



Kuva: Nicola, CC BY

Pelien psykologia ja sovellutus opetustilanteisiin

Tarmo Toikkanen

28.3.2014

Nämä diat: <http://bit.ly/koulutuspele-tarmo>

Pelikorttien sekoitus

Hertta / People fun	Ruutu / Serious fun	Pata / Easy fun	Risti / Hard fun
Esko	Taina	Eija K	Seppo
Päivi K	Tuomo K	Lasse S	Kati
Päivi R	Pasi	Lasse M	Burman
Samuli	Ilpo	Elina	Tuomo R
Outi	Sanna	Eeva	Saila
Vuokko	Johanna	Jukka	Jarmo
Kaija	Susanna	Timo	Eija L

Koulu on interaktiivinen sisämerkityksinen mekanismi, jossa pelaajat vapaaehtoisesti pyrkivät kohti haastavaa päämäärää

– *Costikyan*

Tarmon design-säännöt

1. Iteroi
2. Osallista
3. Pilotoi
4. Sitä saa mitä mittaa
5. Säännöt ovat hidaste, eivät este
6. Sopiva haaste
7. Nopea ja tiheä palaute
8. Anna mahdollisuuksia ennakoida ja ennustaa
9. Yllätä välillä
10. Muista hauskuus

4 KEYS 2 FUN

MASTERY "THE BRASS RING"

Hard Fun

Provides the opportunity for challenge, mastery, and feelings of accomplishment. Hard Fun focuses attention with a goal, constraints, and strategy.

HARD FUN

FIERO

The 4Keys 2Fun:

Player Experience (PX) is how player interaction creates emotion. Best selling games use emotion from four types of interactions to capture attention and motivate play. Use the 4Keys 2Fun to paint attention onto any UI like Velcro and color it with emotions to match a brand or the task at hand.

Easy Fun

Inspires exploration and role play. Fun failure states, fantasies, or simply enjoying the controls enchants and captures the imagination. Easy Fun is the bubble wrap of game design.

SOCIAL BONDING

PEOPLE FUN

AMUSEMENT

People Fun

Provides the excuse to hang out with friends. People are addictive, and these mechanics over time build social bonds and team work. Everyone wants to spend more time with their friends.

SERIOUS FUN

EXCITEMENT

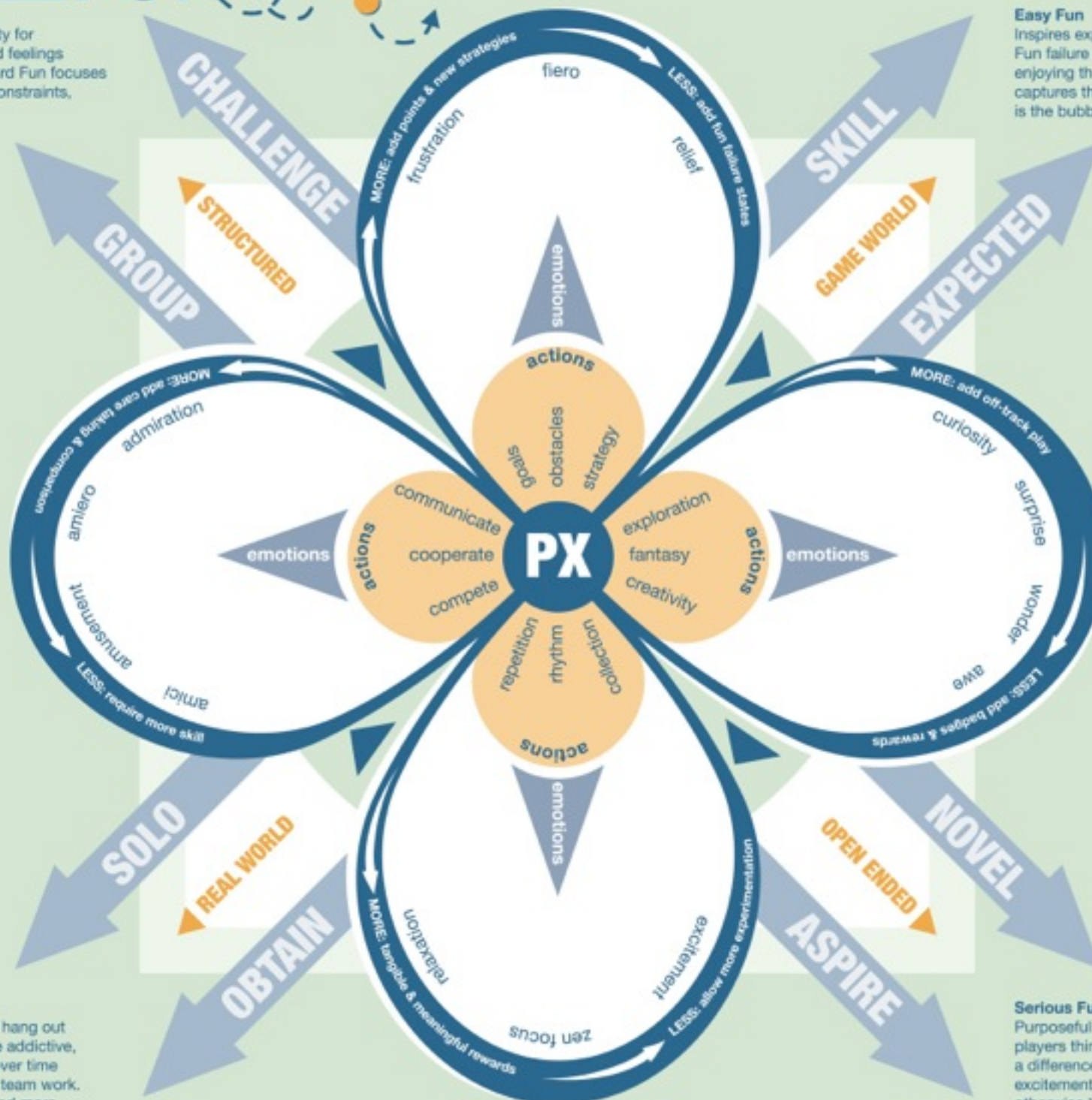
EASY FUN

CURIOSITY

VEHICLE FOR IMAGINATION

Serious Fun

Purposeful play changes how players think, feel, behave, or make a difference in the real world. The excitement of games enlivens otherwise boring tasks. Serious Fun is play as therapy.



The 4Keys 2Fun is based on XEODesign's independent contextual interviews of 60 players playing their favorite games in SF and STL 2003-2004. Free white papers: www.xeodesign.com/whyweplaygames.html.

PROVIDE MEANING & VALUE

Copyright © 2004-2010 XEODesign, Inc. all rights reserved
XEODesign is a trademark of XEODesign, Inc.
www.xeodesign.com



Työpaja 1: nykyiset pelisäännöt

- Nelosryhmät
- Kirjatkaa talteen pelisääntöjä, joita näette opetuksessanne, yhteisesti ja itse
- Koettakaa keksiä ainakin yksi esimerkki jokaiseen seuraavaksi lueteltuun mekaniikkaan ja komponenttiin.

Mekaniikat ja komponentit

- Haasteet
- Sattuma
- Kilpailu
- Yhteistyö
- Palaute
- Resurssien keruu
- Palkinnot
- Transaktiot
- Toimintavuorot
- Tavoiteltu lopputilanne

- Saavutukset
- Avatarit
- Kunniamerkit (badges)
- Boss fight
- Kokoelmat
- Taistelut
- Uuden sisällön avaus
- Lahjat
- Tuloslueettelot (leaderboards)
- Tasot
- Pisteet (points)
- Tehtävät
- Sosiaalinen graafi
- Tiimit
- Virtuaalihyödykkeet

Työpaja 2: parempi peli

- Vaihe A:
 - Väriryhmät
 - ideoikaa parempia aktiviteetteja (15-20min)
- Vaihe B
 - Ryhmytykää sopiviin ryhmiin.
 - Suunnitelkaa parempi peli.
 - Ottakaa tueksi game plan tai pelillistämiskehikko.

GAME Plan to Save the World *

	Players Who are your players?	Cause How will this game save the world?	Change How will you measure the game's impact?
Goals	Who will play your game? What are their goals? How will the game make money?	What cause do your players care about?	What specific change will the game make?
Actions	What actions are easy for these players?	How do player actions tell the story of the cause? What kind of secret missions?	How do actions make these changes? What feedback rewards and tracks player impact as they succeed and fail?
Motivations	What intrinsic motivations does players already respond to? What types of feedback most interest them? + Survey Results + Status	What is impossible or uncertain that players find appealing (not pushy)? + Constraints + Rengagement	How do players overcome a clear opposing force? How will failure be fun? + Results + Take Aways
The Four Keys to Fun: Activity Loops that Use Emotion to Connect the Goals, Actions, and Motivations.			
Emotions	Easy Fun: Chase Wonder How will the game create curiosity, surprise and wonder?	Hard Fun: Master Challenges What emotions will the game create from goals, obstacles, constraints? How will it create fiero? \o/	People Fun: Work Together How will the game create amici, amusement, naches, schadenfreude, and amiero?
		Serious Fun: Create Meaning How will the excitement and skills from the game change the player and their world?	

* In 15 minutes.

4K2F.com

Project:

Created By:

Version:
Date:

Pelillistämiskehikko

1. Tavoitteet: luettele, priorisoi, poista välitavoitteet, perustele
2. Käyttäytyminen: tarkat käytökset, onnistumiskriteerit, mittaustavat
3. Pelaajat: demografia, psykometriikka
4. Toimintasyklit: motivaatio-toiminta-palaute sekä etenemiskaaret
5. Muista hauskuus
6. Toteuta