

Zapraszamy na bezpłatne warsztaty:

Gamifikacja literatury na smartfonach jako sposób zaangażowania pokolenia Y i Z w czytanie książek

Termin: 29 maja 2017 r. w godz. 10:00-14:00

Miejsce: Sala Conradowska (III piętro)

Prowadzenie: Marcin Skrabka - <http://goodbooks.pl>

Ilość miejsc: do 20 (decyduje kolejność zgłoszeń)

Warsztaty będą składały się z 3 części:

1. Teoretycznej, w której zostaną zaprezentowane założenia gamifikacji książek na przykładzie literatury popularnej np. prozy Henryka Sienkiewicza, Marka Krajewskiego lub innego wybranego przez utworu literackiego (zarówno literatura piękna, nonficion, historyczna).

2. Praktycznej, wykorzystującej fińską edukacyjną platformę cyfrową do tworzenia gier mobilnych ActionTrack – gdzie uczestnicy będą mieli okazję samodzielnie wykonać poszczególne części gry, które następnie wspólnie osadzimy na mapie Google w formie szlaku literackiego i połączymy z książką. Testowa gra zostanie rozegrana przy użyciu własnych smartfonów i tabletów (iOS i Android).

Rozwiązanie ActionTrack oprócz tworzenia gry, jej rozgrywania na smartfonach pozwala także na śledzenie zmagania uczestników gry (na żywo) oraz dostarcza big data w zakresie sposobu interakcji czytelnika z treścią książki. Ponadto pozwala dzięki systemowi kodów QR dołączyć tak powstałe gry do tradycyjnej książki zarówno w papierowej jak i elektronicznej wersji.

3. Case studies – omówienie praktycznych aspektów wdrożenia takiej gamifikacji w bibliotece lub w wydawnictwach (w Polsce i na świecie) – ze szczególnym uwzględnieniem marketingu, kwestii prawno autorskich oraz technologicznych.

Uwaga:

Warunkiem uczestnictwa jest posiadanie własnego sprzętu – laptopa, który należy przywieźć ze sobą na warsztaty. Przy jednym laptopie mogą pracować 2 osoby.

Awaryjnie dysponujemy 5 laptopami – przy zgłoszeniu proszę o informację, czy potrzebne jest udostępnienie naszego sprzętu.