



KELETI KÁROLY
GAZDASÁGI KAR

GameSTAT II. Újratöltve

KOLNHOFER-DERECSEI ANITA

NAGY VIKTOR

A múlt, avagy történelmet írtunk

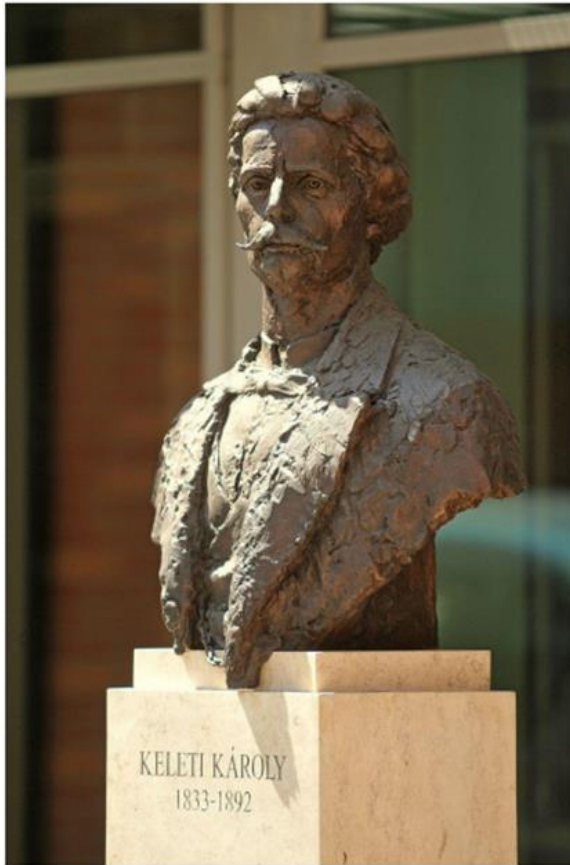
1. Mintavételi eljárások. Statisztikai becslések: becslő függvényekkel szemben támasztott követelmények, intervallumbecslés, konfidenciaintervallum rétegzett becslés esetén, minta elemszámának meghatározása.
2. Hipotézisvizsgálat I: elkövethető hibák, egymintás próbák (várható értékre, sokasági szórásra, arányszámra), kétmintás próbák (két sokaság várható értékének különbségére, két sokasági arányra, két sokasági szórás egyezőségére).
3. Hipotézisvizsgálat II: illeszkedésvizsgálat, függetlenségvizsgálat, varianciaanalízis.
4. Kétváltozós korreláció- és regressziószámítás. Többváltozós korreláció- és regressziószámítás.
5. Idősorok összetevőinek vizsgálata: additív és multiplikatív komponensek, trendszámítás, szezonális, korrekciós tényezők, véletlen tag, előrejelzések.

HOMO LUDENS – játssz velem!

- ❑ A játékosnak olyan feladatokat, kihívásokat kell megoldania, melyeket a valóság ihletett (serious game avagy komoly játék)
- ❑ Inkább módszertan, mint IT
- ❑ a játékosok valamilyen szabály által létrehozott mesterséges konfliktusba keverednek
- ❑ a játék sikert ígér (kihívást hordoz magában),
- ❑ önmagáért való, a játékosok önkéntesen kapcsolódnak be és önként döntenek a kihívásokban való részvételről
- ❑ Az egyes szintek követve az oktatást egymásra épültek, de külön is teljesíthetőek
- ❑ Biztosított benne a visszajelzés és az előre definiált elérhető jutalom

Egy jól felépített, gamifikált tevékenység észrevétlenül szórakoztat, melyben azonban a szórakoztatás csak egy támogató eszköz, hogy a fő célként megjelölt tevékenység (jelen esetben az oktatás) minél hatékonyabban teljesüljön. (Duchon, 2018)

A játékszabály 2.0



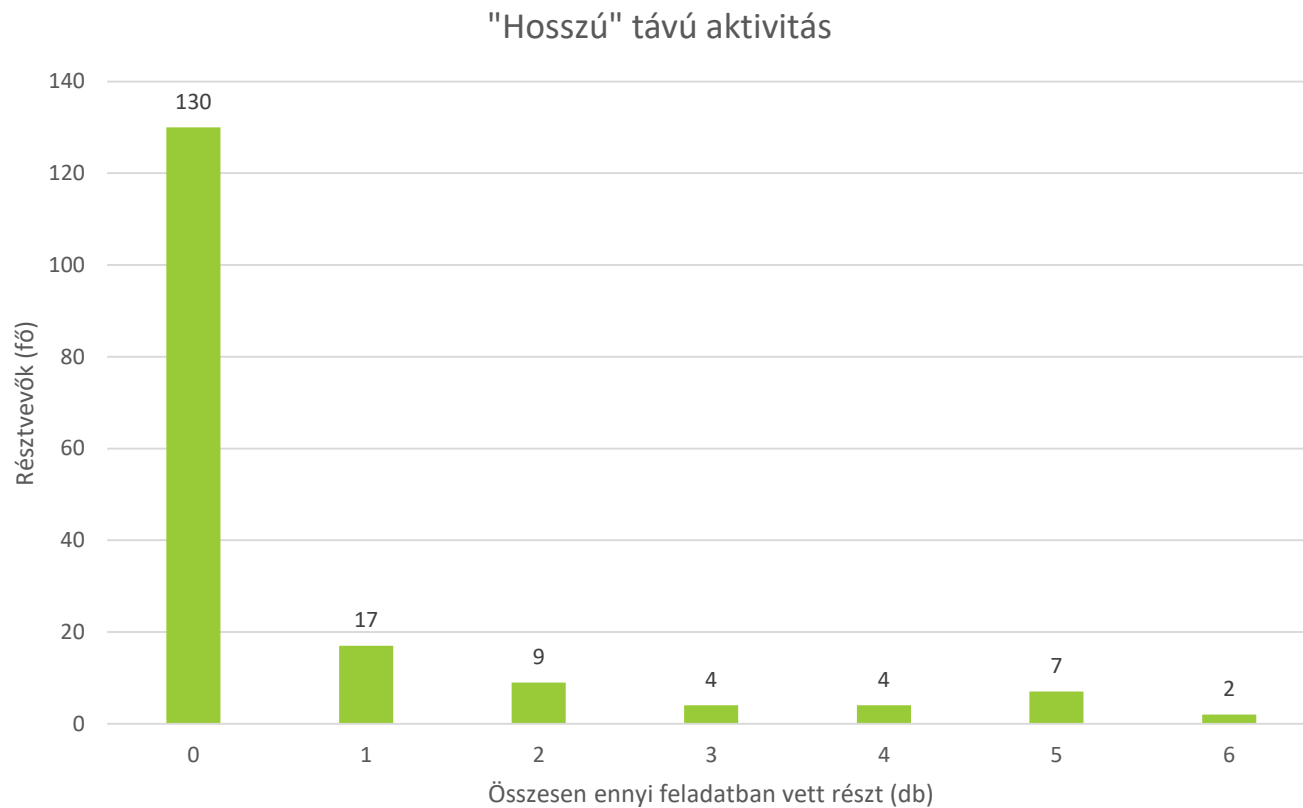
A GameSTAT2 verseny JÁTÉKSZABÁLYA

1. A játékban részt vehetnek: a 2017/18/1 félévben a Statisztika II. (GVMST22GNC, GVMST22GND, GVMST22KNC, GVMST22KND, GVMST22GMLC, GVMST22GMLD, GVMST22KLC, GVMST22KLD) tárgyat felvett hallgatók. A nappalis és levelezős hallgatók külön kerülnek értékelésre.
2. A játék 6 fordulóból áll, fordulónként nappali tagozaton pályamunkánként legfeljebb 2-2 pont, levelezőn 1-1 pont szerezhető a feladat típusától függően. Előfordulhat, hogy a nappali tagozaton 20, levelezőn az 5 leggyorsabb vagy legjobb megoldást benyújtóknak jár csak pont – erről a feladatot kiadó oktató saját hatáskörében, illetve a feladat típusától függően dönt. Az egyes feladatok a Moodle rendszerben kerülnek meghirdetésre, a megoldásokat is ide kell feltölteni határidőig.
3. A szerzett pontok beszámítása úgy történik, hogy a soron következő zárthelyi dolgozat pontszámához automatikusan hozzáadjuk. Nappali tagozaton, ha valamelyik zárthelyi dolgozaton a játékos nem vesz részt, akkor az összesen szerzett pontok fele a pótzárthelyi pontszámához adódik. Az adott félév szorgalmi időszak végével a pontok érvényüket veszítik.
4. A szerzett pontok legkésőbb a zárthelyi dolgozat megírása előtti nap végéig elajándékozhatók. A pontot ajándékozó játékos „egyenlege” az ajándékozott pontok értékével csökken. Hallgatónként nappali tagozaton maximum 4 pontot, levelező tagozaton pedig maximum 2 pontot lehet ajándékozással szerezni. Az ajándékozással szerzett pontok beszámítása a 3. pontban leírtak szerint történik.
5. A játékba csapatok is becsatlakozhatnak, feltétel, hogy a benyújtott pályamunkákon egyértelműen azonosíthatóak a csoporttagjai. Ez esetben a pályamunkánként szerzett pontok értéke a 2. pontban leírtak szerint alakul, a csoport tagjai megegyezés alapján oszthatják szét egymás között az adott fordulóban szerzett nappali tagozaton maximum 2 levelezőn maximum 1 pontot.
6. Az egyes fordulókat mindig páratlan hét péntek éjfélig kerülnek meghirdetésre. Az egyes fordulók beküldési határideje a meghirdetést követő hét péntek 23:55 (a Moodle rendszer lezárja azt a fordulót; fájlnev: "sajátnév_Neptunkód"). A határidőn túl beérkezett megfajteket nem áll módunkban elfogadni. Az eredményeket Neptun kóddal tesszük közzé a Moodle rendszerben.
7. A beküldött anyagokat a szervezők későbbiekben felhasználhatják.

Fogadtatás és eredmények

Kihívás	Részvett hallgatók száma (fő)	Kiosztott pontok előfordulása (fő)	
		1 pont	2 pont
1.	11	4	7
1.	33	13	20
1.	10	3	7
1.	26	4	22
1.	17	3	14
1.	13	1	12

Fogadtatás és eredmények



Jövőre ugyanitt, vagy máshol?

➤ Oktatói oldal:

- kreativitást,
- gondos előkészületeket
- aktív személyre szóló visszajelzést,
- szoros és szigorú időbeli ütemezést kíván

➤ Hallgatói oldal:

- csak a pontszámokkal ösztönözhető, melyek számítanak az év végi osztályzat kialakításakor

➤ KSH kezdeményezése...

GameSTAT-X (fejlesztés alatt) az Önök javaslatai alapján

DERECSCKEI.ANITA@KGK.UNI-OBUDA.HU

NAGY.VIKTOR@KGK.UNI-OBUDA.HU