

GAMIFIKÁCIA V OBLASTI KULTÚRY

BEZPLATNÝ ONLINE WEBINÁR
20. 7. 2021 od 10.00 do 12.00 hod.

Hra ako forma sa v oblasti kultúrno-osvetovej činnosti využívala aj v minulosti, ale dnes s nástupom informačných technológií získavajú hry nový význam. Webinár prináša informácie, akým spôsobom je možné zaradiť rôzne hry a herné aplikácie do oblasti kultúry a vzdelávania.

Na webinári účastníci získajú základné informácie o gamifikácii a procesoch, ktoré sú jej súčasťou.

Cieľová skupina: pracovníci v kultúre a zúčastníci o túto tému.



LEKTOR

Oliver Šimko

založil a momentálne vedie luducrafts – gamifikačné štúdio, ktoré vyvíja na mieru šité riešenia postavené na princípoch herného dizajnu, behaviorálnych vied a metodiky design thinking. Od roku 2014 má luducrafts na konte spoluprácu so spoločnosťami ako VSE Holding, innogy, Sygic alebo Slovak Telekom. Svoju misiu rozšíril o snahu priniesť nové edukačné nástroje, ktoré by podporovali aktívne občianstvo. Jedným z príkladov je edukačná hra o konšpiráciách oBLUDnosti, ktorej je spoluautor.

PROGRAM WEBINÁRA

- Čo je to gamifikácia
- Príklady z praxe s presahom do kultúry
- Základné nástroje a princípy
- Metodika dizajnu, ako začať a na čo si dať pozor

CIEĽ WEBINÁRA

- Cieľom je poskytnúť účastníkom informácie o hrách a možnostiach ich využívania v oblasti kultúry a vzdelávania.

Forma webinára: **online prostredníctvom ZOOM**

Limitovaný počet účastníkov: **30 osôb**

Registrácia elektronicky: www.nocka.sk/registracia

Registrovaným účastníkom bude zaslaný online ZOOM link dňa 19. 7. 2021.

Kontakt: svetlana.chomova@nocka.sk | +421 918 817 129