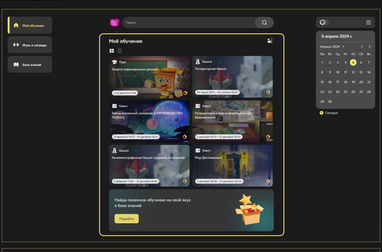
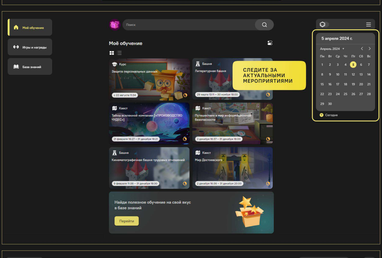
Функциональные характеристики экземпляра программного обеспечения

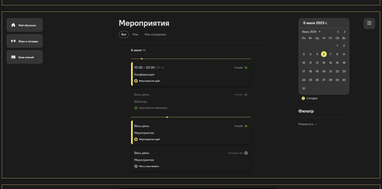
I. Интерфейс пользователя

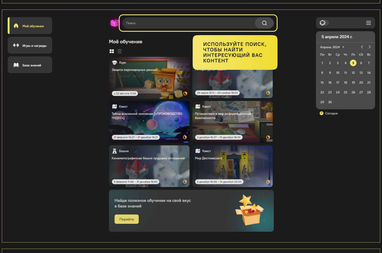
1. Описание раздела: Моё обучение

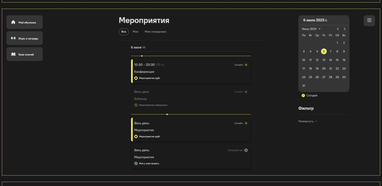
Здесь отображаются учебные активности (квесты, башни и курсы), которые Вы проходите самостоятельно, или которые Вам назначили, а также мероприятия, на которые Вас записали.

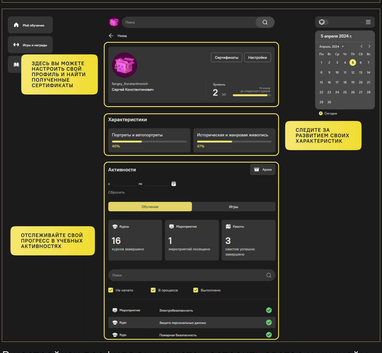






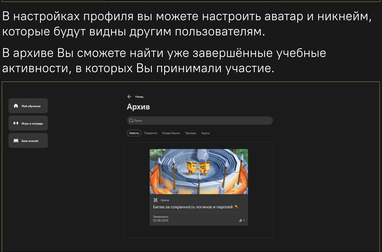


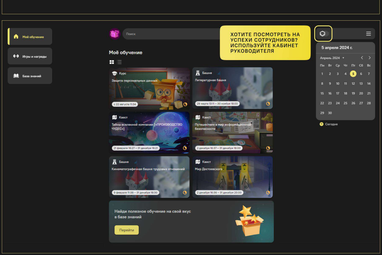


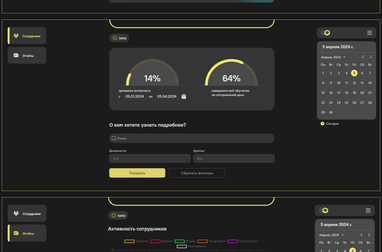


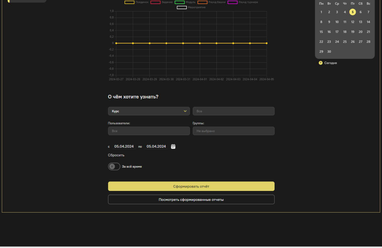
В настройках профиля вы можете настроить аватар и никнейм, которые будут видны другим пользователям.

В архиве Вы сможете найти уже завершённые учебные активности, в которых Вы принимали участие.



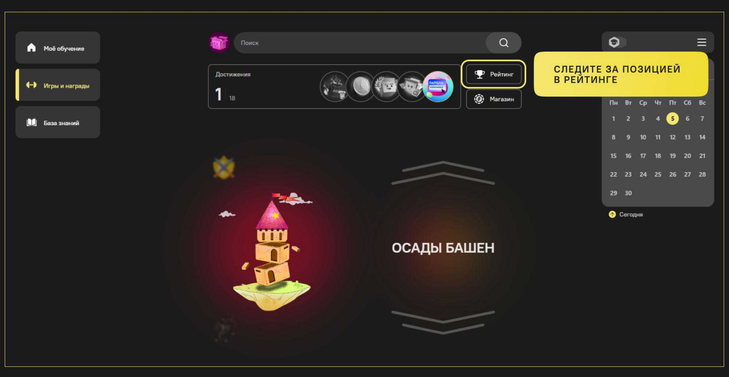


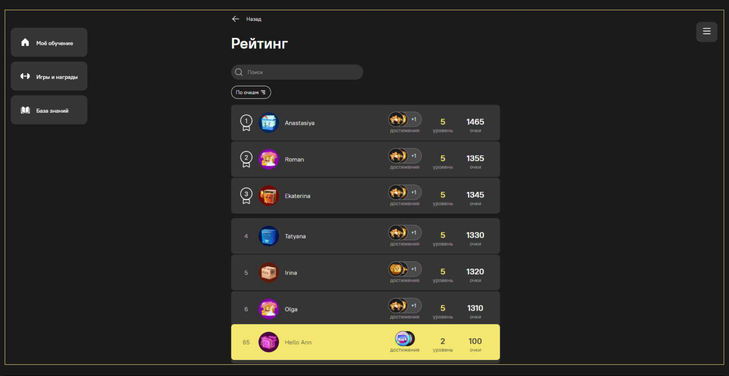


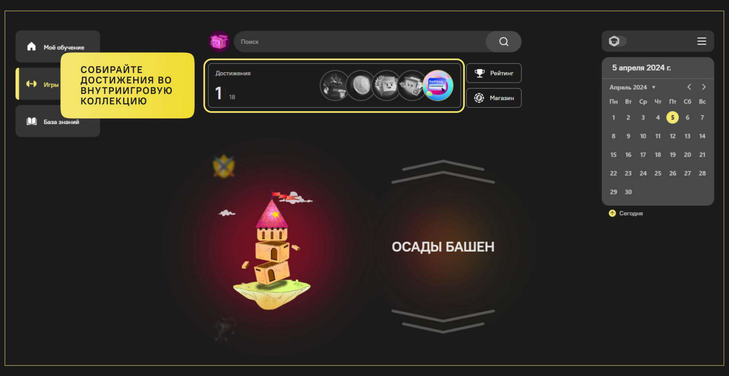


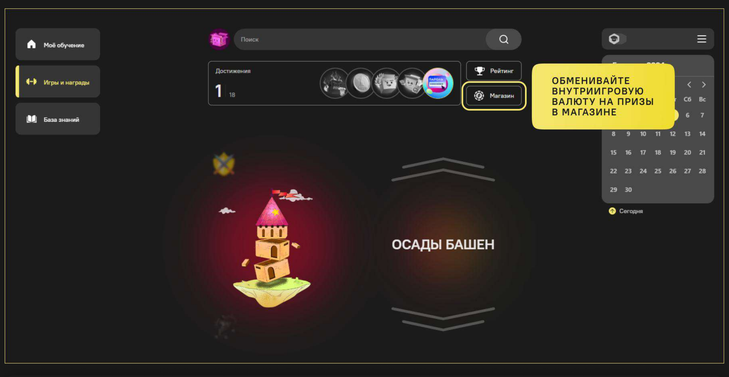
2. Описание раздела: Игры и награды

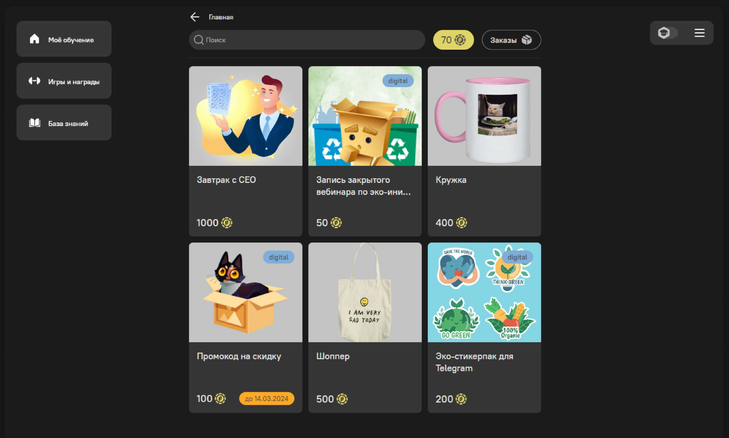
Заглядывайте сюда, чтобы найти все геймифицированные режимы: квесты, интеллектуальные поединки, осады башен, турниры и марафоны. Также здесь вы найдёте информацию о своих игровых успехах.





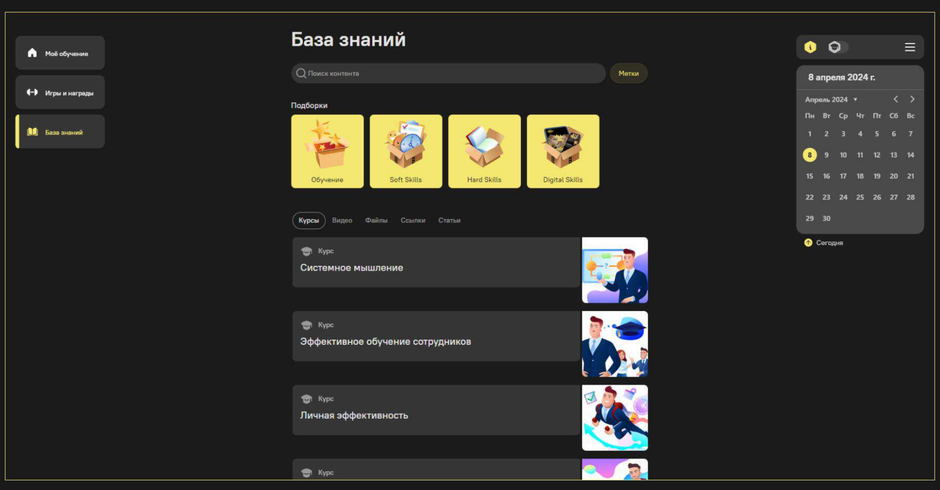


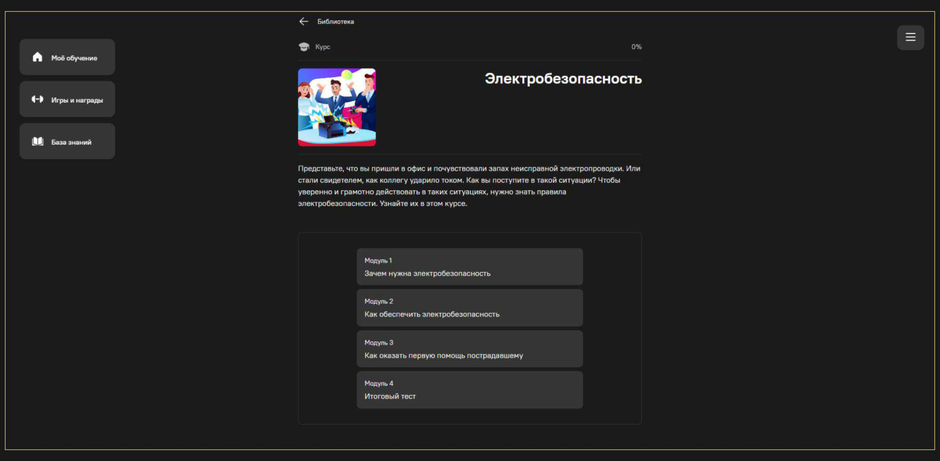




3. Описание раздела: База знаний

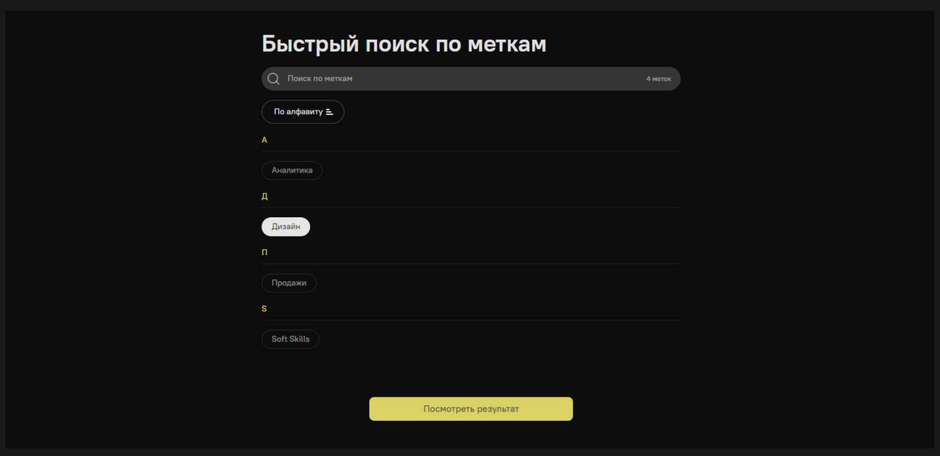
Это хранилище знаний. Вы можете заглядывать сюда в любое время за полезной информацией.

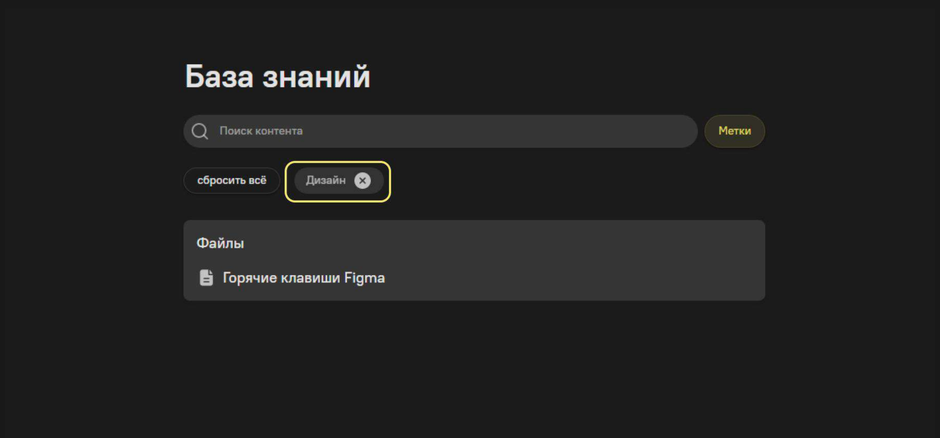




В **подборках** Вы сможете найти материалы, сгруппированные по темам. С помощью строки поиска Вы можете найти какой-либо контент (как содержимое базы знаний, так и игровые режимы и мероприятия) по словам в названии.

С помощью **Меток** вы сможете быстро найти контент по определённой тематике. Также возможен поиск по нескольким меткам одновременно.





4. Описание раздела: Поединки

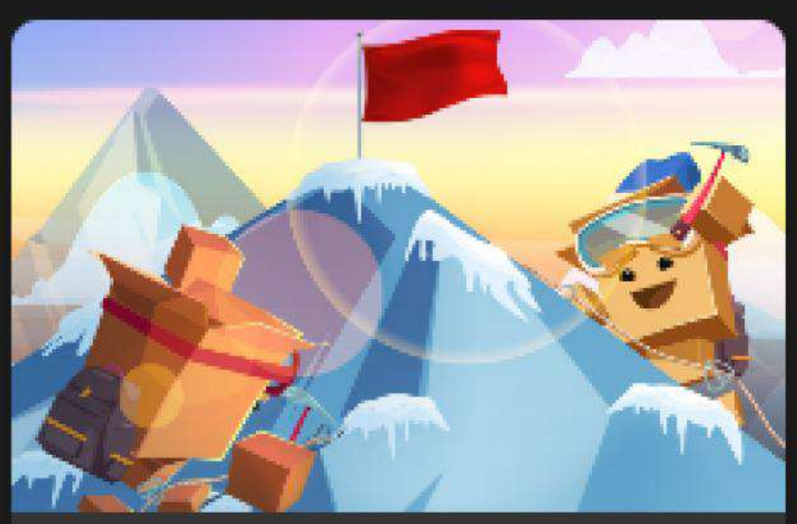
Поединки происходят на разных локациях.

На **аренах** проходят сражения в бою за победу над соперником. Выбор сложности вопроса – это выбор силы удара. Верные ответы (при ошибке соперника) – это нанесённый ему урон. Побеждает тот, у кого к концу поединка останется больше здоровья.

Восхождение на гору – соревнование по альпинизму. Выбор сложности вопроса – это выбор сложности маршрута. Верные ответы (при ошибке соперника) – это расстояние, преодоленное за один ход на пути вершине. Побеждает тот, кто к концу поединка окажется ближе к вершине горы.

Арены

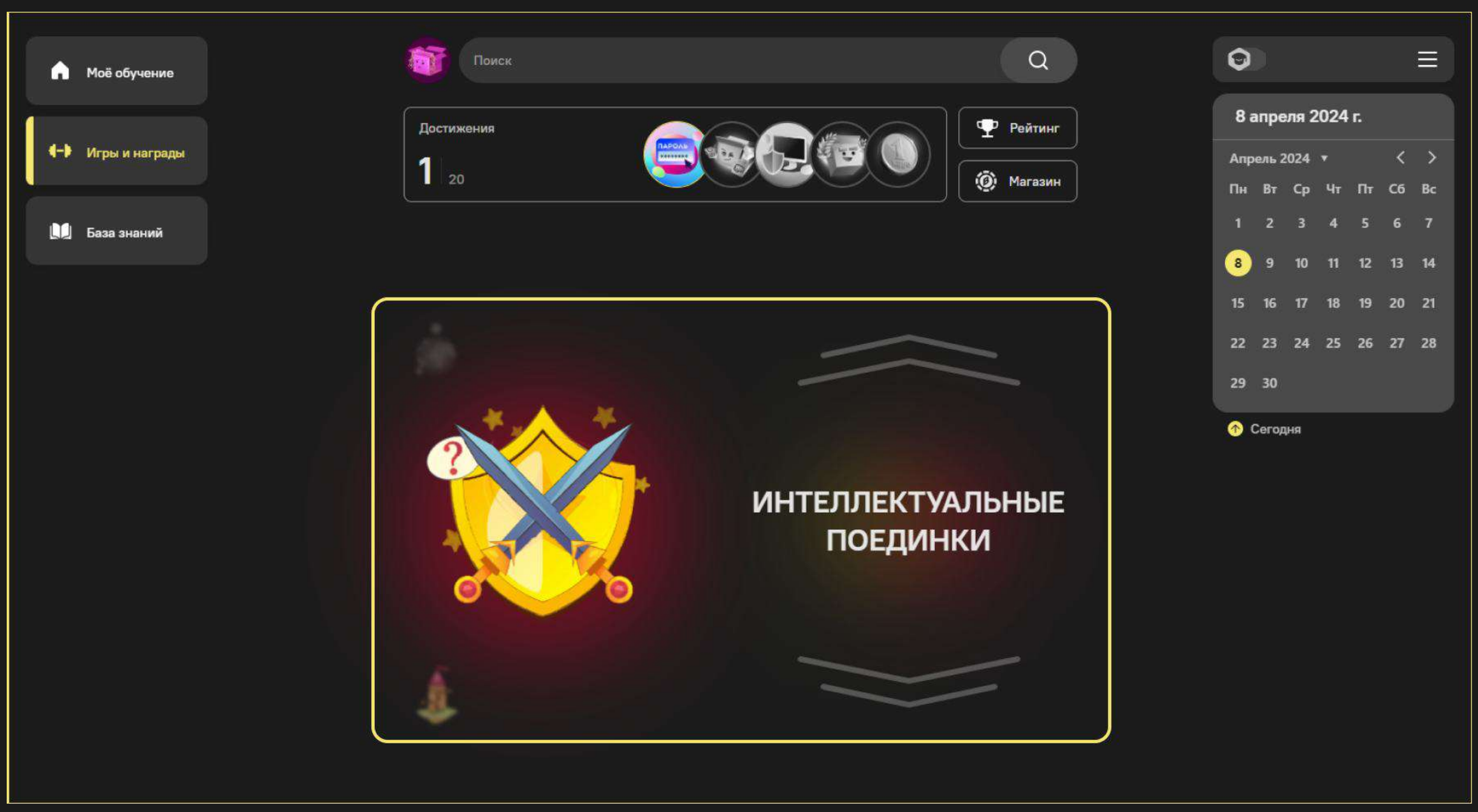
1



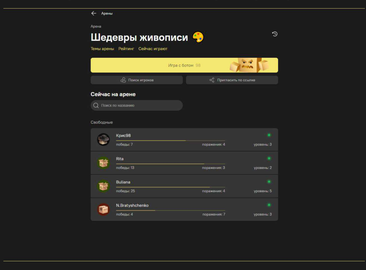
Восхождения

2

Поединки можно найти в одноимённом разделе на странице **«Игры и награды»**:

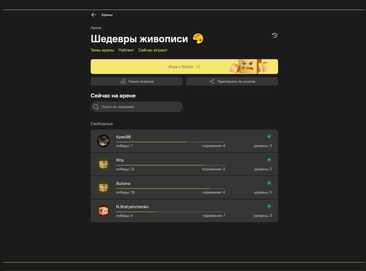


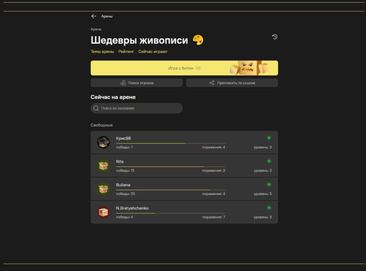
Рассмотрим поединок на примере арены.



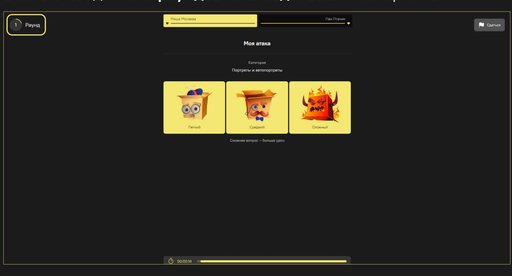
Внутри арены вы увидите список возможных противников.

Когда нет свободных игроков, можно **играть с ботом**, но за победу над ним вы получите меньше очков, чем за победу над реальным противником.

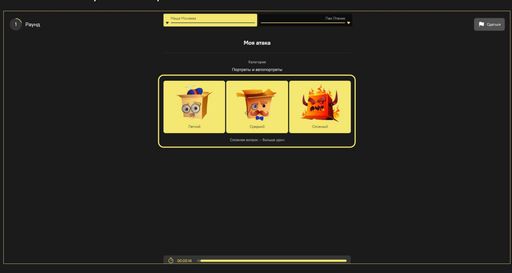




Всего в поединке **5 раундов по 2 хода:** ваш и соперника.



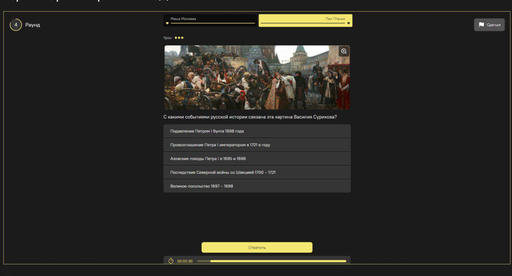
В начале вашего хода можно **выбрать сложность вопроса.** Если какой-то из блоков заблокирован, значит, вопросы этой сложности уже выбрать нельзя.



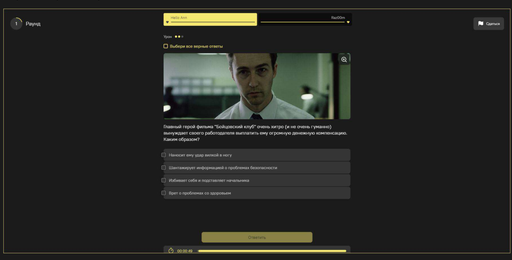
В процессе поединка вы и ваш противник столкнетесь с разными видами вопросов:

1. Вопрос с единственным верным вариантом ответа;
2. Вопрос с несколькими верными вариантами ответа;
3. Вопрос с ранжированием ответов.

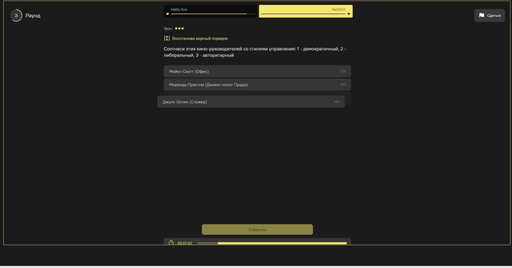
Пример вопроса с единственным ответом:



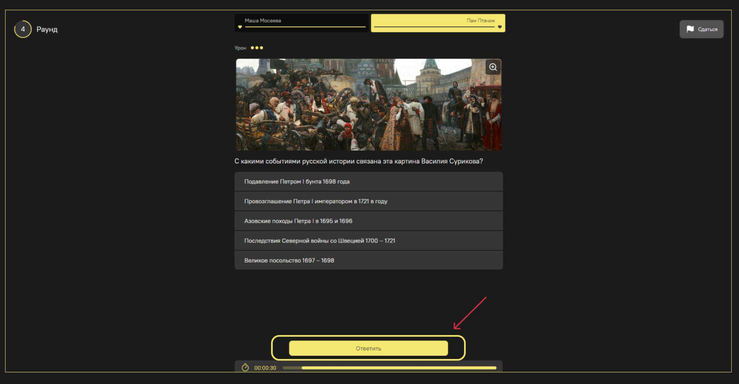
Пример вопроса с несколькими ответами:



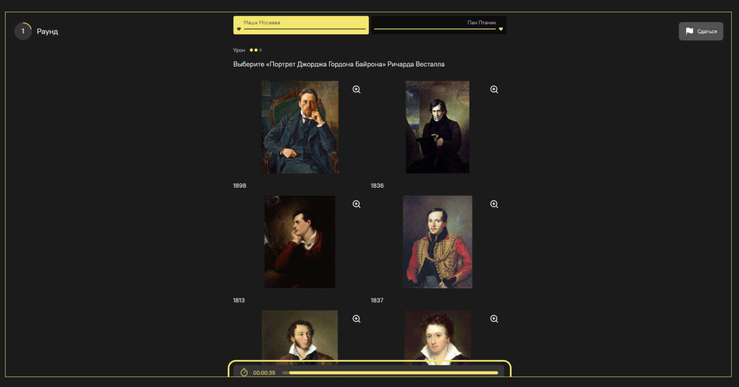
Пример вопроса с ранжированием:



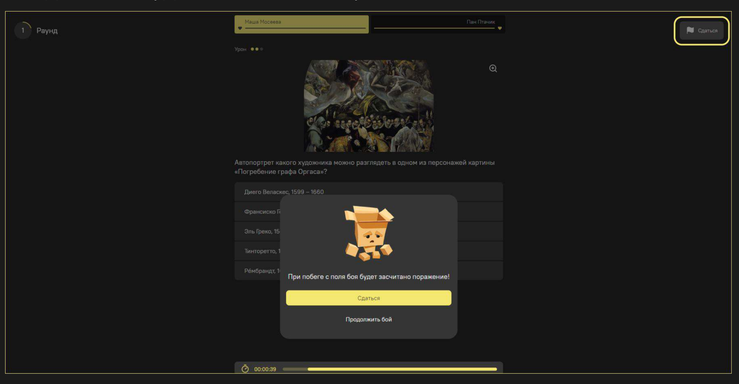
Не забудьте подтвердить свой выбор кнопкой **Ответить.**



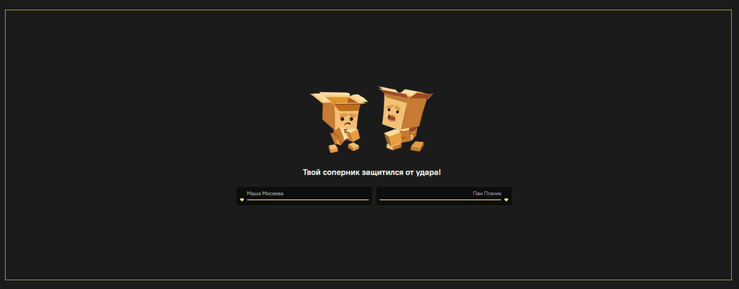
Время ответа ограничено: следите за таймером!



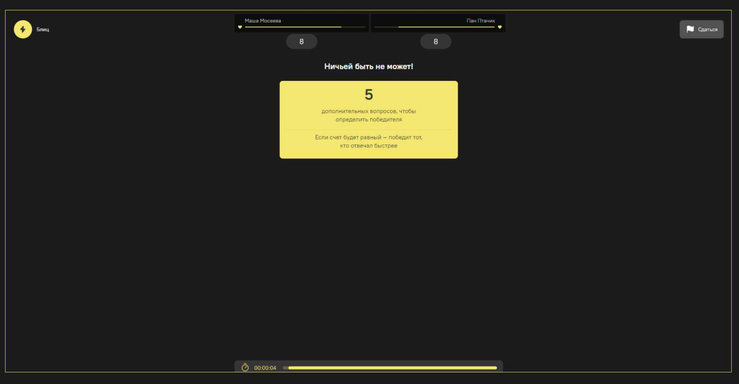
Нажав на флажок (кнопка «Сдаться»), можно выйти из поединка – будет засчитано поражение.



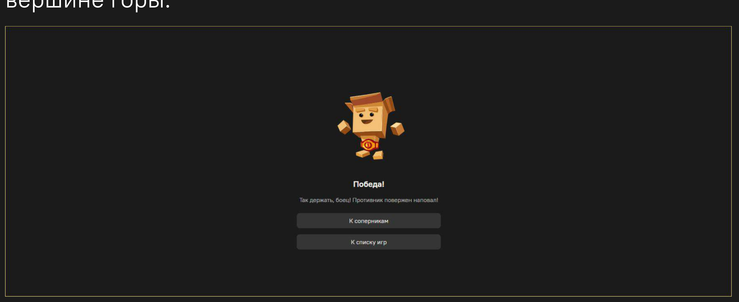
В конце хода вы увидите результат и сведения о своём успехе.



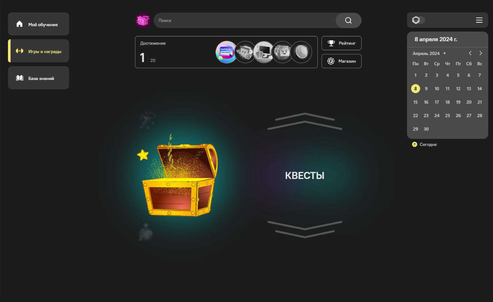
Если после 5 раундов (то есть после 10 вопросов) счёт равный, то назначается блиц-раунд, в котором нужно быстро ответить на 5 дополнительных вопросов.



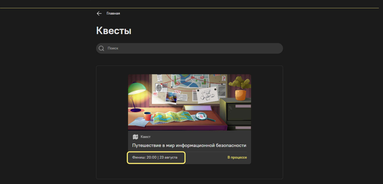
После 5 раундов в бою побеждает тот, у кого «здоровья» останется больше, а в восхождении – тот, кто окажется ближе к вершине горы.

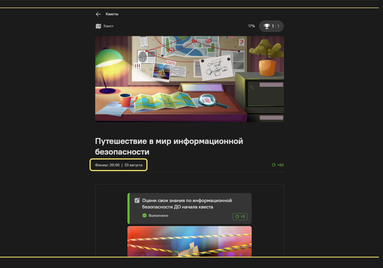


5. Описание раздела: Квесты

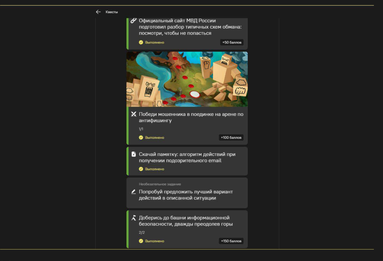


Квесты ограничены по времени. Дату завершения вы можете найти на карточке и в описании квеста.

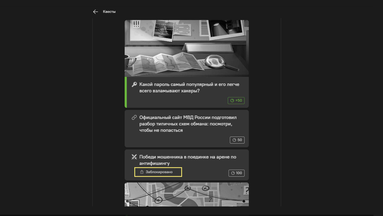


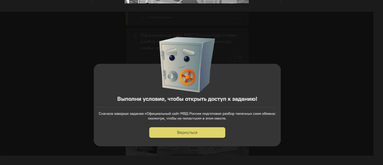


Выполняй задания и получай заслуженные баллы. Заверши квест, набрав 100%

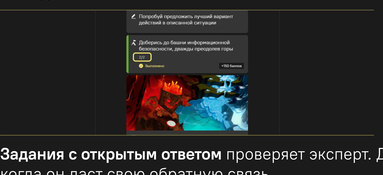


Некоторые задания **заблокированы**, пока вы не выполните предыдущее или какое-либо конкретное задание:

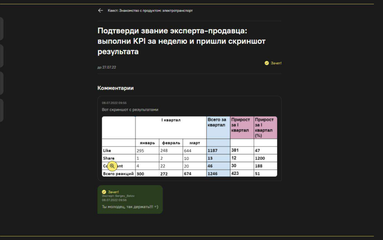




Если для выполнения задания важно количество действий, на карточке задания есть **счётчик**. Например, здесь нужно сыграть 2 поединка:

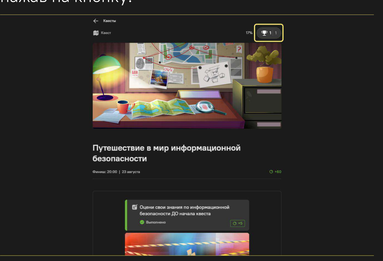


Задания с открытым ответом проверяет эксперт. Дождитесь, когда он даст свою обратную связь.



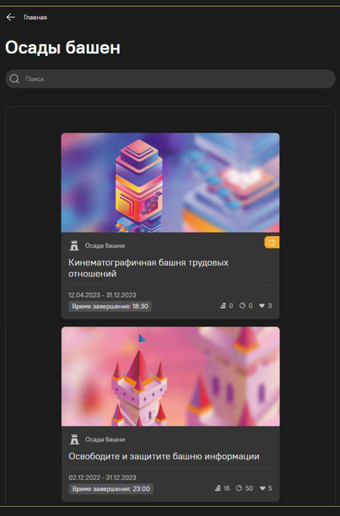
За выполнения некоторых заданий вы сможете получить **очки/внутриигровую валюту/достижения**. Достижения можно посмотреть в коллекции, а очки влияют на позицию в рейтинге внутри квеста. Валюту можно потратить во внутриигровом магазине.

Если в квесте доступен **рейтинг**, вы можете посмотреть его, нажав на кнопку:

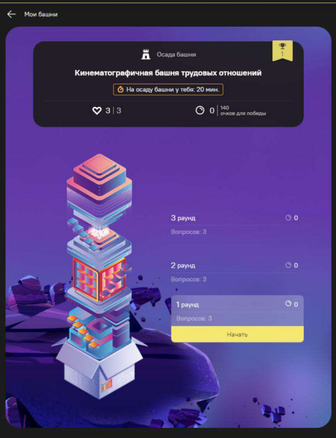


6. Описание раздела: Осады башни

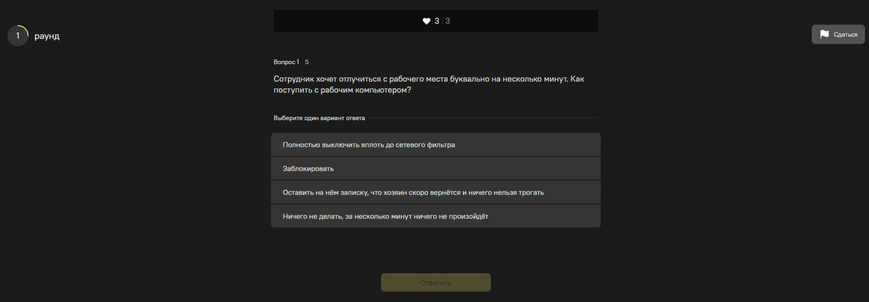
Осада башни – это проверка ваших знаний.



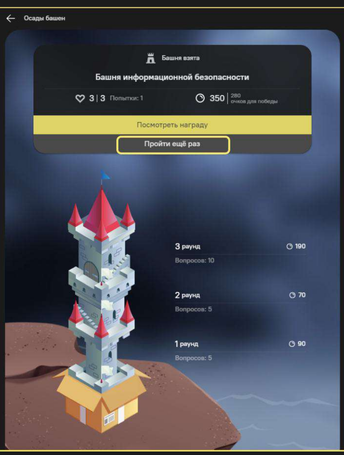
Перейдите к осаде башни, чтобы увидеть, какое **количество раундов** вам предстоит завершить, как много в них вопросов, сколько **очков** нужно набрать для победы и за какое время нужно провести осаду всей башни.



Верно отвечайте на вопросы, чтобы собрать нужное для победы количество очков. Обратите внимание на число сердечек. Это жизни вашего персонажа. **Когда вы допускаете ошибку – сгорает одно сердечко.**

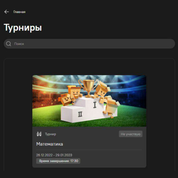


Некоторые башни можно проходить повторно. Но в общем рейтинге будет засчитан результат первого успешного прохождения. При последующих тестированиях вы сможете тренировать свои знания, не влияя на первоначальный результат.

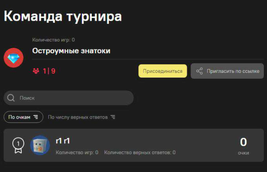


7. Описание раздела: Турниры

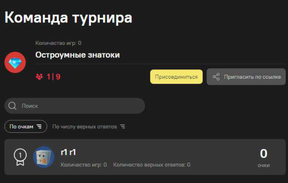
Турниры – это командные соревнования в формате викторины.



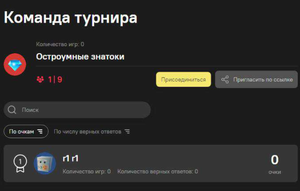
Чтобы принять участие в турнире, нужно присоединиться к команде.



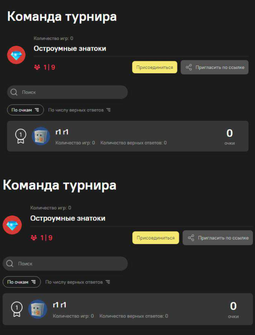
Вы можете открыть команду, которая вас заинтересовала, чтобы посмотреть список её участников.



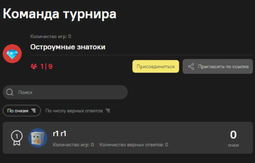
Нажмите кнопку **«Присоединиться»**, когда будете уверены в своём выборе.



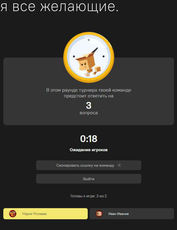
Хотите пригласить кого-то в свою команду? Скопируйте ссылку и отправьте её любым удобным для вас способом.



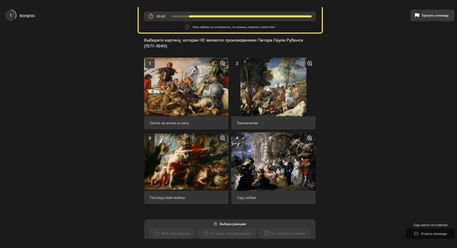
Или найдите нужного человека через поиск игроков.



Большинство игроков в команде готовы к игре? Нажмите на кнопку **«Начать игру»** и дождитесь, когда закончится время сбора и подключатся все желающие.

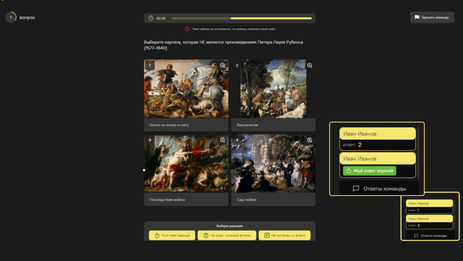


Дальше все участники команды вместе отвечают на вопросы викторины. Обратите внимание на **таймер** вверху экрана – время на ответ ограничено.

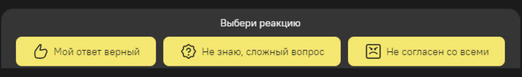


Выберите вариант ответа, который кажется вам верным. Пока таймер не остановится, вы можете поменять ответ.

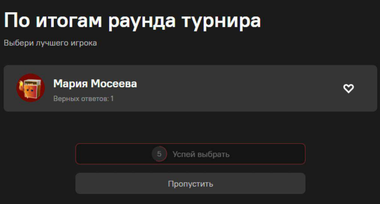
Вы также **увидите ответы участников** вашей команды и их реакции.



На каждый выбранный вами вариант ответа вы тоже можете отправить команде **реакцию**. Для этого выберите одну из кнопок.

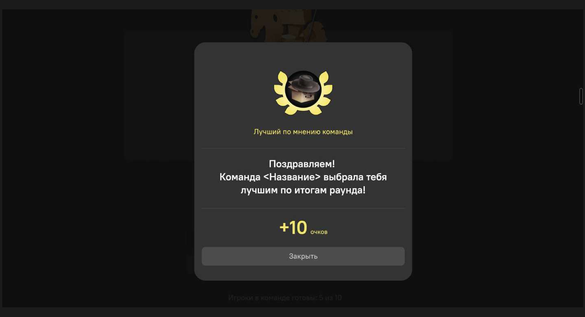


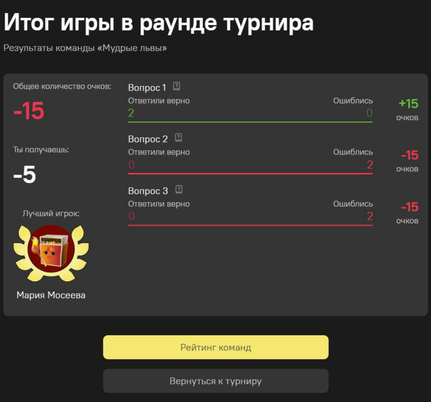
Ответив на все вопросы, вы сможете выбрать лучшего игрока в вашей команде. Например того, кто отвечал самым первым и вел за собой команду. Или, например, того, кто всегда присылал реакцию «Мой ответ верный». За себя голосовать нельзя.



По итогам игры вы увидите **окно результатов**.

Вы получите столько очков, сколько заработала ваша команда. А если вас выбрали лучшим игроком, то вы получите ещё 10 дополнительных очков.

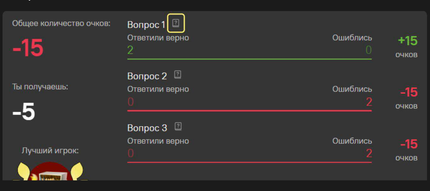




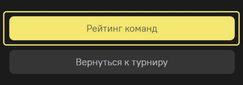
Как начисляются баллы?

- Если все участники команды ответили **верно: +15**
- Если все участники команды ответили **неверно: -15**
- Если большинство участников команды ответили **верно: +10**
- Если большинство участников команды ответили **неверно: -10**
- Если команда **не определилась** (за несколько вариантов ответа проголосовало равное количество участников): **0**

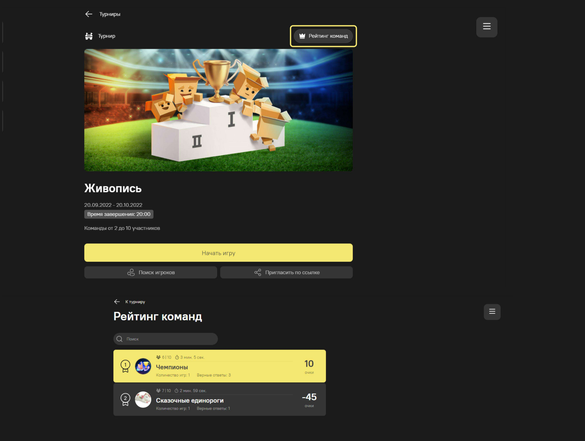
Вы можете посмотреть, в каких вопросах вы ошиблись или, наоборот, ответили верно. Для этого нажмите на иконку со знаком вопроса:



Чтобы увидеть, какое место ваша команда занимает в рейтинге, нажмите на кнопку **«Рейтинг команд».**

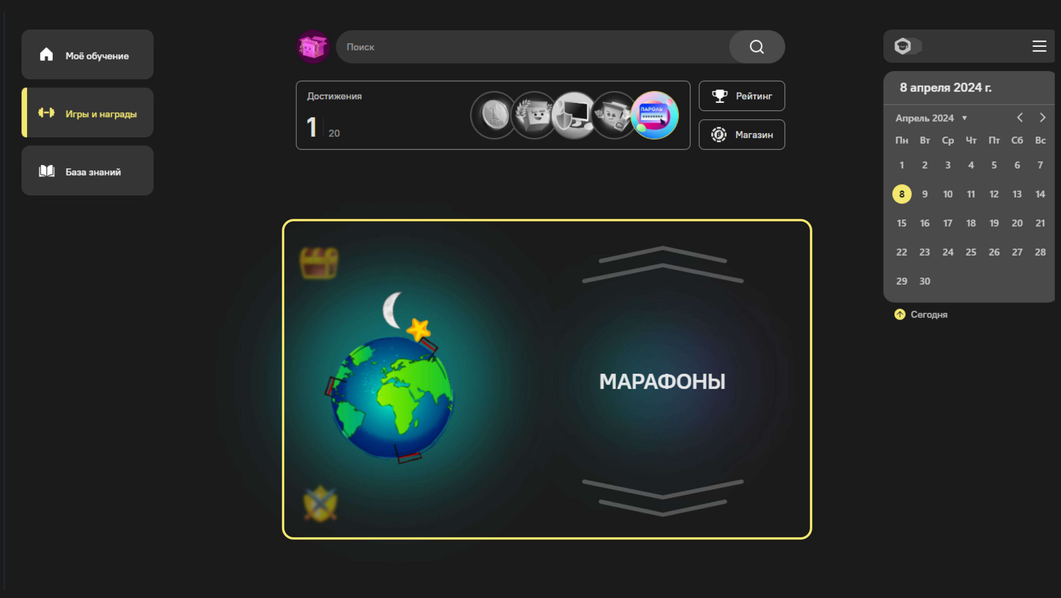


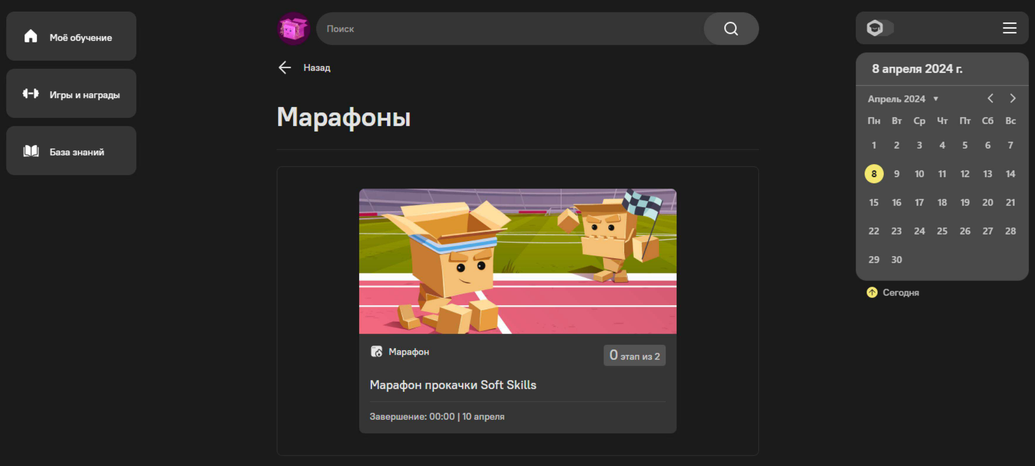
Рейтинг можно открыть и с главной страницы турнира.



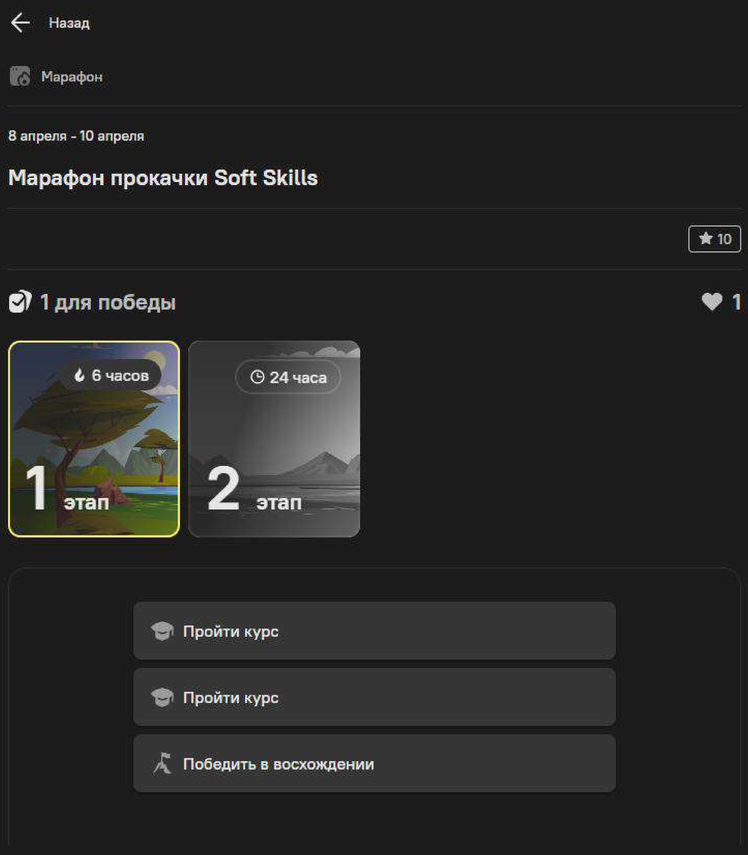
8. Описание раздела: Марафоны

Раздел Марафоны — это режим для динамичного самостоятельного изучения и закрепления учебных материалов.





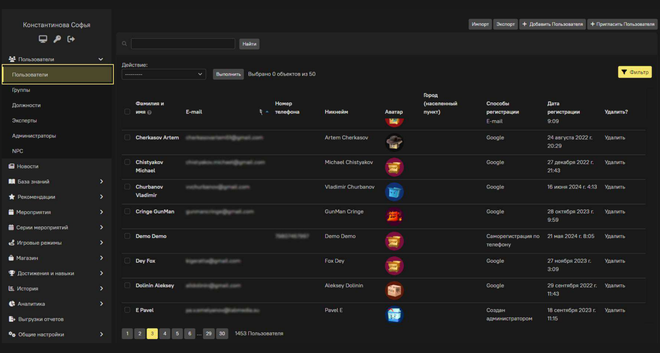
Выполняйте задания за определённое время, пройдите все этапы и получите заслуженную награду.



II. Интерфейс администратора

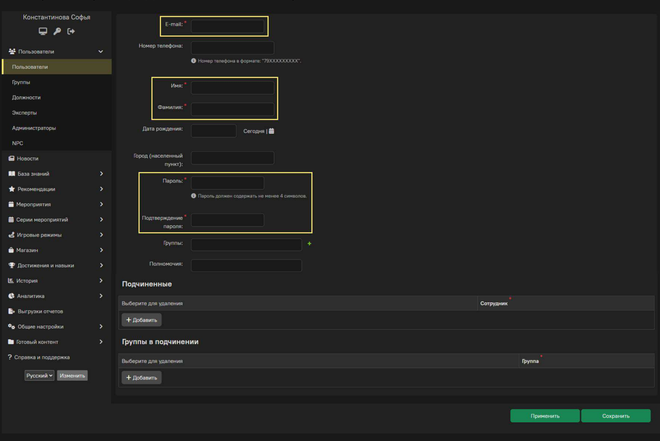
Раздел «Пользователи»

Здесь представлен список всех зарегистрированных пользователей.

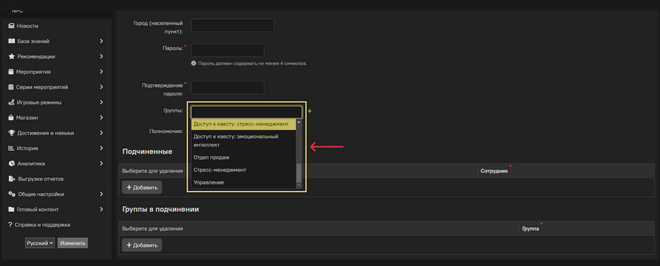


В этом разделе вы можете добавлять и приглашать новых пользователей.

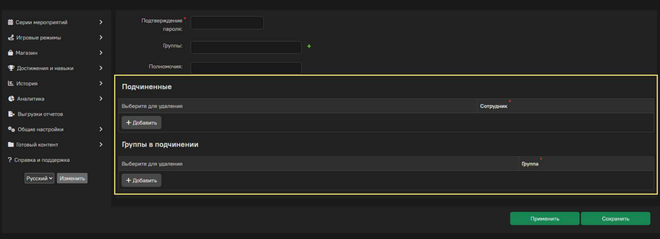
Нужно заполнить обязательные поля, обозначенные звёздочкой. Можно указать номер телефона, однако войти в аккаунт пользователь сможет только по почте.



Дополнительно можно включить пользователя в определённую группу сразу при регистрации. Если группа ещё не создана, это можно сделать, нажав на зелёный крестик.

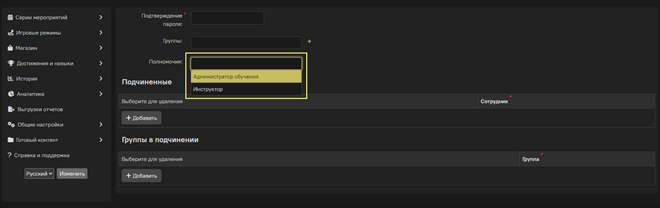


Также, если пользователь выполняет роль **Руководителя**, ему сразу можно назначить Подчинённых и Группы в подчинении. Пользователь-Руководитель в дальнейшем сможет назначать обучение Подчинённым и подавать заявки на участие в Мероприятиях за своих Подчинённых.



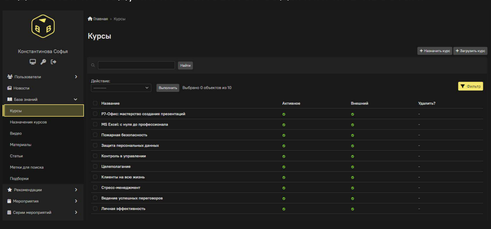
Игрока можно наделить полномочиями:

- Администратор обучения сможет оставлять заявки на участие в Мероприятиях за всех игроков.
- Инструктор – для тех, кто организует учебный процесс через Мероприятия. В кабинете руководителя сможет следить за активностью всех сотрудников, подавать за них заявки на мероприятия и формировать отчёты по присутствию. Если инструктор назначен ответственным за конкретное событие, он сможет изменить даты и время проведения.

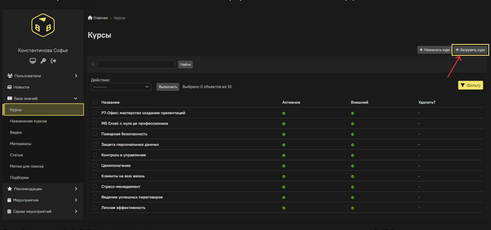


Раздел «База знаний» - Курсы

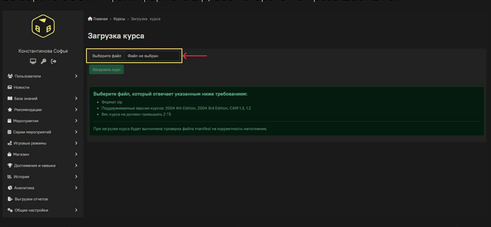
Здесь представлен список всех загруженных электронных курсов, которые попадают в раздел «База знаний» и/или отдельными модулями становятся заданиями в квестах.



В этом разделе вы можете загрузить новый курс.



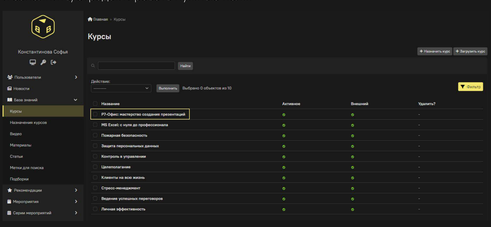
Выберите SCORM-файл формата zip, вес которого не превышает 2 Гб:



Нажмите «Загрузить курс» и не закрывайте страницу до тех пор, пока курс не будет успешно загружен.

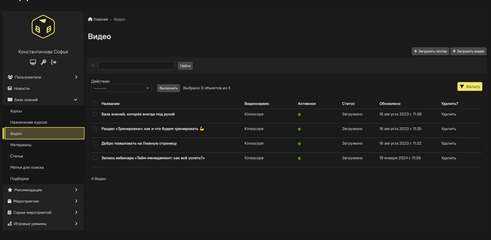
Также в этом разделе вы можете изменять информацию о загруженных курсах.

Нажмите на название курса в списке, чтобы открыть подробную информацию о нём и заполнить/отредактировать нужные поля.



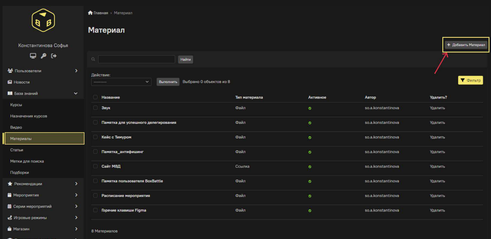
Раздел «База знаний» - Видео

Здесь представлен список всех загруженных видеороликов, которые попадают в раздел «База знаний» и/или становятся заданиями в квестах.



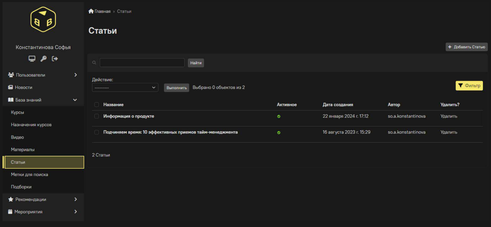
Раздел «База знаний» - Материалы

В этот раздел нужно загружать файлы и ссылки, которые вы планируете использовать в создаваемых квестах, мероприятиях и/или которые будут размещены в “Базе знаний”.

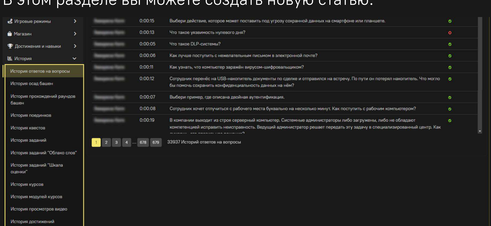


Раздел «База знаний» - Статьи

Здесь представлен список всех статей, которые попадают в раздел «База знаний» и/или становятся заданиями в квестах.



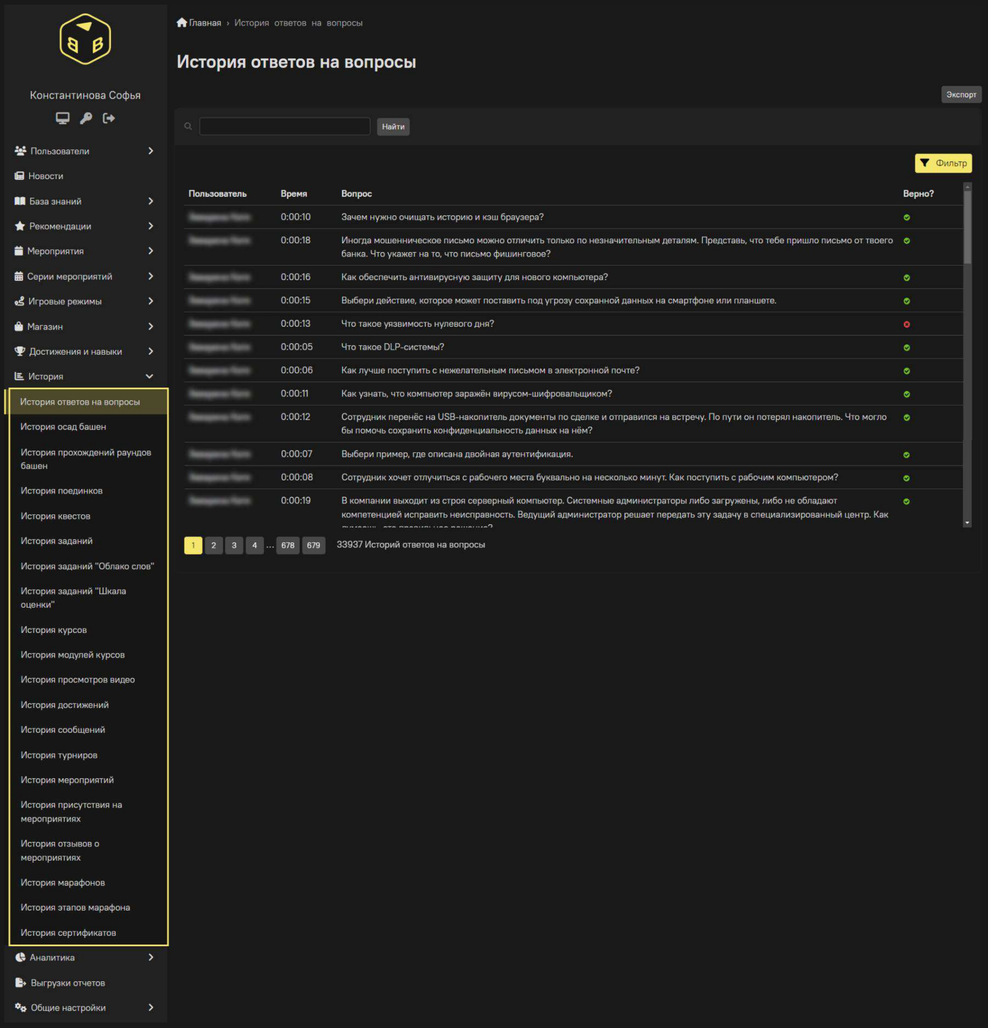
В этом разделе вы можете создать новую статью:



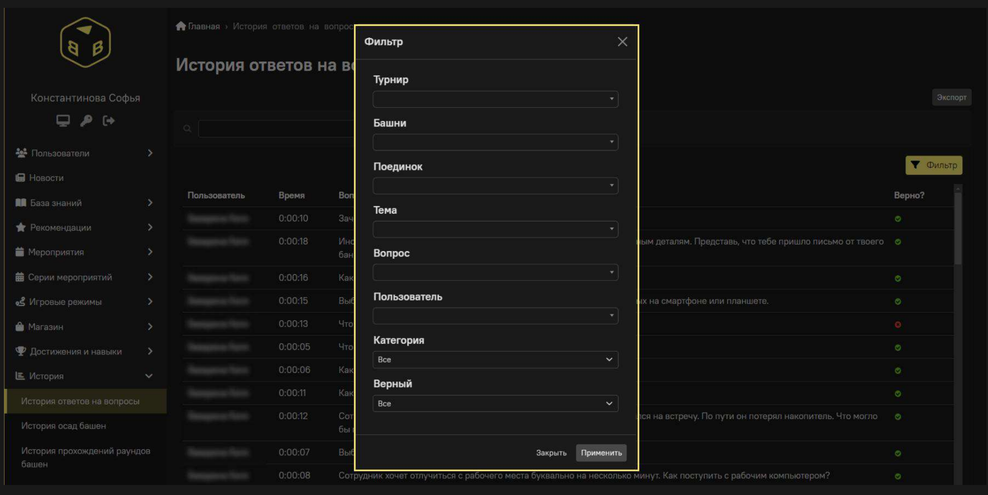
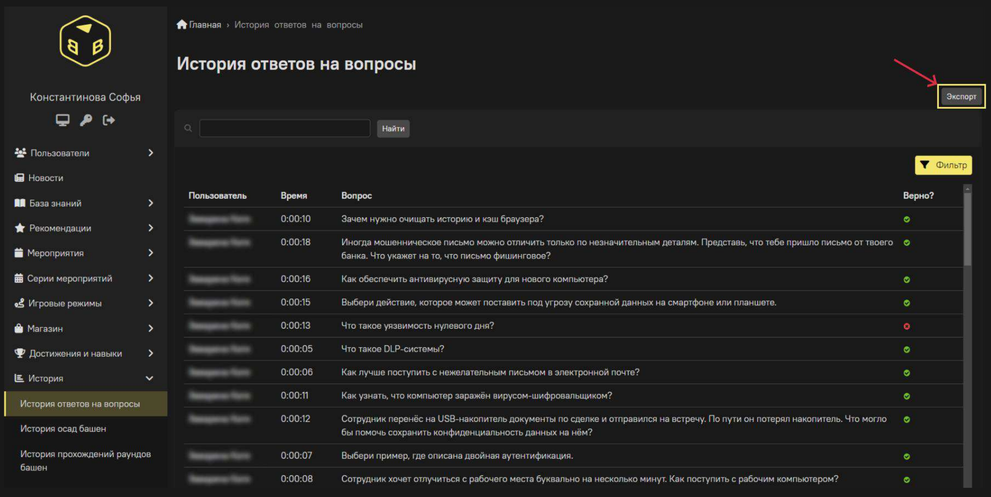
Также в этом разделе вы можете изменять информацию в созданных статьях.

Раздел «История»

В этом разделе собраны подробные данные о прохождении пользователями всех активностей, представленных на платформе.



Вы можете сортировать необходимые блоки данных с помощью кнопки **«Фильтр»:**



Данные из разделов (за исключением истории сообщений экспертов и учеников в заданиях квестов) можно экспортировать в Excel-таблицы. Для этого на каждой странице раздела есть кнопка **«Экспорт»:**