

شاخص های شکل و قالب تولید و ارزیابی محتوای آموزشی و تربیتی

بازی رایانه ای (شبه سازی، بازی وار سازی و سرگرمی آموزشی)

✱ سهولت در استفاده

- معرفی مناسب مشخصات اثر، نیازمندی های فنی، محدودیت استفاده، نحوه نصب، اهداف اثر، شرح بازی، نحوه کاربری به فارسی در اثر؛
- وجود راهنمای مناسب در بخش های متعدد اثر حین استفاده (راهنمای از پیش آماده شده یا برخط)؛
- نیاز به حجم کم حافظه، سرعت بالای بارگذاری و اجرای عناصر اثر؛
- قابلیت شخصی سازی در اثر؛
- تنوع سکوهای (پلتفرم های) سخت افزاری و نرم افزاری قابل استفاده؛
- امکان به روزرسانی و تکمیل بدون نیاز به مراجعه حضوری.

✱ امکانات کلی

- امکان دستیابی آسان و سریع به بخش های متعدد اثر؛
- کاربر پسند بودن اثر از جهت ایجاد جذابیت های هنری، کشش داستان و نوع روایت در مراحل گوناگون بازی، راحتی کاربری، در دسترس بودن امکانات، پاسخگویی کامل به نیازهای مخاطب، در دسترس بودن امکان به صورت عادلانه؛
- رعایت زبان معیار در متون و نیز صدای گویندگان در اثر؛
- رابط گرافیکی و صوتی قوی متناسب با محتوا؛
- تعاملی بودن اثر؛
- امکان ایجاد رقابت سالم میان کاربران؛
- ایجاد اثربخشی در دستیابی به ملاحظات فرهنگی تربیتی (بر اساس بند یک این متن) با استفاده از بستر بازی (نمادهای صوتی و تصویری، شخصیت سازی، روایت و داستان اثر)؛
- طرح جلد بسته، متناسب با محتوای بسته.