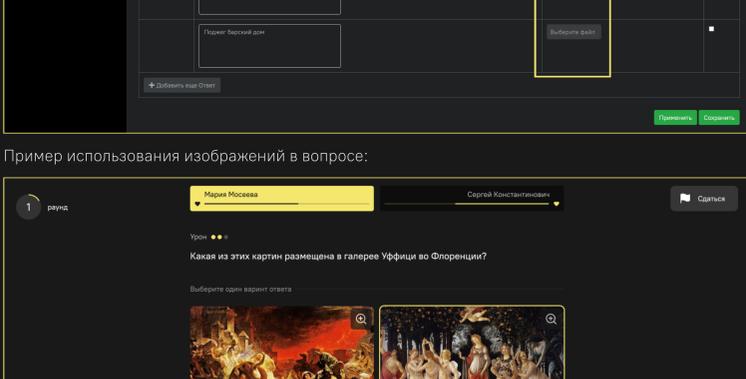


2. Создайте банк вопросов.

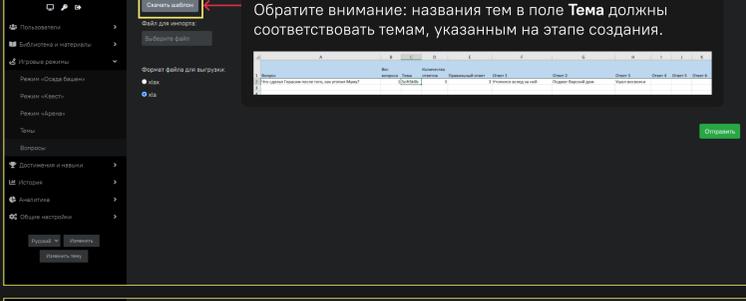
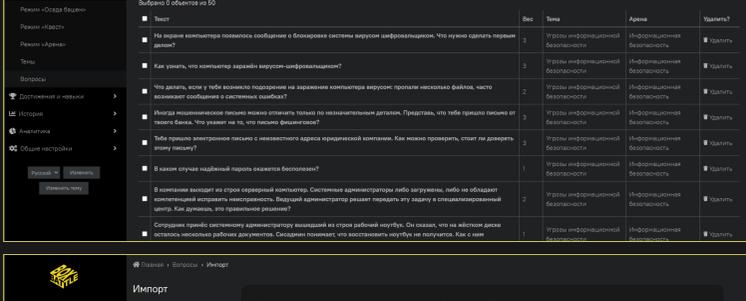
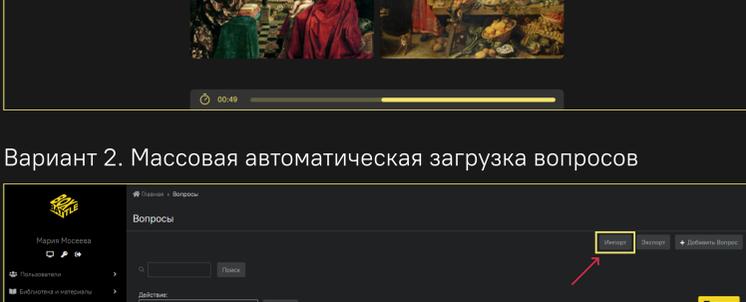
Вариант 1. Создание каждого вопроса по отдельности



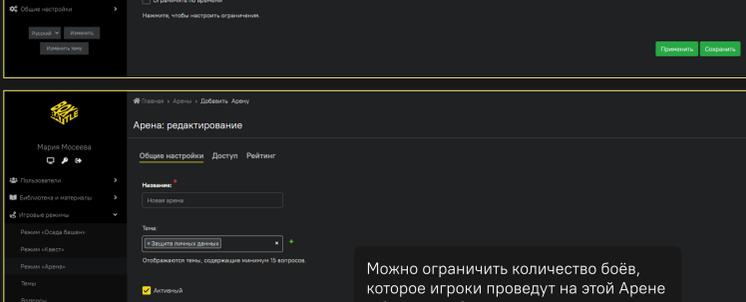
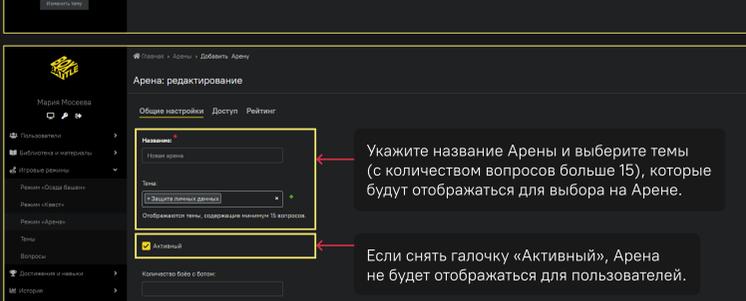
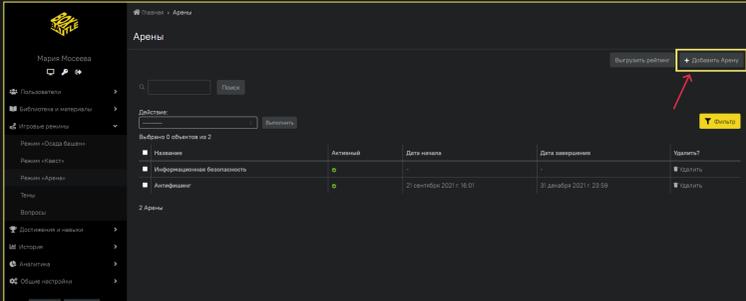
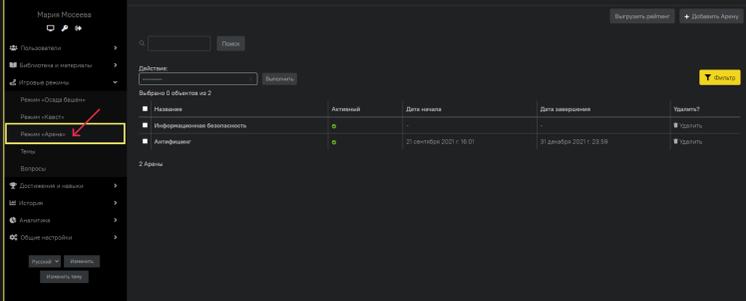
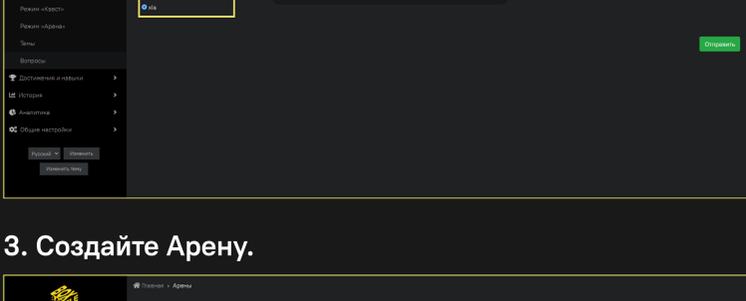
Пример использования изображений в вопросе:



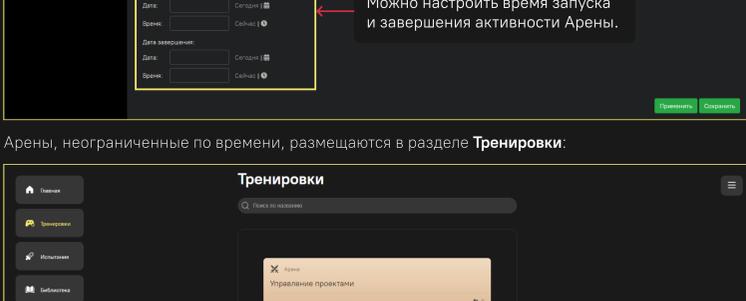
Вариант 2. Массовая автоматическая загрузка вопросов



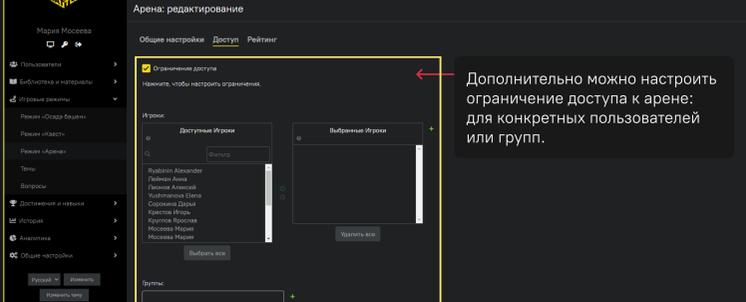
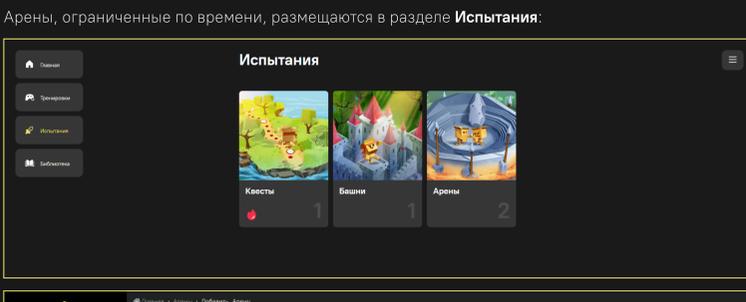
3. Создайте Арену.



Арены, неограниченные по времени, размещаются в разделе Тренировки:



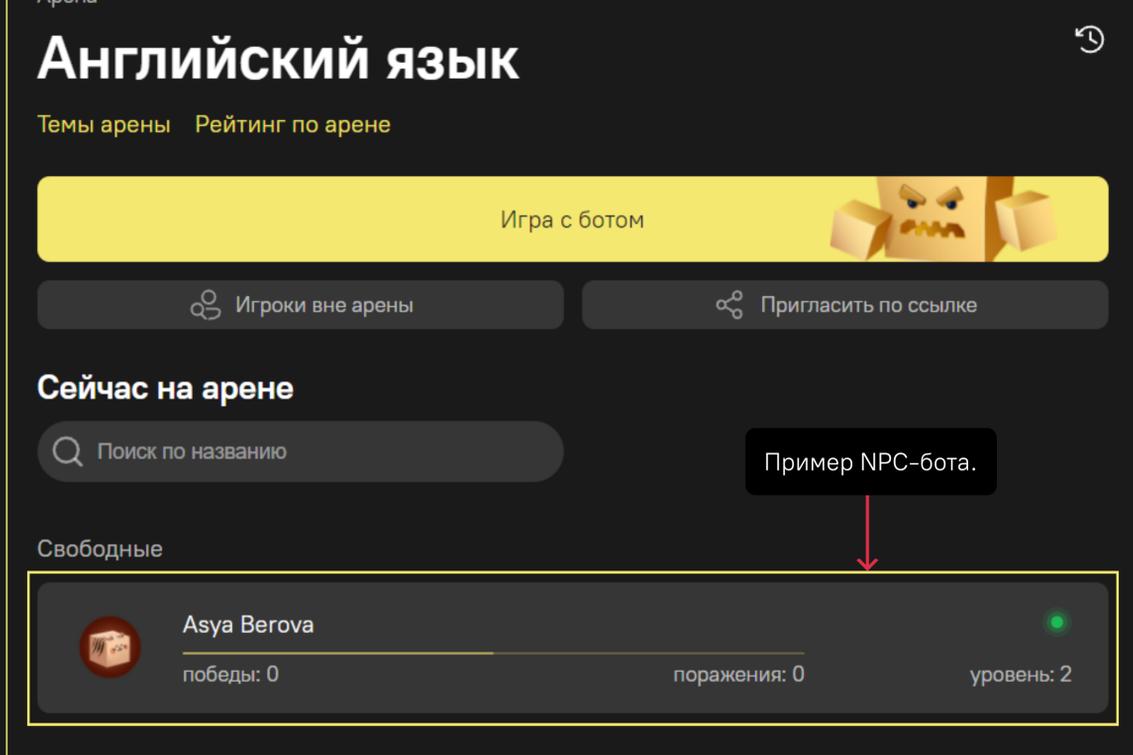
Арены, ограниченные по времени, размещаются в разделе Испытания:



VI. Интерфейс администратора VoxBattle: создание NPC

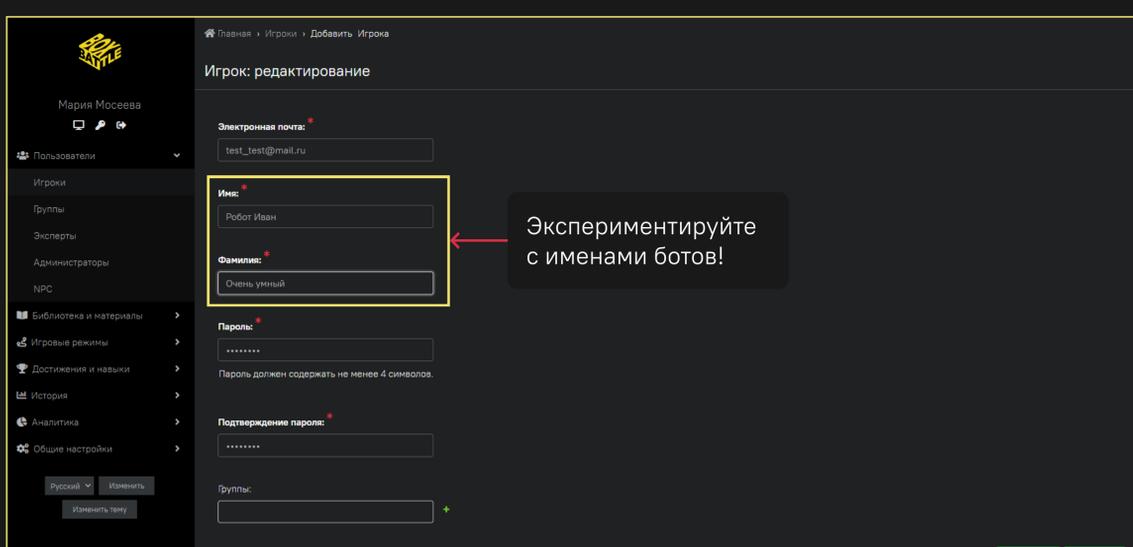
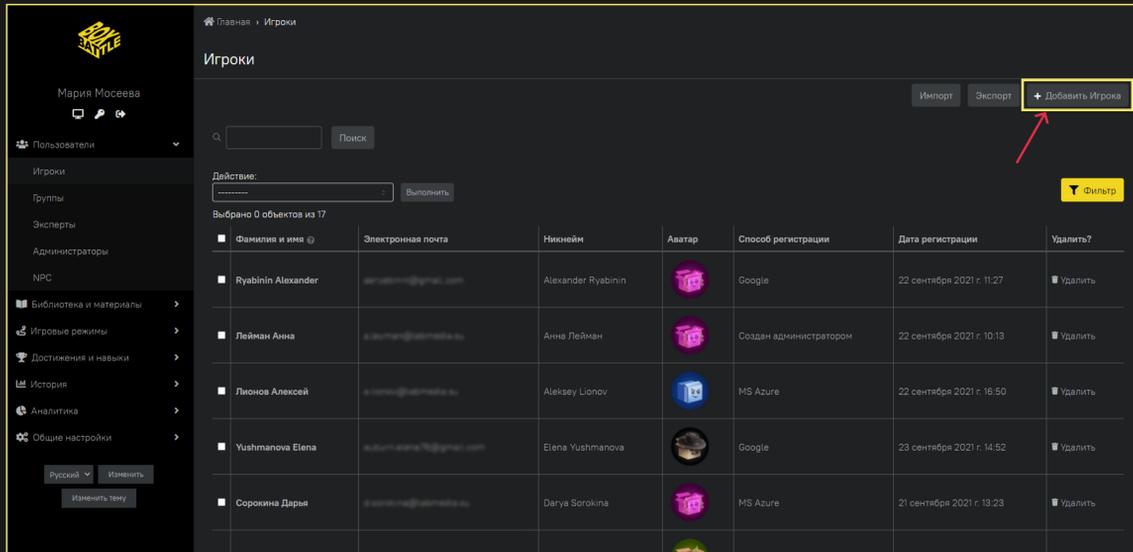
Что такое NPC

NPC – Non-Player Character. Так называются **боты**, которые отображаются на Аренах как реальные игроки.

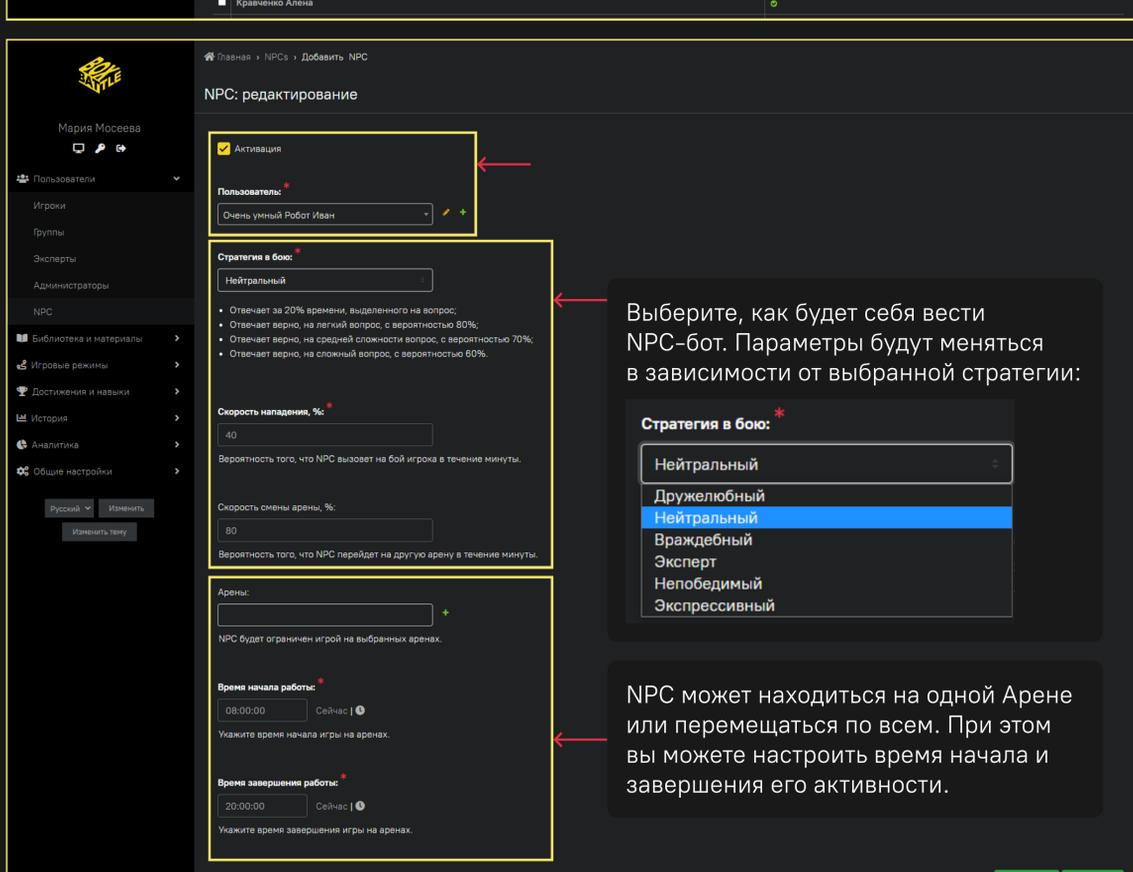
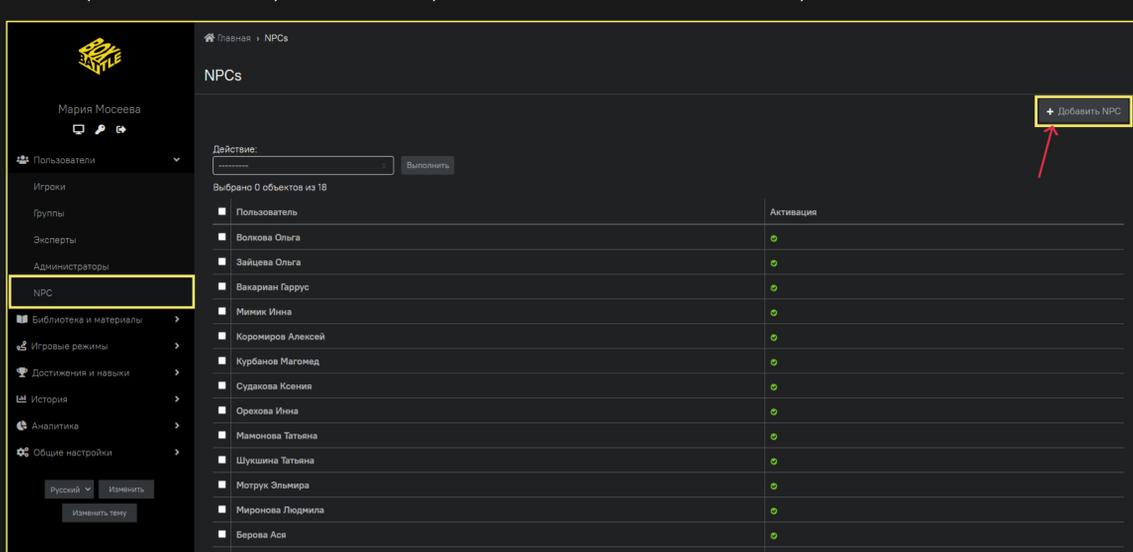


Создание NPC

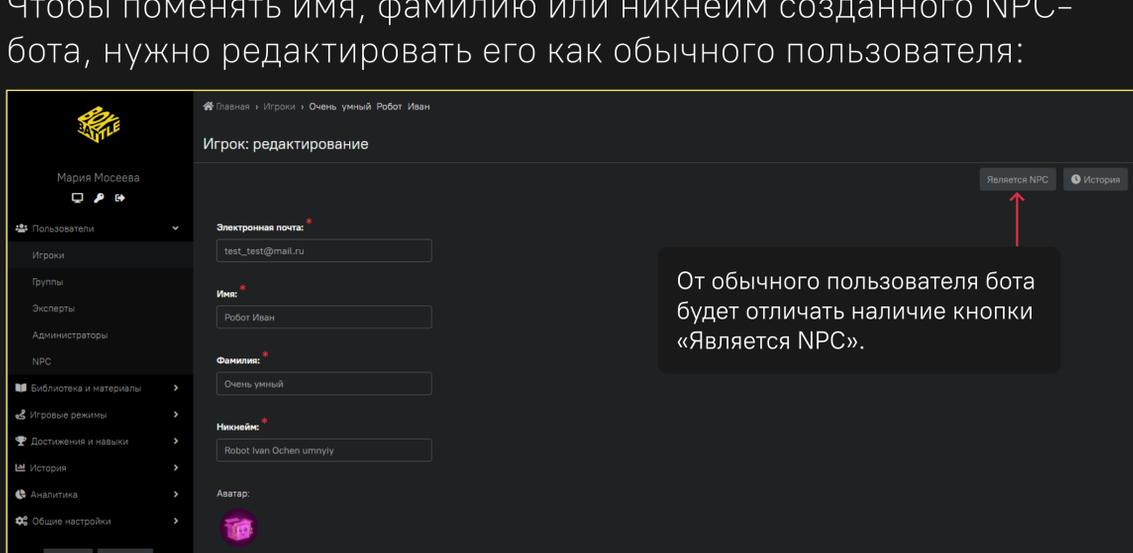
NPC-боты создаются на основе учётных записей игроков, поэтому сначала вам нужно создать несуществующего игрока.



Теперь, когда нужный игрок создан, из него нужно сделать NPC.

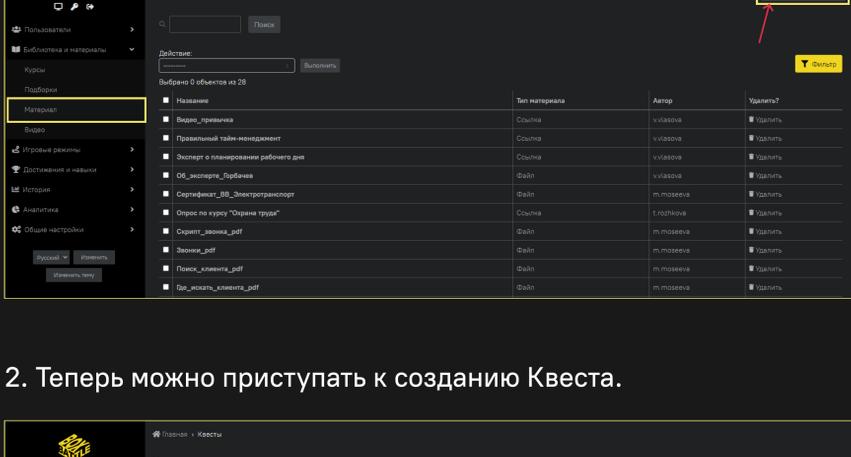


Чтобы поменять имя, фамилию или никнейм созданного NPC-бота, нужно редактировать его как обычного пользователя:

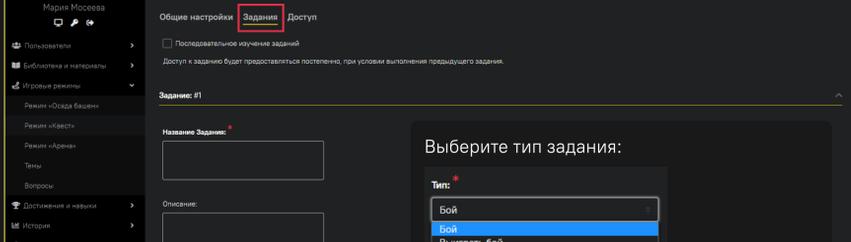
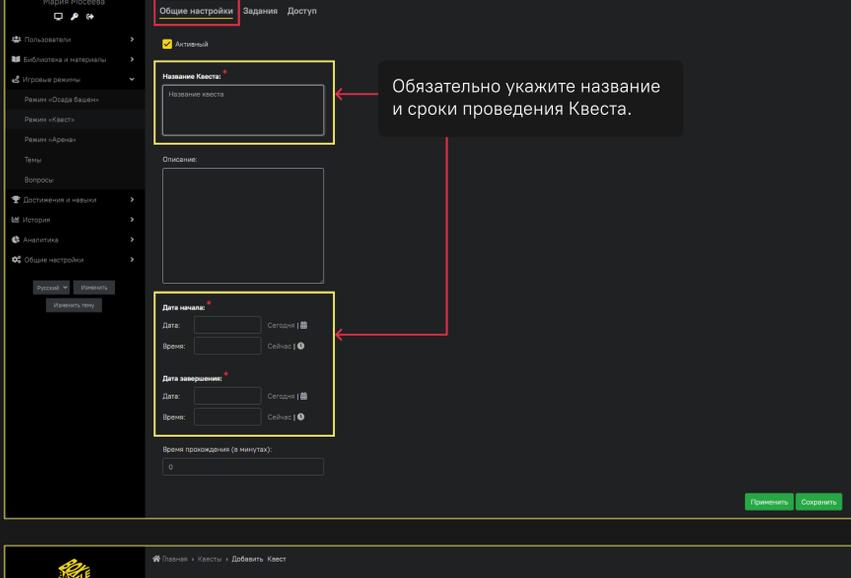


VII. Интерфейс администратора VoxBattle: создание Квеста

1. Загрузите в Библиотеку материалы (файлы и ссылки), которые будут использованы в заданиях Квеста.



2. Теперь можно приступать к созданию Квеста.



«Бой» – провести бой на конкретной Арене. Не обязательно побеждать. Можно указать количество, сколько боёв нужно провести.

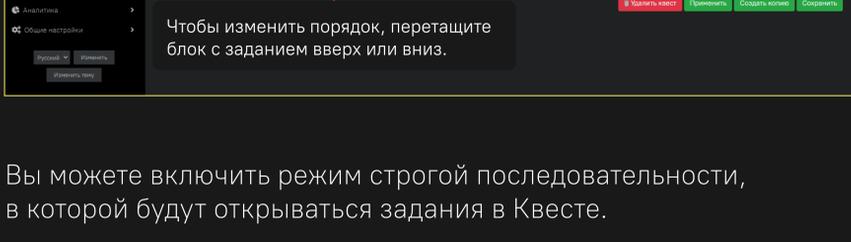
«Выиграть бой» – обязательно победить на конкретной Арене. Можно указать количество, сколько боёв нужно выиграть.

«Модуль» – пройти модуль электронного курса (формат SCORM).

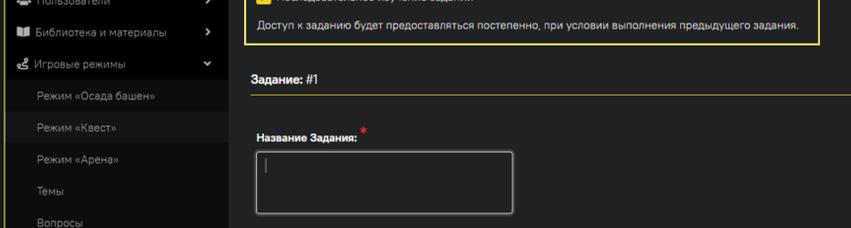
«Материал» – открыть загруженный файл или перейти по ссылке на сторонний ресурс.

«На проверку» – задание открытого типа, которое проверяет назначенный эксперт.

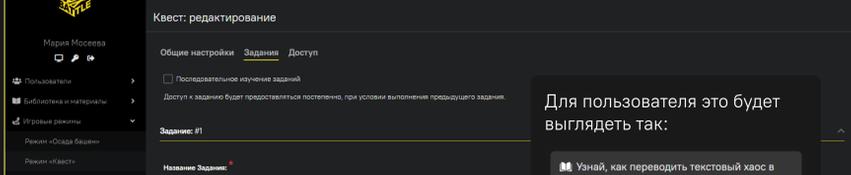
«Видео» – посмотреть видеоролик.



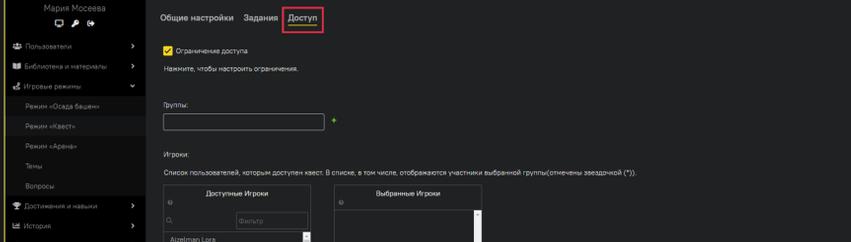
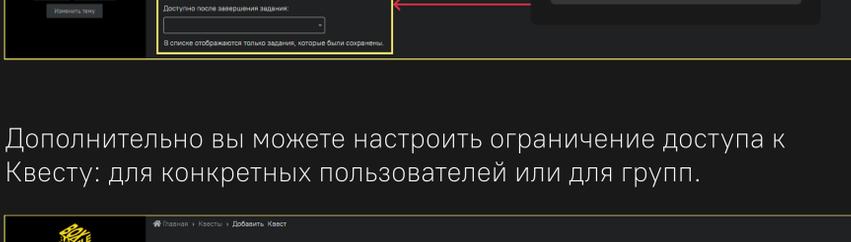
Вы можете включить режим строгой последовательности, в которой будут открываться задания в Квесте.



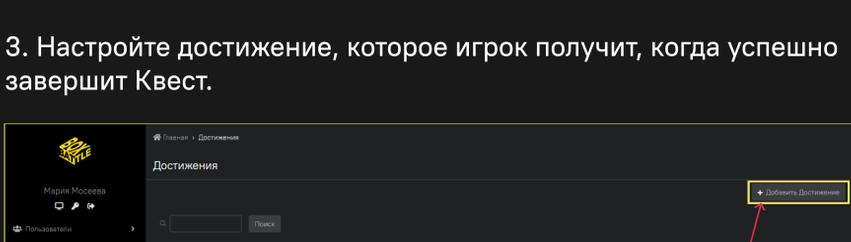
Или настроить условие, при выполнении какого задания откроется следующее.



Дополнительно вы можете настроить ограничение доступа к Квесту: для конкретных пользователей или для групп.

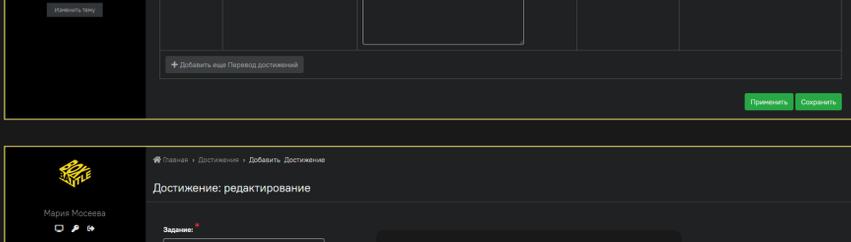


3. Настройте достижение, которое игрок получит, когда успешно завершит Квест.

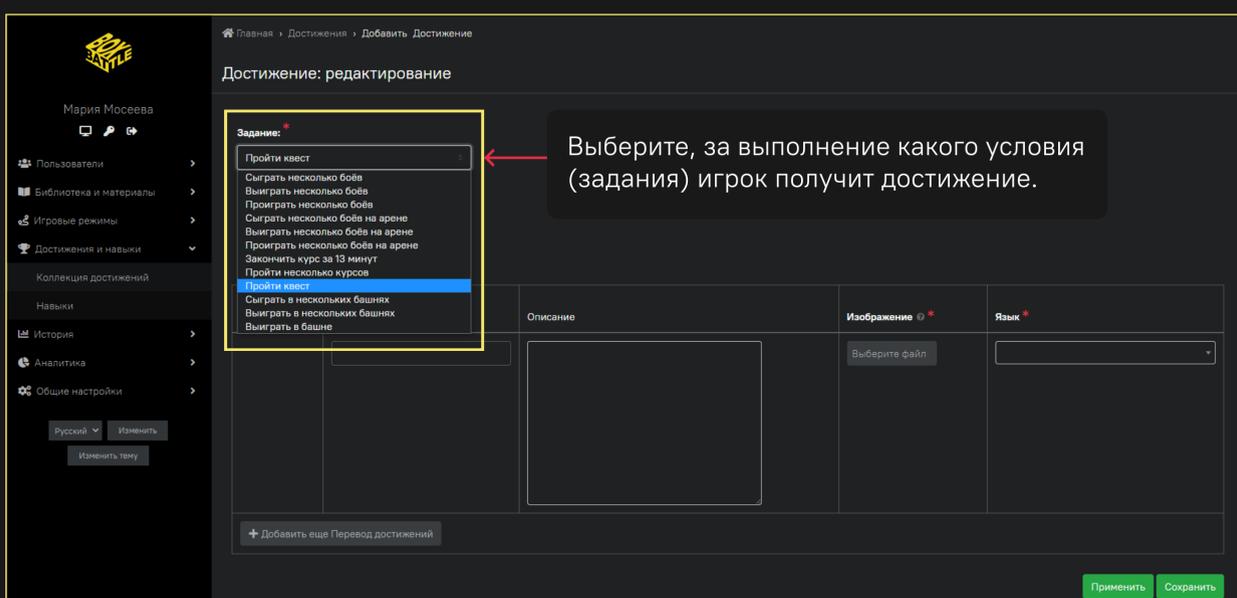
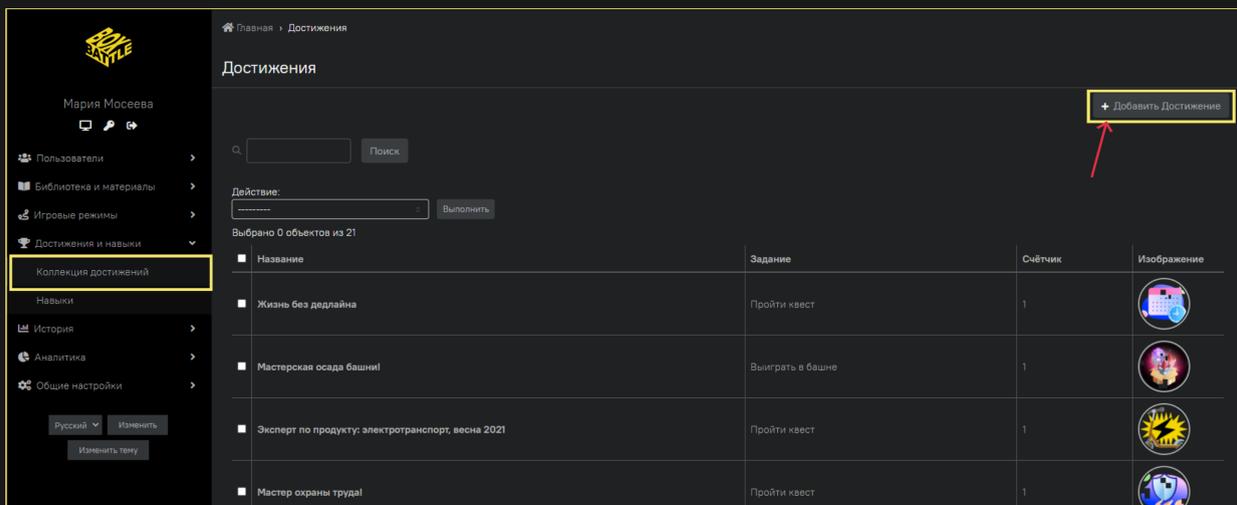


Выберите Квест, прохождение которого вы хотите отметить достижением для пользователя.

Заполните информационные поля и загрузите изображение для достижения

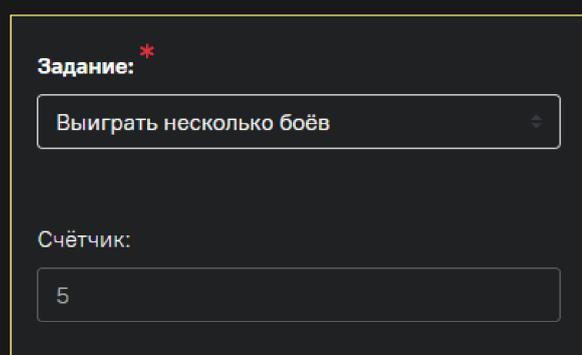


VIII. Интерфейс администратора VoxBattle: создание достижений

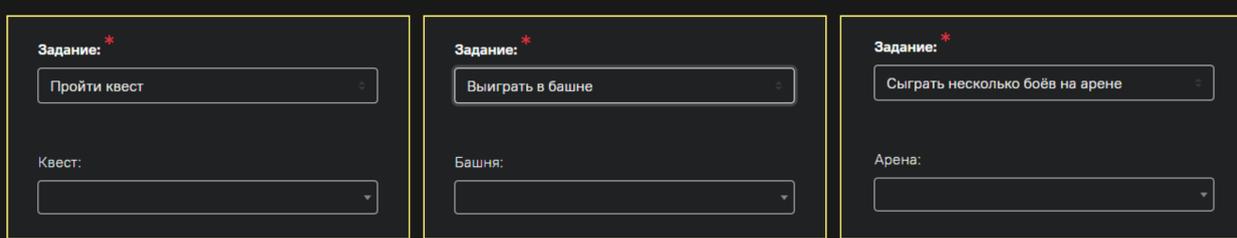


Если условие предполагает выполнение каких-то действий **несколько раз**, то укажите количество повторений в поле «Счётчик».

Например, достижение за 5 выигранных боёв будет выглядеть так:

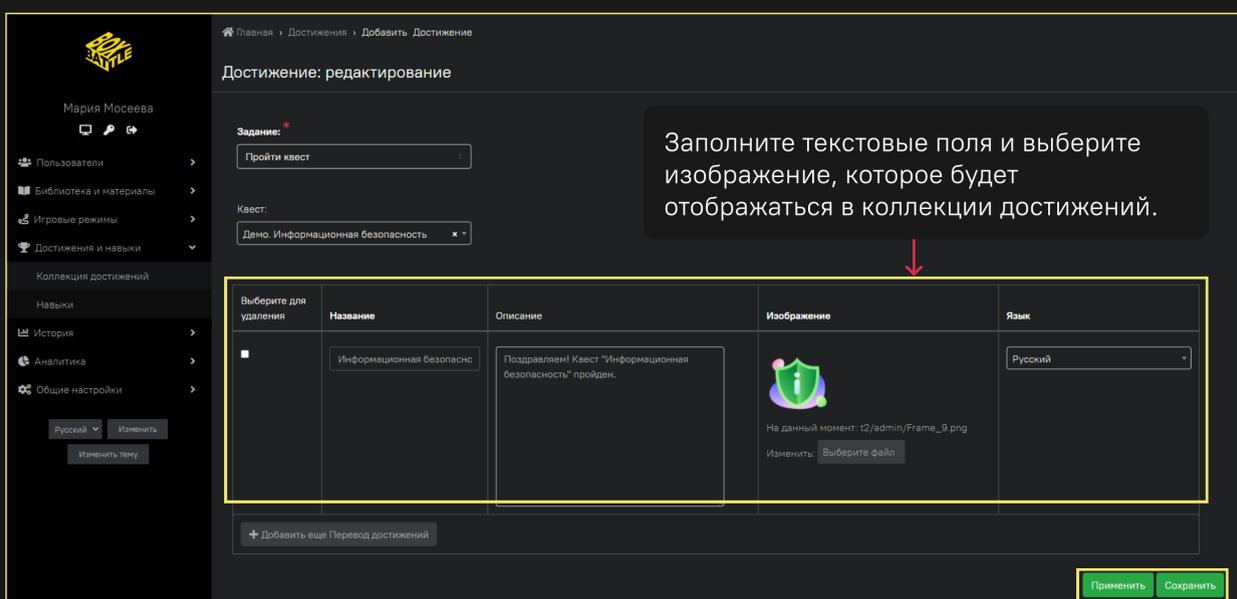


Некоторые условия можно привязать к конкретному **Квесту** («Пройти квест»), **Осаде башни** («Выиграть в башне») или **Арене** («Сыграть/Выиграть/Проиграть несколько боёв на арене»).



Обратите внимание: если игрок уже прошел активность **ДО** создания достижения, то он **НЕ ПОЛУЧИТ** достижение в коллекцию.

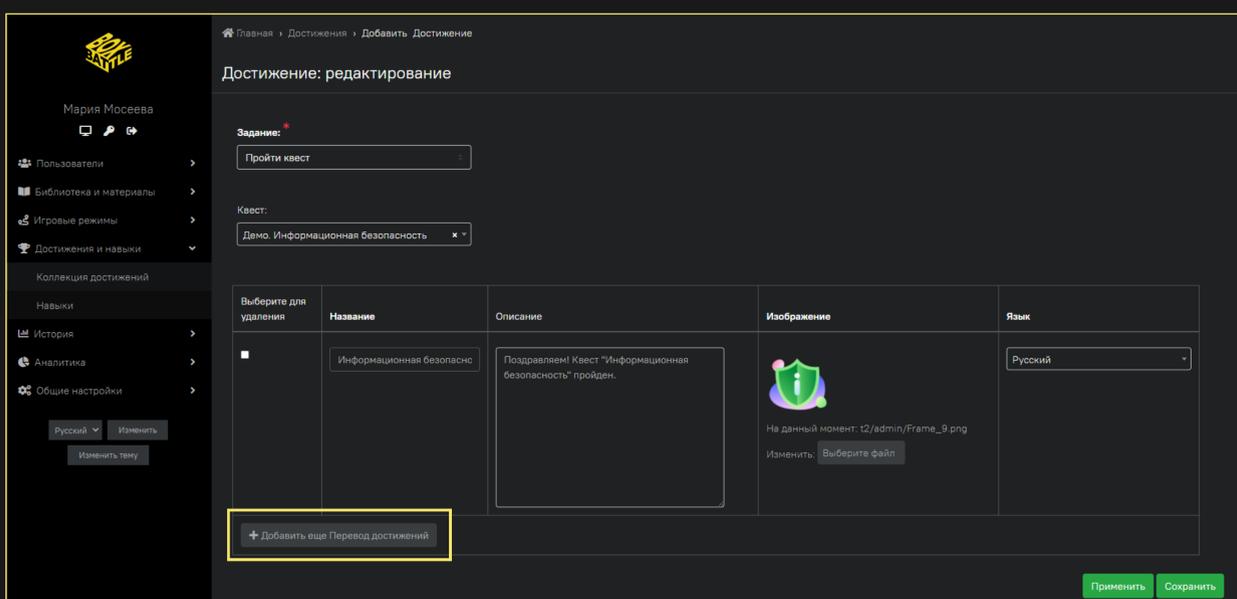
Поэтому рекомендуем создавать достижения сразу после создания активности (Квеста, Арены или Осады башни).



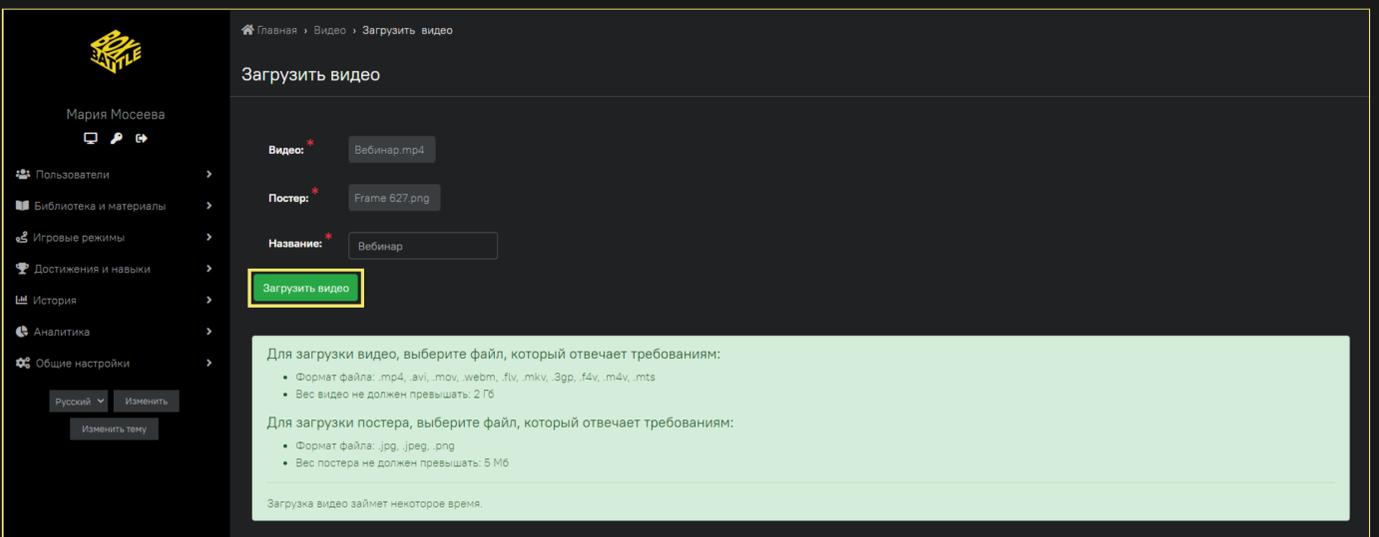
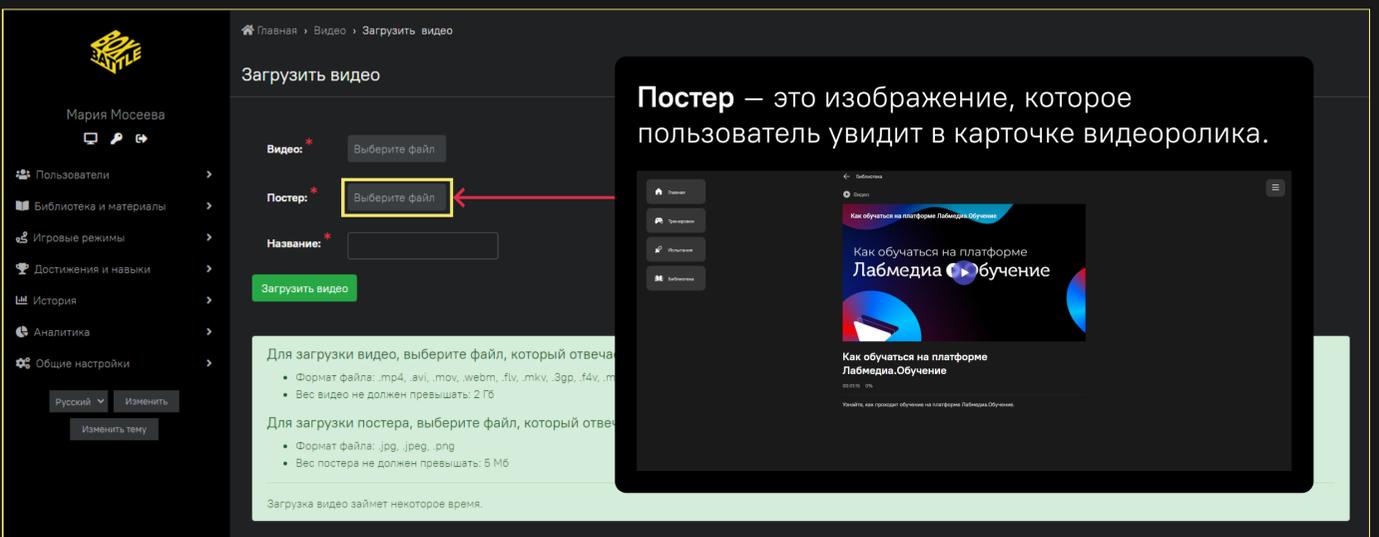
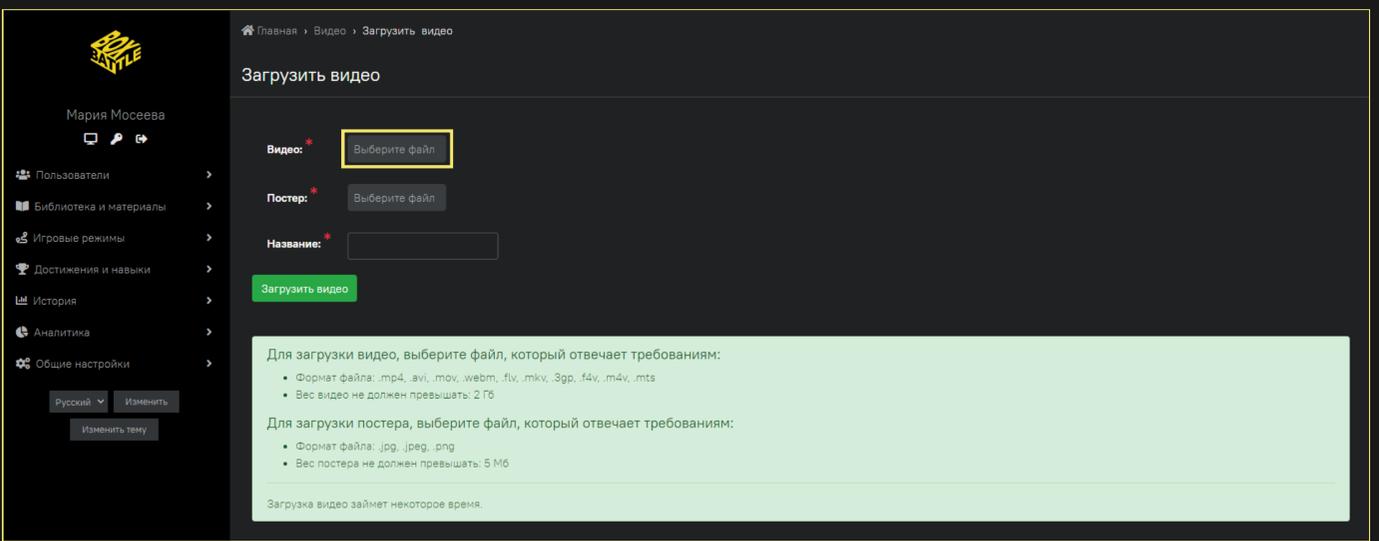
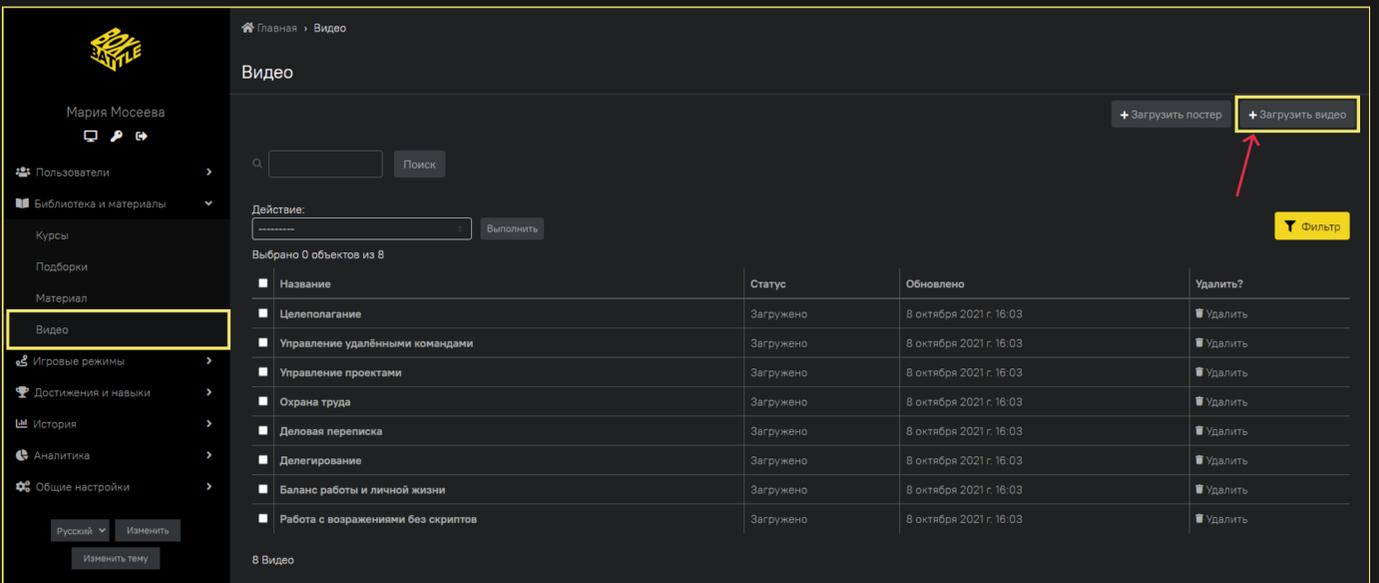
Рекомендуем использовать изображения (формат: jpeg, png) или анимации (формат: gif), которые **вписываются в круг**, — с соотношением сторон 1:1.



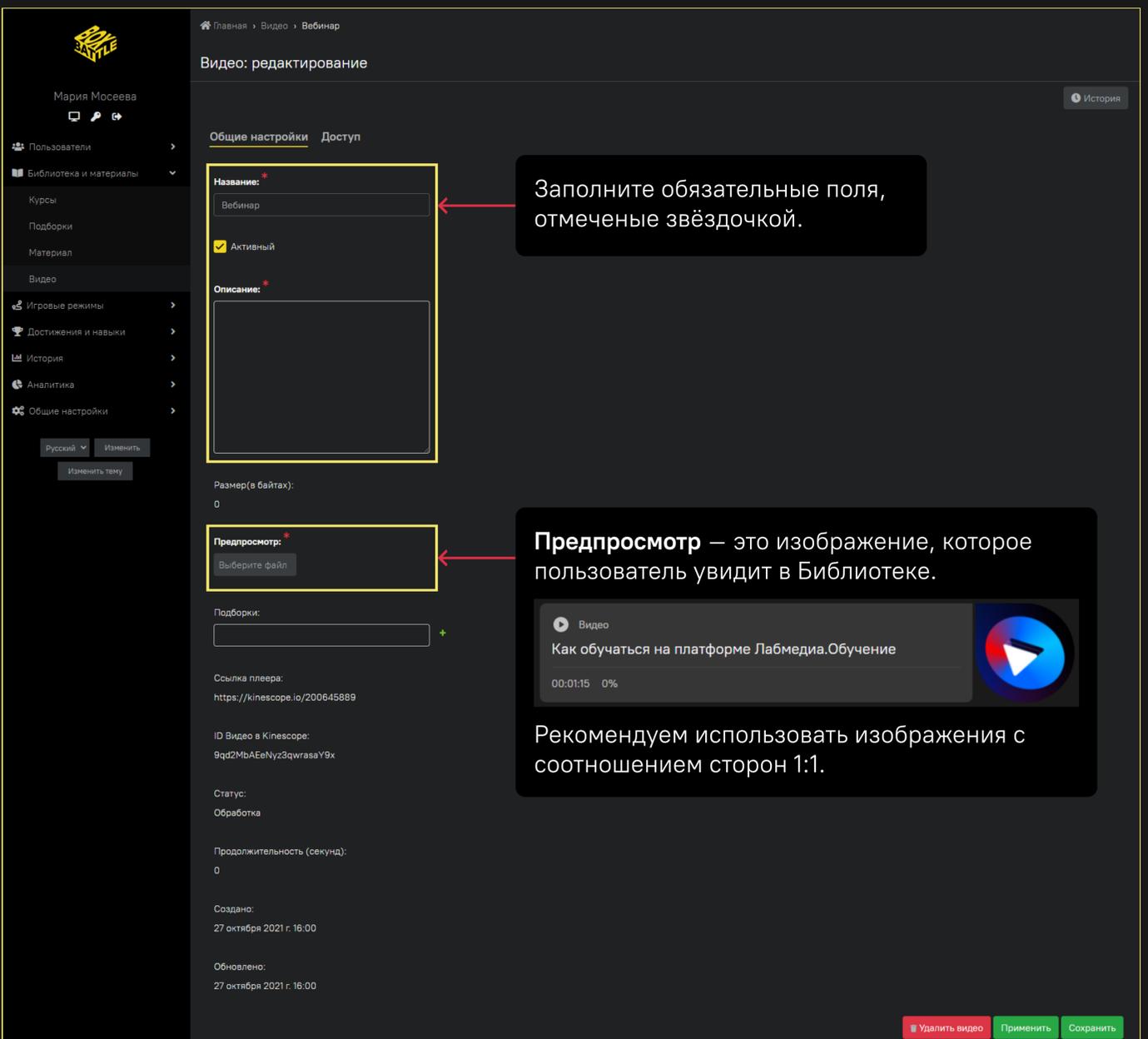
Кнопка «Добавить еще Перевод достижений» нужна, чтобы добавить англоязычную версию созданного достижения, если это необходимо.



IX. Интерфейс администратора VoxBattle: загрузка видео в Библиотеку

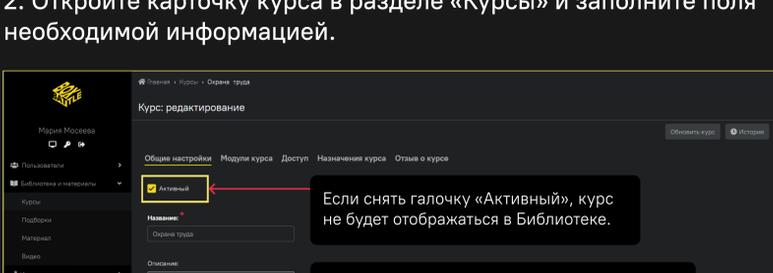
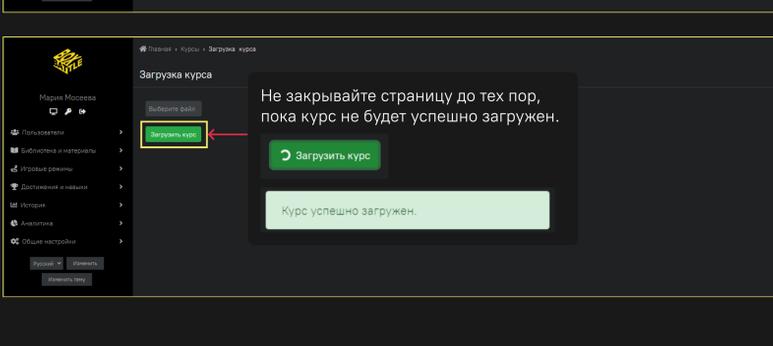
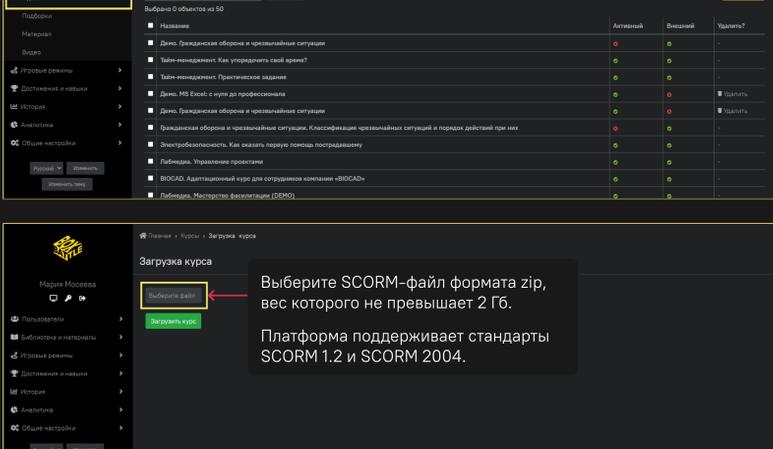


Затем дождитесь загрузки видеоролика.

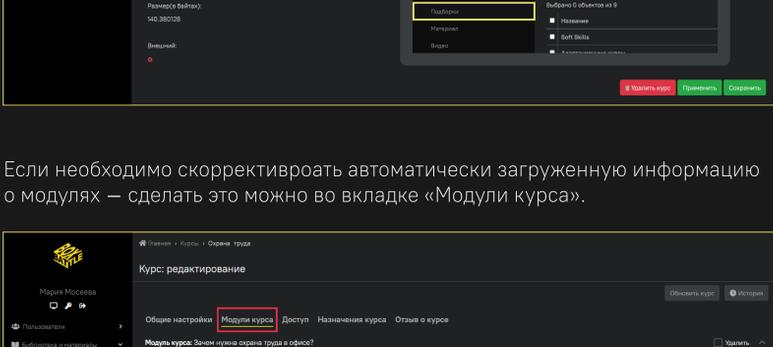
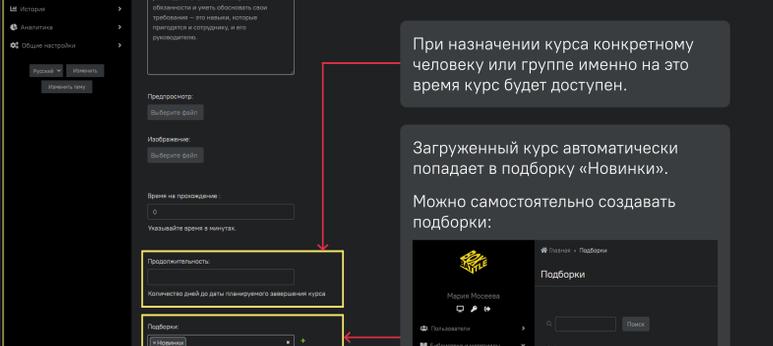
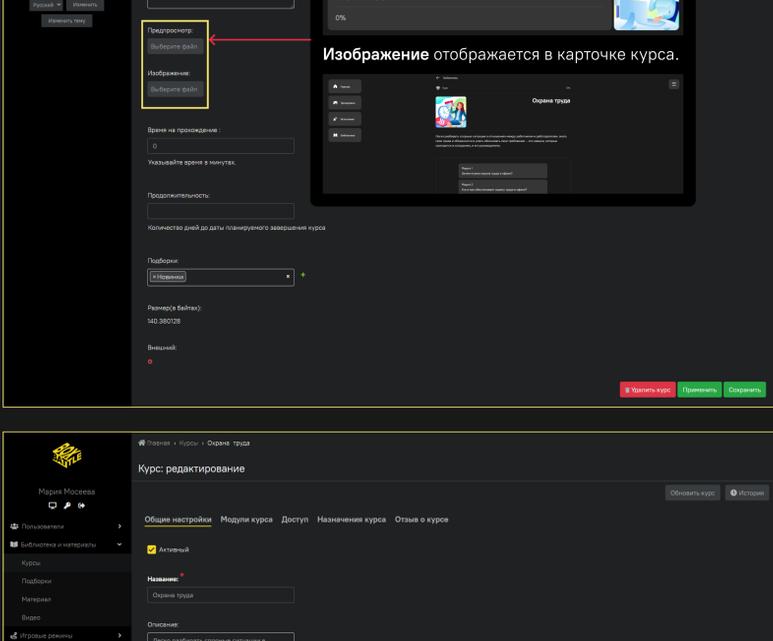


X. Интерфейс администратора VoxBattle: загрузка и назначение курсов

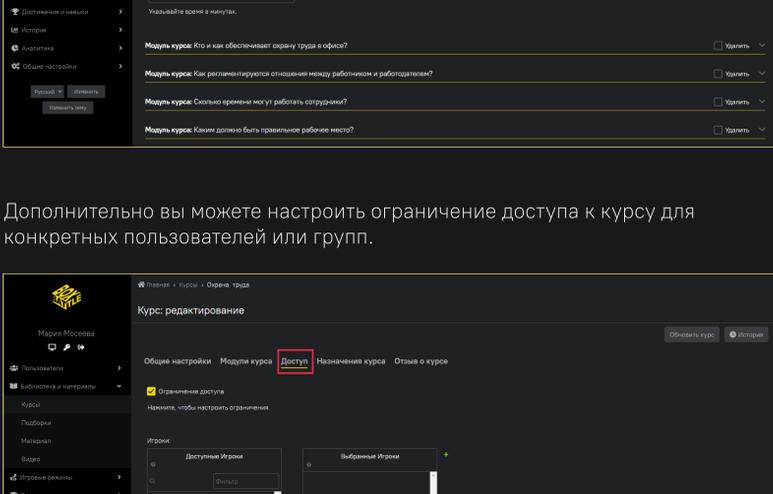
1. Загрузите SCORM на платформу VoxBattle.



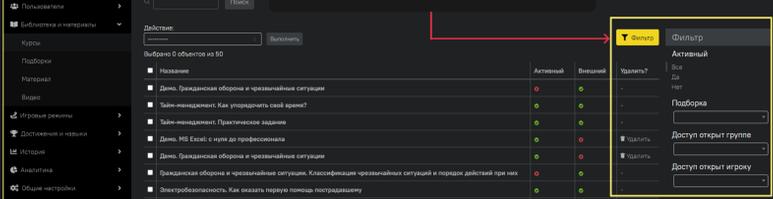
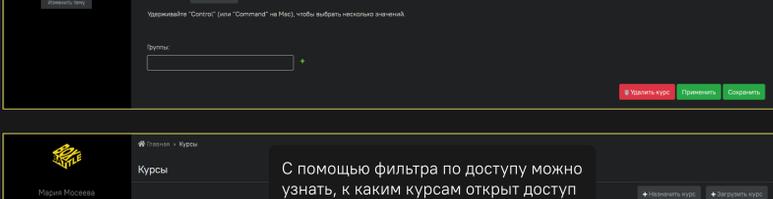
2. Откройте карточку курса в разделе «Курсы» и заполните поля необходимой информацией.



Если необходимо скорректировать автоматически загруженную информацию о модулях – сделать это можно во вкладке «Модули курса».

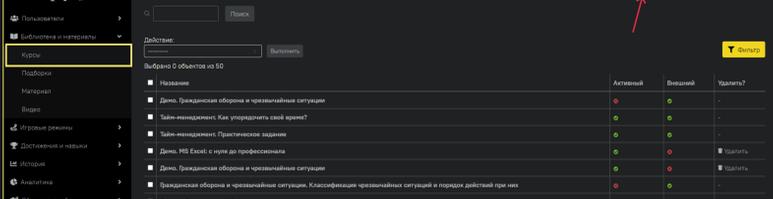
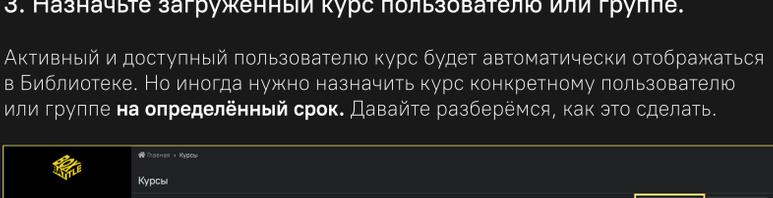


Дополнительно вы можете настроить ограничение доступа к курсу для конкретных пользователей или групп.

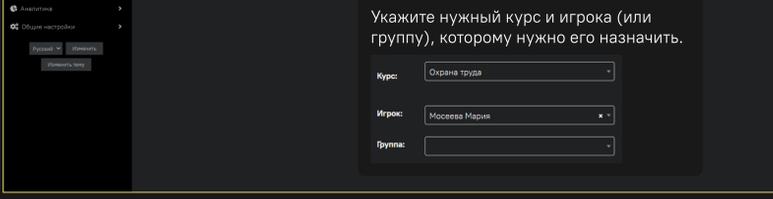
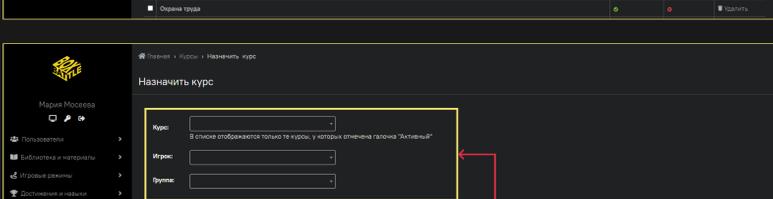


3. Назначьте загруженный курс пользователю или группе.

Активный и доступный пользователю курс будет автоматически отображаться в Библиотеке. Но иногда нужно назначить курс конкретному пользователю или группе **на определённый срок**. Давайте разберёмся, как это сделать.



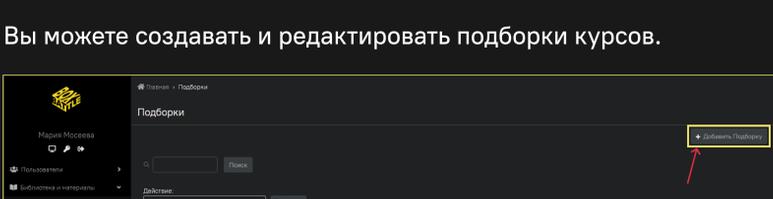
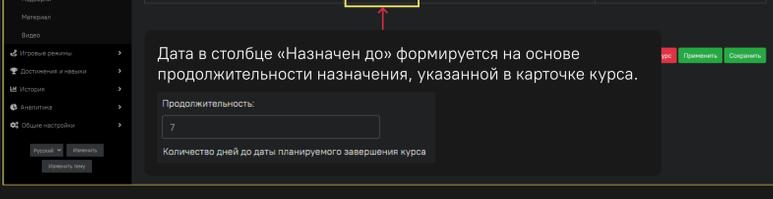
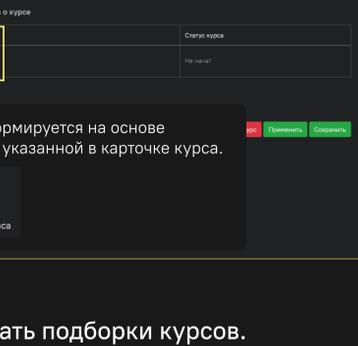
Вы можете создавать и редактировать подборки курсов.



Вы можете собирать обратную связь по пройденным курсам.

После завершения курса пользователю предлагается оценить его и оставить комментарий.

Сообщения пользователей можно отслеживать в карточке курса.



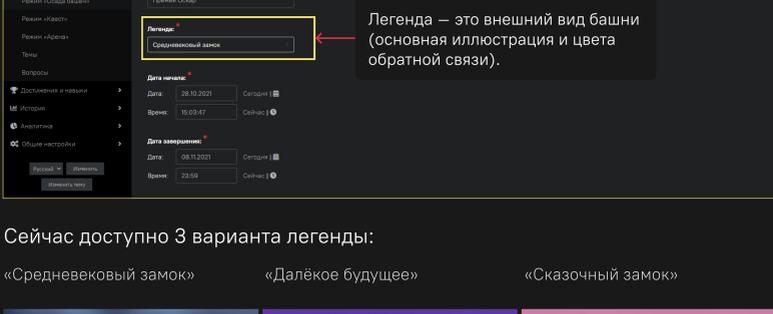
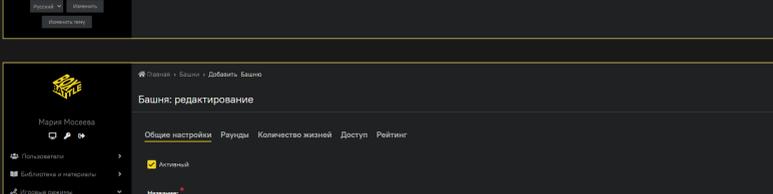
XI. Интерфейс администратора VoxBattle: создание Осады башни для проведения тестирования

1. Создайте банк вопросов.

Для создания Осады башни можно использовать вопросы и темы, которые уже были сформированы для Арен, или создать новые. **Подробнее см. инструкцию по созданию Арен.**

Чтобы в дальнейшем создавать **разные по уровню сложности раунды** в Осаде башен, рекомендуем сформировать темы по сложности ещё на этапе создания вопросов (или заполнения шаблона импорта вопросов).

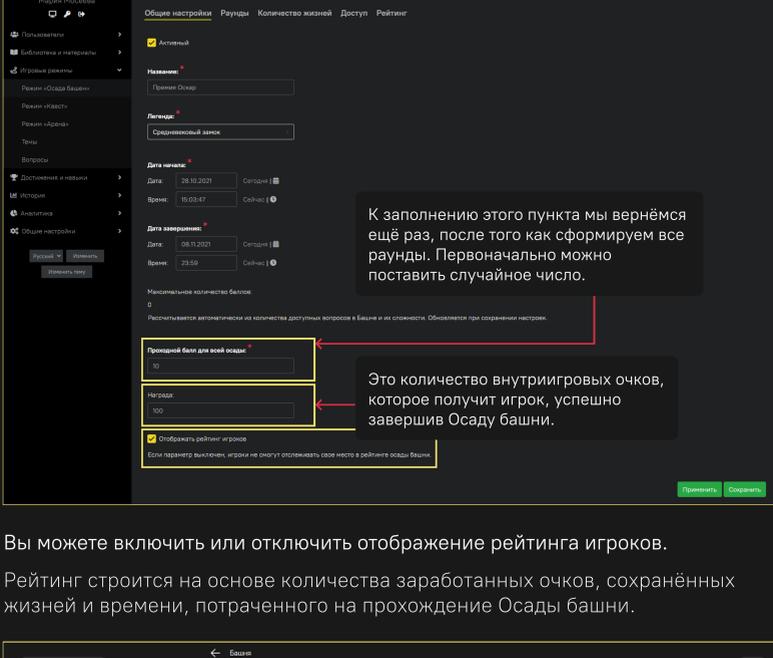
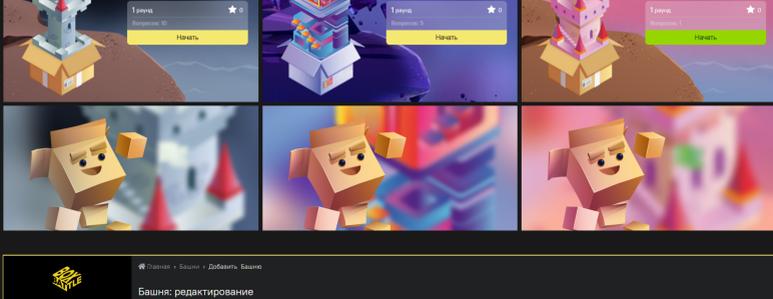
2. Создайте башню.



Легенда — это внешний вид башни (основная иллюстрация и цвета обратной связи).

Сейчас доступно 3 варианта легенды:

- «Средневековый замок»
- «Далёкое будущее»
- «Сказочный замок»

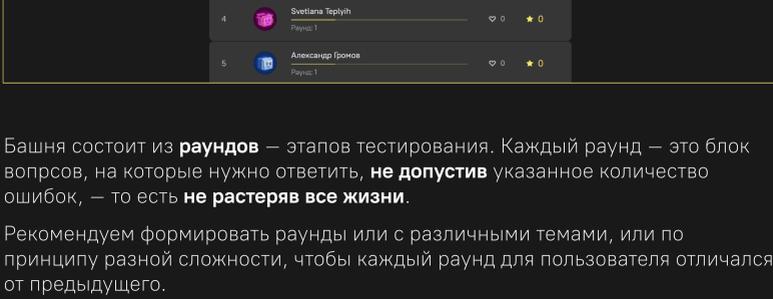


К заполнению этого пункта мы вернёмся ещё раз, после того как сформируем все раунды. Первоначально можно поставить случайное число.

Это количество внутриигровых очков, которое получат игроки, успешно завершив Осаду башни.

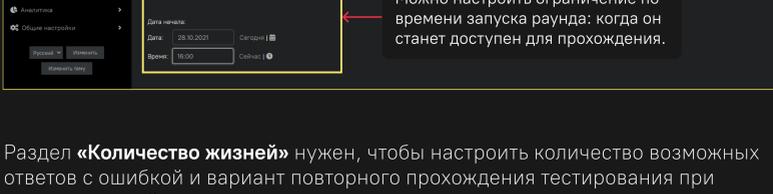
Вы можете включить или отключить отображение рейтинга игроков.

Рейтинг строится на основе количества заработанных очков, сохранённых жизней и времени, потраченного на прохождение Осады башни.



Башня состоит из **раундов** — этапов тестирования. Каждый раунд — это блок вопросов, на которые нужно ответить, **не допустив** указанное количество ошибок, — то есть **не растеряв все жизни**.

Рекомендуем формировать раунды или с различными темами, или по принципу разной сложности, чтобы каждый раунд для пользователя отличался от предыдущего.

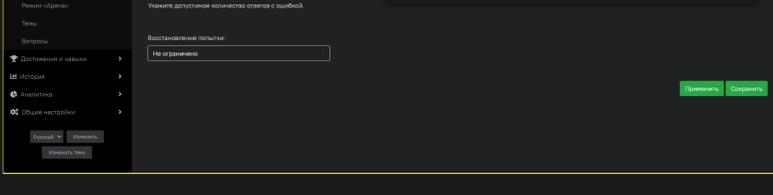


Укажите тему или темы, вопросы из которых будут в этом раунде.

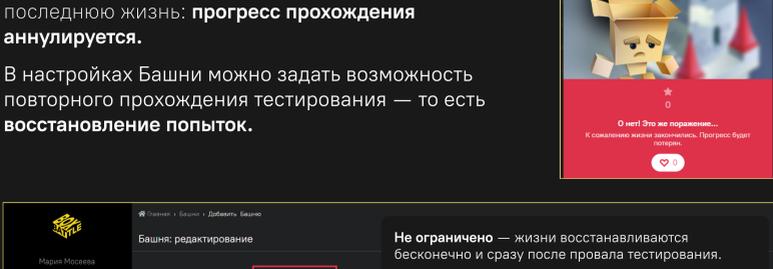
Количество вопросов в раунде не может быть больше количества вопросов в теме.

Можно настроить ограничение по времени запуска раунда: когда он станет доступен для прохождения.

Раздел **«Количество жизней»** нужен, чтобы настроить количество возможных разветв с ошибкой и вариант повторного прохождения тестирования при провале первой попытки.

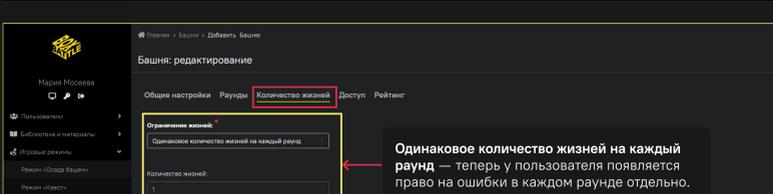
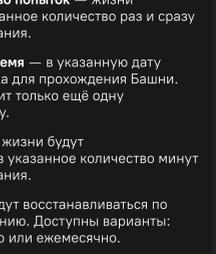


Жизни на все раунды — считается самым сложным вариантом. Игроку даётся определённое количество возможностей ошибиться во **всём** тестировании вне зависимости от количества раундов.



Совершив последнюю ошибку, пользователь теряет прогресс прохождения аннулируется.

В настройках Башни можно задать возможность повторного прохождения тестирования — то есть **восстановление попыток**.



Не ограничено — жизни восстанавливаются бесконечно и сразу после провала тестирования.

Ограниченное количество попыток — жизни восстанавливаются указанное количество раз и сразу после провала тестирования.

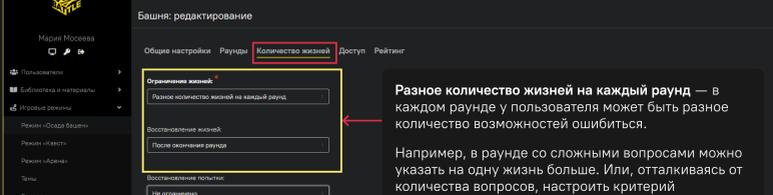
Установленная дата и время — в указанную дату откроется вторая попытка для прохождения Башни. Т.е. пользователь получит только ещё одну дополнительную попытку.

Промежуток времени — жизни будут восстанавливаться через указанное количество минут после провала тестирования.

Расписание — жизни будут восстанавливаться по определённому расписанию. Доступны варианты: ежедневно, еженедельно или ежемесячно.

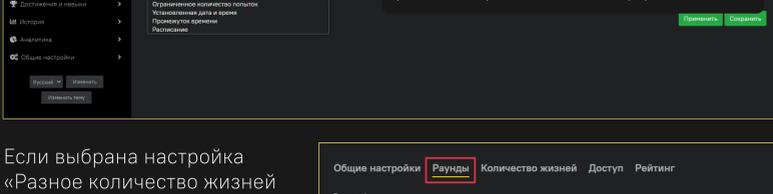


Одинаковое количество жизней на каждый раунд — теперь у пользователя появляется право на ошибки в каждом раунде отдельно.

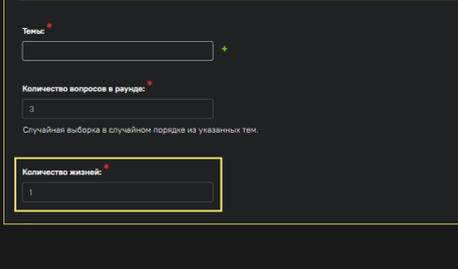


Разное количество жизней на каждый раунд — в каждом раунде у пользователя может быть разное количество возможностей ошибиться.

Например, в раунде со сложными вопросами можно указать на одну жизнь больше. Или, отталкиваясь от количества вопросов, настроить критерий успешности прохождения каждого раунда отдельно.



Если выбрана настройка «Разное количество жизней на каждый раунд», то указывать количество жизней нужно в разделе «Раунды».



Рекомендации по настройке количества жизней:

1. Число, которое указываем в поле «Количество жизней» формируется из суммы доступных игроку возможностей ошибиться без последствий (без засчитывания поражения) и **одной дополнительной жизни**, после потери которой засчитывается поражение.

Например, если нужно позволить ученику без последствий (без поражения) ошибиться 3 раза, то указать в поле «Количество жизней» нужно 4.

2. Количество жизней — это своего рода **проходной балл**. При его выставлении рекомендуем руководствоваться критерием успешности, который вы хотите настроить в своем тестировании.

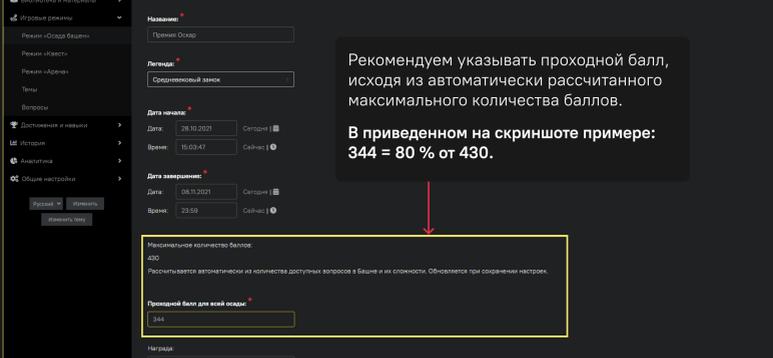
Например, если вам нужно, чтобы критерием успешности было **80%** выполненных заданий на раунд, то в раунде из **15 вопросов** нужно указать **4 доступных жизни**.

$$4 = 15 - (80\% \text{ от } 15) + 1$$

12 — количество вопросов, на которые нужно ответить

жизнь, после потери которой засчитывается поражение

3. Чтобы чётко обозначить проходной балл тестирования (вне зависимости от количества жизней) в разделе «Общие настройки» выделено поле «Проходной балл для всей осады».



Рекомендуем указывать проходной балл, исходя из автоматически рассчитанного максимального количества баллов.

В приведённом на скриншоте: **344 = 80% от 430.**