

吉时

基于 严肃游戏 的校园活动软件

朱陈超

JLUGaming



背景

一切起源于，去年的这个时候


创趣社团的成立



创趣社团的危机



创趣社团的救命稻草（1）



chance

Gamification
游戏化

创趣社团的救命稻草（2）



依然存在的问题



新的问题

chance

Choice
选择



新的解决方案



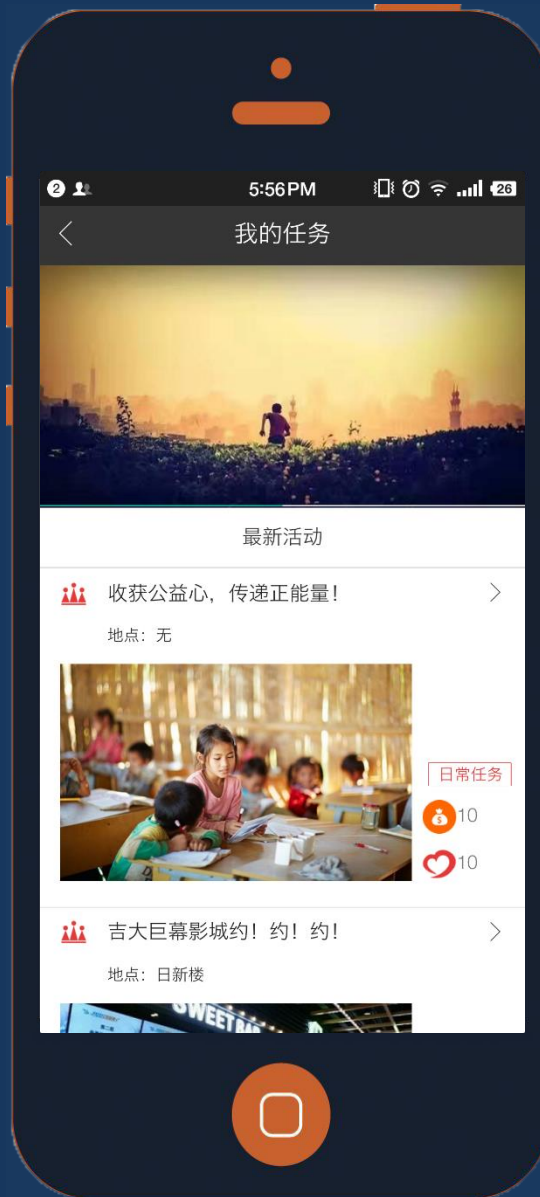
所以 吉时

**我们希望每一个人都能
参与到活动中来**

**我们希望不同的人可以
扮演不同的角色**

功能

通过线上的机制，去影响线下的活动



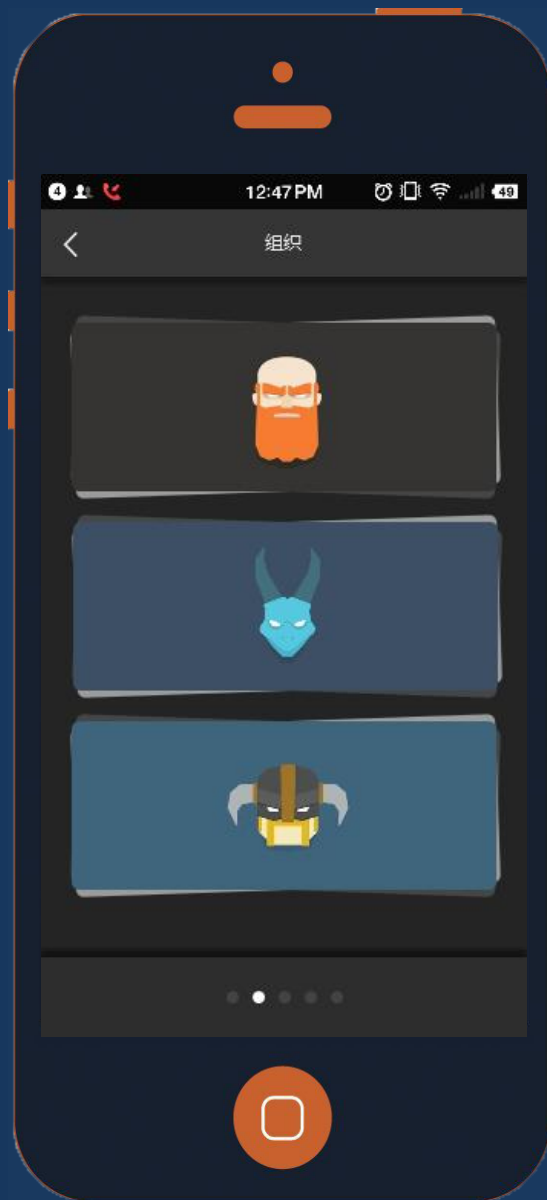
第二步：基于严肃游戏的激励机制



第三步：更多的角色



第四步：团体、组织



困难

恰恰是成功的关键

A photograph of a cluttered bedroom. On the left, a wooden bed frame has a red teddy bear sitting on the top bunk. A red hoodie is draped over the side of the bed. In the center, a wooden dresser with multiple drawers is covered with various items, including a blue bag, a white lace bag, and several boxes. A blue plastic basket is on the floor in the foreground. To the right, a wooden desk or table is cluttered with a water bottle, a blue bag, and other miscellaneous items. The floor is covered with various objects, including a blue plastic basket, a red bag, and several boxes. The overall scene is one of disarray and clutter.

困难： [被人拒绝的提议]传统的社团活动将被打乱



未来与机会

我们相信的一些事情

不仅仅是了解

different

线上的机制促进
线下的活动

JLU
IN TIME

Thank you!

基于 严肃游戏 的校园活动软件

朱陈超



愿每一个个体都能参与进来

愿每一个个体都能扮演最适合他的角色