

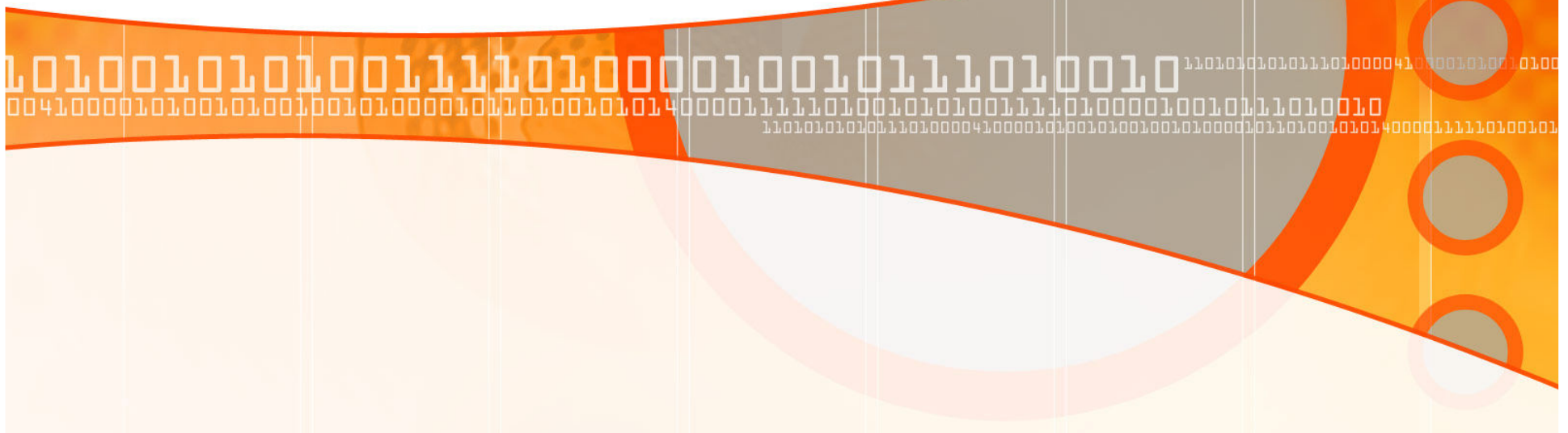
# **Primjena računalnih igara u nastavi na primjeru igara: Forio business simulations, Bricks or clicks, Industryplayer**

*Krešo Vargec*

*Visoka škola za ekonomiju poduzetništva s pravom javnosti*

*Visoko Učilište VERN*

*kreso.vargec@vern.hr*

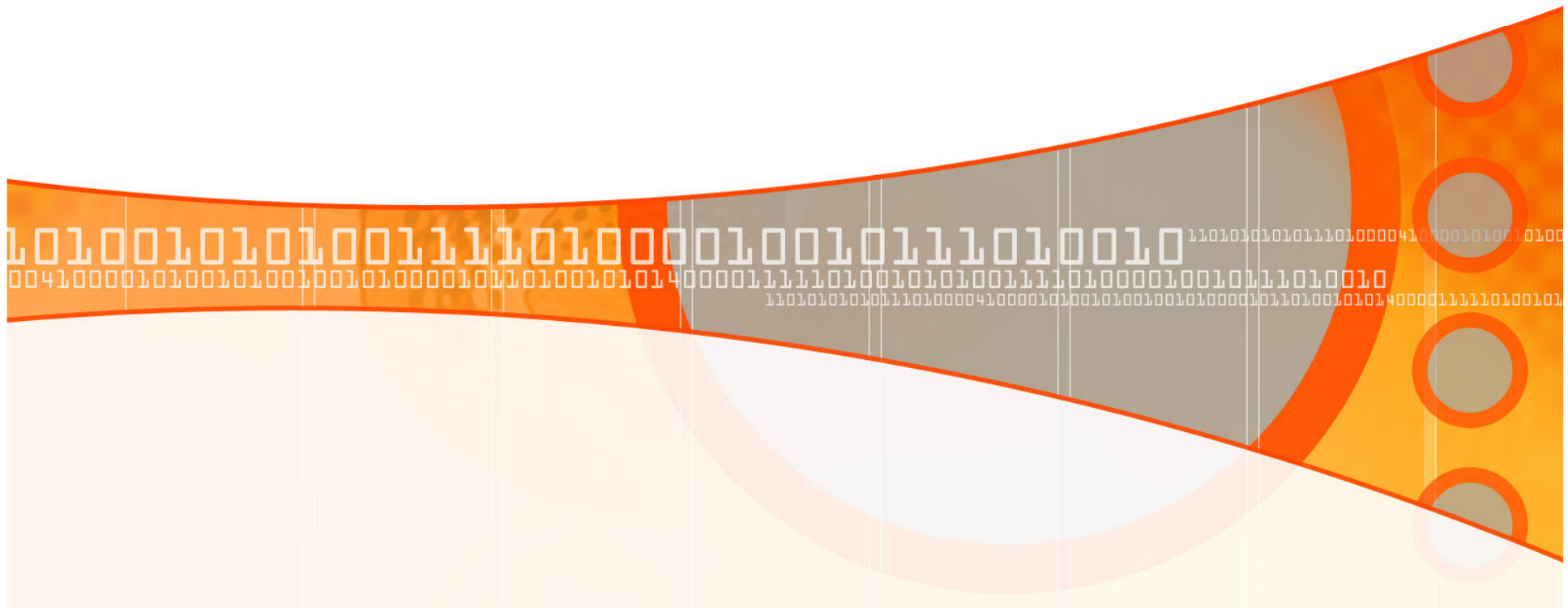






# CARNET milijunaš

*Znamo tko će dobiti lovnu, a tko čokoladu*







# 3. pitanje

- Koliki postotak ljudi igra računalne igre u SAD-u?*

a) 50%

b) 40%

c) 69%

d) 25%



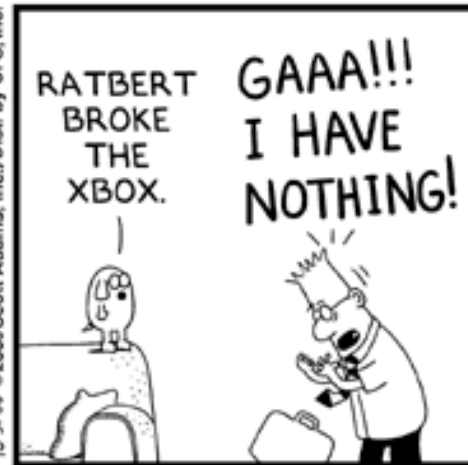
# Nagrade



www.dilbert.com scottadams@aol.com



10-31-04 © 2006 Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.



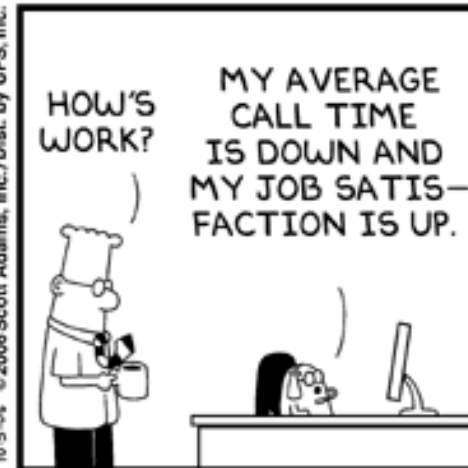
© Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.



www.dilbert.com scottadams@aol.com



10-5-04 © 2006 Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.



© Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.





# Definicije

- *Jedna od definicija računalnih igara : to je igra koja se igra pomoću računala, gdje računalo može biti PC, konzola ili mobitel*
  - *Juul, J. (2003). Half-Real - Video games between real rules and fictional worlds. MIT press*







# Odabir ili kako manje spavati

- *Ciljana skupina učenika*
- *Računala*
- *Računalna igra*
- *Nastavni proces*



# Promjena nastave

- *Novo nastavno pomagalo*
- *Interakcija*
- *Opet interakcija*
- *Learner center approach*
- *Upravljanje promjenama*
- *Verifikacija i validacija*



# Primjena ili kako se veseliti

- *Odabrane igre*
  - *BricksOrClicks*
  - *Industryplayer*
  - *Forio Business simulations*
- *Ciljevi*
- *Validacija procesa*



# Bricks or clicks

- *Igra stavlja igrača u ulogu vlasnika tradicionalne tvornice igračaka.*
- *otvaranje novih tržišnih kanala – dućan na Internetu*
- *Cilje igre:*
  - *je uspješno implementirati dućan na internetu*
  - *postići što veću zaradu i cijenu dionica.*
- *Korištenje igre u nastavi:*
  - *simulacija mogućih događanja u poduzeću prilikom otvaranja novih tržišnih kanala*
  - *razlike u odnosu na standardne tržišne kanale.*
- *Online simulacija, potreban je browser i Java. Besplatna igra.*





# Industryplayer

- *Igrač je vlasnik holdinga koji obuhvaća do 5 tvrtki*
- *Upravlja cijelim poslovnim sustavom, gdje su podaci realni, tj. sa tržišta.*
- *Cilj igre je postati lider na tržištu, sa što većom zaradom i udjelom na tržištu.*
- *Korištenje u nastavi: pregled cijelog poslovnog sustava za izradu prijedloga informacijskog sustava ( analiza zahtjeva i potreba ).*
- *Online igra, potreban download klijenta, te stalna veza. Igranje na prvom nivou je besplatno.*





# Primjeri - Brick or clicks

- *Cilj igre je spoznati načine upravljanja tržišnim kanalima, promjena koje nastaju nakon otvaranja novog kanala, kako upravljati tim promjenama.*
- *Aktivnost se odvija kroz nekoliko faza i može biti nekoliko osnovnih principa igranja ( u zavisnosti od znanja i broja studenata )*
  1. *predavač zajedno sa studentima ( studenti u dogovoru sa predavačem donose odluke u igri ) , te prate i komentiraju svaku nastalu promjenu – max 15 min*
  2. *studenti se podijele u nekoliko grupa, te svaka od grupa radi sa određenim uvjetima ( ograničenja na budget, vrijeme kada se otvara online shop, i slično ). Studenti zapisuju rezultate, kasnije će ih analizirati.*
  3. *studenti su i dalje podijeljeni u grupe, no ovaj put nemaju nikakvih ograničenja, nego sve odluke donose sami. Rezultati se zapisuju.*
  4. *Analiza rezultata iz faze 2 i faze 3. Rasprava i komentari. Studenti zajedno sa predavačem donose zaključke oko upravljanja promjenama.*

# Primjeri - Industryplayer

- *Nakon upoznavanja sa igrom Industryplayer , objašnjenjem osnovnih pravila igre, ali i ciljeva nastavne jedinice ( prikupljanje, analiza i modeliranje zahtjeva ) ( 10 min )*
- *Studenti individualno igraju ( ili u parovima 2-3 studenta , u zavisnosti od broja studenata ) igru u trajanju od otprilike 45 minuta, te zapisuju informacije koje su saznali ( identifikacija procesa, suradnja procesa, sudionici procesa, podprocesu unutar procesa ). Predavač sudjeluju kao mentor u radu, te kao pomoć za korištenje igre. ( 40 min )*
- *Nakon završetka igre, studenti i predavač analiziraju zabilješke studenta.*
- *Izrađuje se gruba skica zahtjeva za programsko rješenje. ( 15 min )*
- *Zatim, studenti zajedno sa predavačem izrađuju Use-case dijagrame za zadanu tvrtku. Radi se jedno rješenje na osnovu provedene analize. ( 40 min )*

# Primjeri – Forio business sim.

- *Predavač prikazuje primjer ( dokumentacija ) na kojem treba napraviti plan projekta*
- *objašnjavaju se osnovni elementi planiranja . Prikazuje se i primjer jednog projekta. ( 45 min )*
- *Studenti se podijele u grupe, te dobiju zadatak da naprave plan za projekt čiju dokumentaciju im je predavač dao.*
  - *Svaka grupa dobiva isti zadatak, tj. rade na istom problemu.*
  - *Kako bi što bolje procijenili broj ljudi potrebnih u projektu, te trajanje projekta predavač pokazuje kako se koristiti sa Forio Business Simulation igrom*
- *Predavač je mentor u izradi plana.*
  - *Plan treba biti samo ugrubo napravljen, fokusiran na trajanje, broj ljudi u projektu i cijenu rada.*
  - *Postoji maksimalni broj ljudi koji mogu raditi na projektu, kao i maksimalna cijena.*
  - *Mogu se odrediti i drugi uvjeti , kao maksimalno trajanje projekta.*
  - *Koristiti samo jedan uvjet ( 45 min )*

# Zaključak ili komplikacija

- *Iskustva*
- *Preporuke*
- *Proširenja*



# Dva slidea prije kraja

*Hvala na pažnji!*

101001010100111101000010010111010010110101010101110100004100001010010100

# Slide prije kraja

- *Igra za kraj:*
  - *Kolika je prosječna dob igrača računalnih igara?*
  - *Kolika je zarada bila u SAD-u od računalnih igara u 2005 godini?*
  - *Koliki postotak ljudi igra računalne igre u SAD-u?*
- *Pitanja?*
- *Sve linkove, informacije i kontakte na:*  
*<http://www.dikobraz.hr>*



# Kraj

Sad je gotovo...

