



## شاخص‌های فرم و قالب تولید و ارزیابی محتوای آموزشی و تربیتی (الکترونیکی) رشد بازی‌های رایانه‌ای (سرگرم‌آموزی و شبیه‌سازی‌های آموزشی و تربیتی)

### \* سهولت در استفاده

- معرفی مناسب مشخصات اثر، نیازمندی‌های فنی، محدودیت استفاده، نحوه نصب، اهداف اثر، شرح بازی، نحوه کاربری به فارسی در اثر؛
- وجود راهنمای مناسب در بخش‌های متعدد اثر حین استفاده (راهنمای از پیش آماده شده یا برخط)؛
- نیاز به حجم کم حافظه، سرعت بالای بارگذاری و اجرای عناصر اثر؛
- قابلیت شخصی‌سازی در اثر؛
- تنوع سکوه‌های (پلتفرم‌های) سخت‌افزاری و نرم‌افزاری قابل استفاده؛
- امکان به‌روزرسانی و تکمیل بدون نیاز به مراجعه حضوری.

### \* امکانات کلی

- امکان دستیابی آسان و سریع به بخش‌های متعدد اثر؛
- کاربرپسند بودن اثر از جهت ایجاد جذابیت‌های 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، شخصیت‌سازی، روایت و داستان اثر)؛
- طرح جلد بسته، متناسب با محتوای بسته.