

Designing Effective Learning Games Concept



Latar Belakang:

Pergeseran dalam menyajikan “Edukasi” telah terjadi beberapa tahun terakhir ini. Target peserta yang telah berubah baik dari “Gen & Style-nya” menuntut adaptasi dan metodologi baru untuk diterapkan berdampingan dalam suatu pembelajaran.

“Fun” menjadi keharusan untuk diterapkan agar dapat membangun engagement yang kuat dengan peserta pelatihan. Oleh karenanya, games ataupun gamifikasi mulai diterapkan dalam pelatihan. Untuk menciptakan unsur “Fun” ini tentunya butuh dikemas dalam porsi yang tepat, agar memiliki efek yang seimbang dengan materi yang disajikan.

Materi pembelajaran ini akan membantu Anda sebagai content creator ataupun game designer untuk memahami hakikat desain konsep games yang baik dan efektif. Kreativitas Anda akan di “Challenge” agar bisa memahami dan menerapkan sesuai kebutuhan, dalam men-deliver suatu pembelajaran yang bukan hanya fokus pada in-class saja, namun juga pada virtual online class.

Suasana Pelatihan:



Tujuan:

- Mengembangkan creative thinking dalam menciptakan ide dan konsep game yang dapat menunjang pembelajaran, baik yang akan digunakan secara offline ataupun online.
- Mampu menerapkan prinsip-prinsip dalam mendesain learning game yang efektif, tepat guna, serta tepat sasaran.

Target Peserta:

- Game Conceptor
- Game Builder
- Content Contributor
- Facilitator
- Instructional Design

Hal yang Didapat Peserta Training:

- Materi
- Lembar kerja (Handout)

Metode Pelatihan:

- Pelatihan
- Diskusi dan quiz
- Forum tanya-jawab dan sharing

Workshop Outline:

Modul 1:

- Introduction to Game & Gamification
- Learning about Games
 - Play and evaluate as a gamer
 - Explore Learning Games

Modul 2:

- Design "Learning" Games
 - Set the Learning Foundation
 - Link Learning with Game Design
 - Consider Scoring & Rewards

Modul 3:

- Putting Game Design to Work
 - Build initial prototype
 - Play – Test – & Iterate
- Game Development
 - Develop Iterate
 - Deploy

Investasi Offline

Rp 6.000.000 + PPN 11%

Investasi Online

Rp 3.000.000 + PPN 11%



Setiap pembelian training, anda akan berdonasi 1 beasiswa bagi mereka



DEVELOPING DIGITAL AGILITY IN PEOPLE: PELATIHAN BERDAMPAK BAGI INDIVIDU DAN BANGSA



World-Class Curriculum



Top Facilitators and Practitioners



Experiential and Practical Learning Method



1. Prof Dave Ulrich (Honorary Advisor)
Speaker, Author, Professor, Thought Partner on HR, Leadership, and Organization at The RBL Group
2. Prof Budi Soetjipto
Vice Rector of Universitas Pertamina
3. Irvandi Ferizal
Ketua Forum of Human Capital Perbankan Indonesia (FHCP) & HR Director of MayBank Indonesia
4. Swandajani Gunadi
Human Capital & Marketing Director at Adira Finance
5. Maria T. Kurniawati
HC Expert & ICF Certified Coach

6. Dr. Paul Walsh
Program Director of BSC and Lean Six Sigma practice at Australian Graduate School of Management
7. Husein Samy
Country Manager HR of PT. IBM Indonesia
8. Suwardi Luis
CEO at ONE GML
9. Dr. Yunus Triyonggo
Chairman of GNIK Steering Committee
10. David Rogers
Global Guru on Digital Transformation
Faculty Director, Columbia Business School

Kegiatan CSR Bersama Alumni

1

CDHX Goes to Campus

2

CDHX Bootcamps for Underprivileged Communities

3

Scholarship

Informasi Pendaftaran



021-4515718



0821-2325-3700 / 0877-8658-2959



onegmlofficial



corporate.qubisa.com/premium



One GML



gml@gmlperformance.co.id

Klik QR Code
untuk info
pendaftaran

