



САММИТ РАЗРАБОТЧИКОВ  
ЭЛЕКТРОННЫХ КУРСОВ

Москва

27 февраля  
2014 года

09:00 – 09:30

Регистрация участников

**Начало Саммита в 09:30!**

**09:30 - 11:00**

**Открытие Саммита** – Елена Тихомирова

**Сергей Снегирев, Intea**

**Диалоговые тренажеры в курсах**

#### **О чем пойдет речь?**

- Почему с диалогами курсы лучше?
- Любая работа едва ли не целиком - диалог с клиентами, партнерами, коллегами, начальством. Ну, смотря, какое начальство :)
- В диалоге сложнее выразиться заумно и проще держать стиль курса ближе к обучаемому

Какие диалоги лучше? Конечно, интерактивные.

- Возможность подумать и принять решение
- Возможность увидеть последствия ошибки
- Закрепление навыков и закладка рабочей фразеологии

Как сделать интерактивный диалог?

- Самый простой способ - переходы по слайдам
- Trick: маскируем тест под диалог
- Простая схема ветвления - 3-1-3-1-3...

Сложные диалоги - симуляторы

- Что такое действительно сложный диалог
- Что в нём кроме диалога может быть
- В чем (и как) его писать?
- Как его собирать и чем нам грозит каждый способ?
- Сборка средствами КурсЛаба, Storyline и других быстрых инструментов
- Написание своего движка
- Чем нам может пригодиться BranchTrack

**Владимир Наумов, Верная линия**

**Секреты разработки практикоориентированных электронных курсов**

**О чем пойдет речь?** - Назрел пересмотр практики подготовки специалистов, смысл которого - отказ от передачи и контроля знаний в пользу организации и контроля выполнения деятельности специалистов, действующих или будущих. Лишь в этом случае идея практикоориентированного обучения может быть рационально описана и осуществлена. В докладе речь пойдет о конкретных способах и механизмах реализации стратегии практикоориентированности в обучении.

11:00 - 11:30

Кофе-брейк

11:30 - 13:00

**Владислав Швецов, Связной**  
**Секреты разработки симуляторов ПО**

**О чем пойдет речь?**

Потребность в симуляторах ПО (в каких случаях нужны именно симуляторы). Типы симуляторов и их отличия (напр., инструктирующие, тренажеры). Основные недостатки большинства симуляторов. Способы сделать симулятор более эффективным (способ, описание способа, ожидаемый эффект).

**Павел Безяев, Юлмарт**  
**Эффективный и дешевый e-learning: на чем можно сэкономить?**

**О чем пойдет речь?** - Есть много способов для оптимизации процесса разработки курсов – можно экспериментировать с командой, процессами, технологией и методиками, но для себя в Юлмарт мы определили, что никогда не станем жертвовать вовлечением и эффективностью курсов. За 2013 год мы прошли достаточно извилистый путь, испробовали много подходов и можем поделиться некоторыми находками.

**Елена Локтева, e-learning.by**  
**Гибкие методологии разработки электронных курсов**

**О чем пойдет речь?** - Часто после того, как курс уже разработан, выявляется ряд требований к нему, которые не были учтены. Причем, часто эти требования появляются именно потому, что пользователи курса уже попробовали с ним работать, и поняли, чего им не хватает. Предусмотреть такие изменения в требованиях и учесть их при разработке могут помочь гибкие методологии управления проектами. Попробуем разобраться, как их можно применить для разработки e-курсов.

13:00 - 13:30

Кофе-брейк

13:30 - 15:00

**Дмитрий Зеливанский, эксперт в игровом обучении**

## **Геймификация в e-learning: вовлечение или отвлечение?**

**О чем пойдет речь?** - Использование игровых механик и элементов в курсах: цели и способы применения, как выбирать правильные механики и элементы, какие инструменты просты и эффективны, а какие не работают. Как соблюсти баланс вовлечения и обучения в игровом курсе.

**Дмитрий Кунин, AT-Consulting**  
**Геймификация своими руками**

**О чем пойдет речь?** - Достигать цели обучения можно любыми способами и один из самых эффективных - много практиковаться, но у вашего коллеги или наставника есть только ограниченный запас терпения, учебники не дают возможности интеракции, а тестирования дают возможность ответить на вопрос одним в лучшем случае несколькими доступными ответами. Но мы же можем всегда дать слушателю самому построить свой путь обучения и сделать свой процесс обучения уникальным только для себя лично. Именно о таких решениях и о том, каким образом их можно слушателю предоставить я собираюсь с вами обсудить в своем выступлении на Саммите Разработчиков Электронных Курсов 2014.

**Юлия Балинова, Лаборатория мультимедиа**  
**Игровые элементы в электронных курсах: простые способы "зацепить" и мотивировать обучаемого**

**О чем пойдет речь?** - Мотиваторы обучения. Психологические потребности обучаемых, которые мы можем удовлетворить. Сложные и дорогие игровые проекты VS Обычные курсы с игровыми элементами. Игровые механики мотивации обучаемых: очки, рейтинги, прогресс, тайминг и многое другое. Применение игровых приемов на практике и эффект от их использования: практический опыт.

15:00 - 15:30

Кофе-брейк

15:30 - 17:00

**Павел Каллиников, Директ-Медиа**  
**Применение интернет-сервисов для создания интерактивных элементов учебного контента**

**О чем пойдет речь?** - Как создать качественные интерактивные элементы учебного контента и использовать их в своем курсе? Для этого не обязательно использовать сложное и дорогое ПО. Иногда достаточно воспользоваться бесплатными интернет-сервисами. Используйте интерактивные элементы контента, как способ структурировать свой контент и предоставить новые возможности для нестандартной навигации. Интерактивные элементы как способ удержания аудитории. Создание простой инфографики при помощи [datawrapper.de](http://datawrapper.de). Создание карты знаний при помощи [poplett.com](http://poplett.com). Создание облака тэгов при помощи [tagul.com](http://tagul.com). Создание оси времени (timeline) при помощи [dipity.com](http://dipity.com). Создание истории (storytelling) при помощи [storify.com](http://storify.com).

Михаил Протасов, Enter

**Проверка достижения учебных целей: роль обратной связи обучающихся и их руководителей**

Александр Воробьев, SRC Мультимедиа

**Дискуссия: «Ищем решения вместе: трудности внутреннего разработчика, «головная боль» предметного эксперта, проблемы заказчика. Сложности провайдера»**

**О чем пойдет речь?** - Приводим примеры и находим решения проблем возникающих на всех этапах жизненного цикла электронного курса.

17:00 - 17:15

Кофе-брейк

17:15 - 18:30

Елена Тихомирова, Николай Дворников, eLearning center

**Поиграй в свою работу! Или как сделать игру для сотрудников простыми средствами**

**О чем пойдет речь?** - Есть такое мнение, что игру в курсе сделать очень сложно. И долго. И дорого. А что если это заблуждение и игру можно сделать в простом авторском средстве и сделать это может сам разработчик? Вы совершенно точно не откажетесь попробовать сделать игру для своих слушателей.

О чем будем говорить?

- С чего начать разработку простой учебной игры или три вопроса, которые дадут все необходимые данные?
- Технические требования для создания игры
- Игровые элементы и награды как способ обучения и стимул к размышлениям
- Визуализация игры: от сложного к простому

Что будем делать?

- сделаем небольшую игру из подручных средств при участии всех присутствующих (и ее можно будет забрать с собой)

Кира Гусева, независимый разработчик электронных курсов

**Дайте только карты в руки или как не заблудиться в электронном курсе**

18:30 – 20:00

Коктейль для участников Саммита, общение с коллегами