

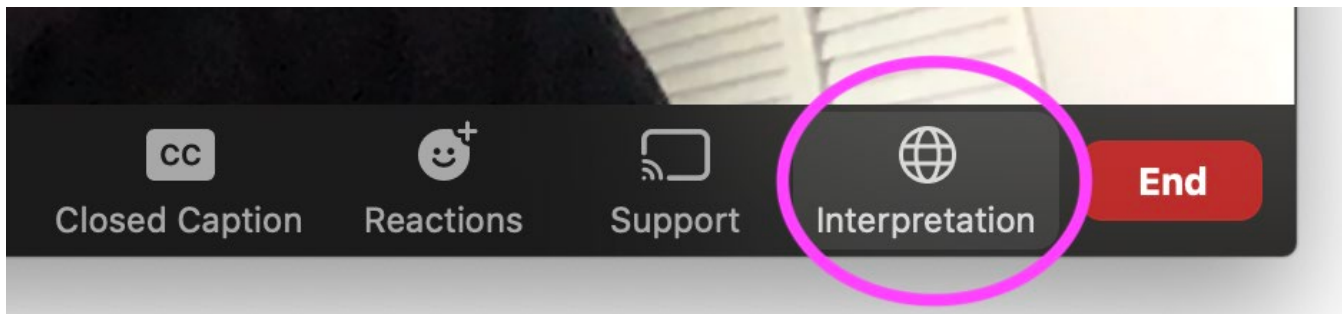
Những thực tiễn giảng dạy tốt trong bối cảnh chuyển đổi số và sáng tạo số

Webinar 4

Thứ 4, ngày 6/9/2023

Điều hành thảo luận: Jye Marshall

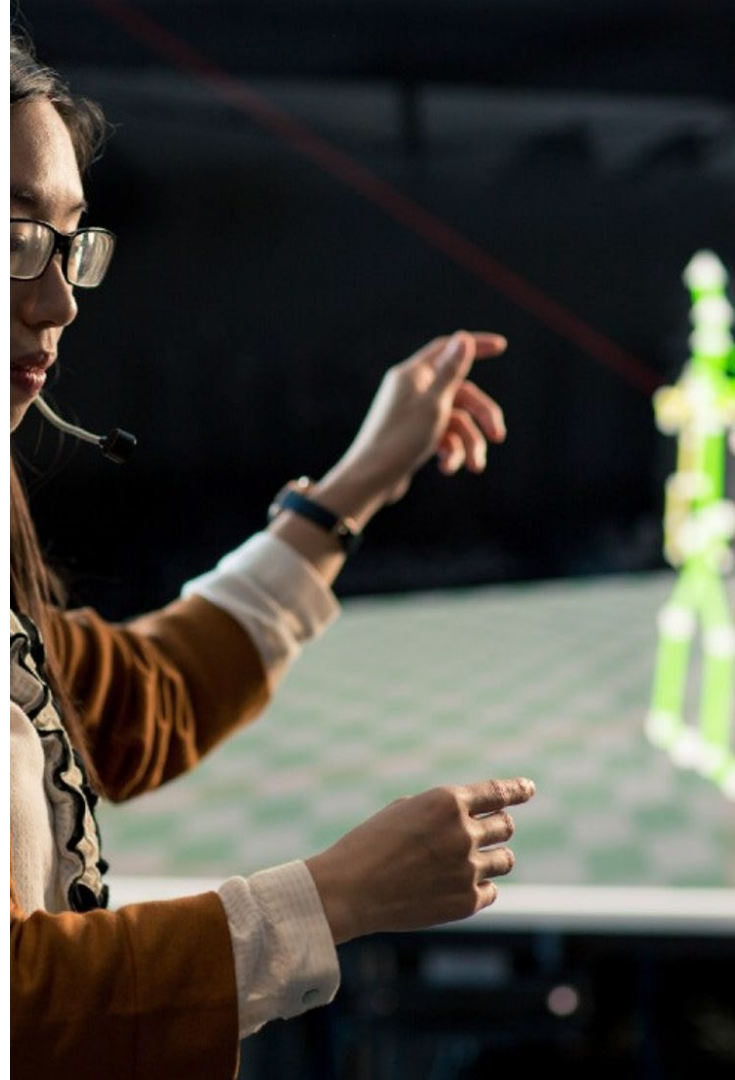
Lưu ý chọn đúng kênh phiên dịch trên Zoom



Chào mừng

Chương trình webinar 4

- Giới thiệu về webinar
- Sự tương tác của sinh viên với công nghệ
- Vai trò của dữ liệu số trong giáo dục
- Thực tiễn giảng dạy số (**Thầy Nick Mcintosh**)
- Hòa nhập xã hội và công nghệ phổ cập
- Thực tiễn giảng dạy trong bối cảnh số hóa (**Thầy Phan Huy Đức**)
- Khám phá mô hình học tập theo phương thức kết hợp
+ Trò chơi hóa trong giáo dục logistics
- Kết luận + Hỏi-đáp







Sự tương tác của sinh viên với công nghệ

Chủ đề 1

Lý thuyết tương tác?

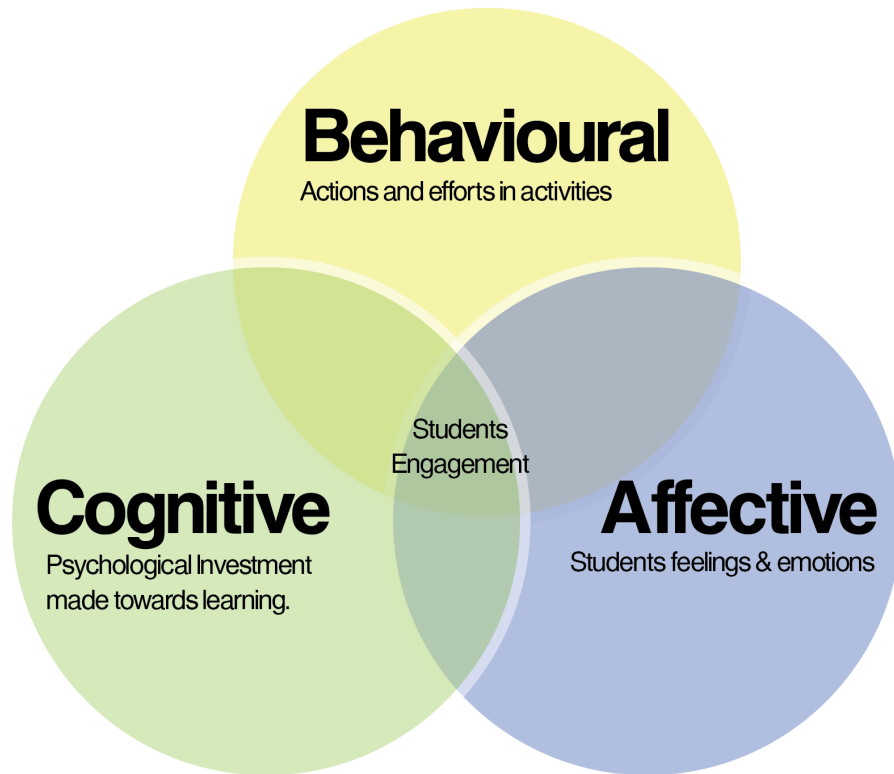
Tại sao giáo viên GDNN cần hiểu lý thuyết tương tác?

- Để tránh những xu hướng nhất thời trong giáo dục
 - (Chèn thông tin chiến lược giáo dục công nghệ vào đây)
- Để cung cấp thông tin nền tảng vững chắc, từ đó đưa ra đánh giá về các giả định của bạn
- Suy ngẫm về tác động từ phương pháp giảng dạy của bạn đối với sinh viên
- Đưa ra các nguyên tắc có thể sử dụng khi tiếp cận một điều gì đó mới mẻ



Sự tương tác của sinh viên với công nghệ

- Nghiên cứu cho thấy, sự tương tác của sinh viên với công nghệ mang tính đa chiều và có thể chia thành ba lĩnh vực rõ ràng.
- Hiểu rõ lý thuyết tương tác giúp chúng ta đánh giá được các phương pháp giảng dạy tốt khi ứng dụng công nghệ.



Based on (Skinner and Belmont, 1993), (Fredericks et al, 2004), (Doyle, 1986)

Tương tác cảm xúc với công nghệ

Chúng ta lập kế hoạch như thế nào để sinh viên có thể kết nối cảm xúc với quá trình tìm hiểu công nghệ?

- **Quan tâm:** Bạn lập kế hoạch như thế nào để người học tò mò về công nghệ?
- **Nhiệt tình:** Bạn có đang tạo ra mức độ hào hứng không?
- **Niềm tin vào bản thân:** Bạn sẽ làm gì để đảm bảo sinh viên tin tưởng rằng họ có thể học những công nghệ này?



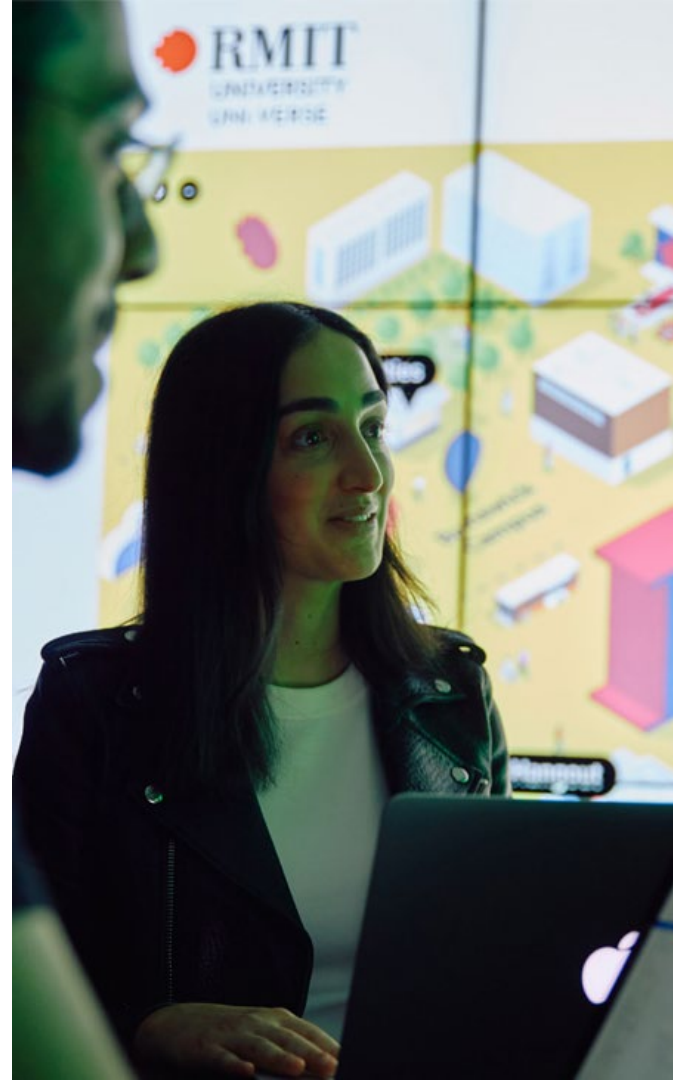
Chiến lược tương tác cảm xúc

Những yếu tố nào có thể đưa vào giáo án để nâng cao mức độ tương tác cảm xúc?

- **Trò chơi hóa:** Các yếu tố của trò chơi hóa có thể làm tăng mức độ tương tác cảm xúc của sinh viên.
- **Nền tảng học tập xã hội:** Tạo ra một mạng lưới hỗ trợ mà ở đó sinh viên có thể học tập từ nhau.

Lưu ý:

- **Giới thiệu công nghệ từng bước:** Đảm bảo công nghệ được từng bước giới thiệu, sử dụng trong lớp học.
- **Nội dung liên quan:** Đảm bảo công nghệ bạn đang giới thiệu đã được sử dụng trong ngành.



Tương tác nhận thức với công nghệ

Bạn quản lý quá trình học tập nhận thức của sinh viên bằng cách nào?

- **Tư duy phê phán:** Sử dụng công nghệ như một công cụ để phân tích và tổng hợp thông tin.
- **Chú ý và tập trung:** Khả năng duy trì mức độ chú ý và tập trung vào các nhiệm vụ có sự hỗ trợ của công nghệ.
- **Siêu nhận thức:** Nhận thức và hiểu biết về quá trình suy nghĩ của chính mình.



Tương tác hành vi với công nghệ

Điều gì xảy ra khi sinh viên từ chối sử dụng công nghệ?

- **Trách nhiệm:** Giám sát mức độ tương tác hành vi giúp giảng viên và quản trị viên xác định được trách nhiệm của người học về hành trình giáo dục của chính họ.
- **Các chỉ số hiệu suất:** Sự tương tác tích cực về hành vi thường tỷ lệ thuận với mức độ cải thiện về kết quả học tập.
- **Học tập liên tục:** Tương tác thường xuyên với công nghệ giáo dục đảm bảo duy trì sự phát triển và học tập liên tục.



Tóm tắt

Nếu chúng ta muốn khuyến khích hành vi tích cực và sử dụng công nghệ...chúng ta cần tăng cường mức độ tương tác về nhận thức và cảm xúc trong tất cả các hoạt động của sinh viên trong quá trình đào tạo.

- Các công cụ công nghệ mang tính tương tác và cộng tác sẽ thúc đẩy sự tham gia của sinh viên và chứng minh tính hiệu quả của các chiến lược học tập chủ động.
- Xem xét ba khía cạnh tương tác khi lập kế hoạch khuyến khích sinh viên của mình sử dụng công nghệ.





Diễn giả khách mời thuyết trình: Thực tiễn giảng dạy số

Thầy Nick McIntosh - Chuyên gia về Tương lai giáo dục, Đại học RMIT Việt Nam



Vai trò của dữ liệu số trong giáo dục

Chủ đề 1

Dữ liệu trong tầm tay

Đội ngũ quản lý giáo dục hiện nay có rất nhiều dữ liệu để đưa ra những quyết định phù hợp.

- **Ra quyết định phù hợp:** Công cụ phân tích và dữ liệu giúp nhà giáo dục đưa ra quyết định dựa trên bằng chứng về việc điều chỉnh chương trình giảng dạy, phân bổ nguồn lực và chiến lược can thiệp.
- **Theo dõi hiệu suất:** Dữ liệu theo thời gian thực giúp theo dõi liên tục sự tiến bộ của sinh viên, xác định khoảng trống trong học tập và cơ hội phát triển học thuật.



Siêu cá nhân hóa trong giáo dục

Dữ liệu cho phép lập kế hoạch học tập cá nhân hóa ở mức độ cao hơn và tạo ra sự khác biệt cho từng tổ chức đào tạo

- **Học tập cá nhân hóa:** Các thuật toán dựa trên dữ liệu giúp vận hành hệ thống học tập thích ứng, từ đó điều chỉnh trải nghiệm giáo dục theo nhu cầu và khả năng của từng sinh viên.
- **Tương tác nâng cao:** Dữ liệu về hành vi của sinh viên, chẳng hạn như mức độ tham gia và thời gian chủ động học tập, giúp giảng viên điều chỉnh phương pháp giảng dạy nhằm tăng cường sự tham gia của sinh viên.
- **Hòa nhập xã hội:** Dữ liệu giúp thể hiện rõ xu hướng hiệu suất và khả năng tiếp cận, cung cấp thông tin chuyên sâu về cách thức nâng cao tính toàn diện và công bằng của hệ thống giáo dục.



Bản demo Microsoft Power Bi

Bản demo trực tiếp của Thầy Jye Marshall

Diễn giả khách mời thuyết trình: Thực tiễn giảng dạy trong bối cảnh số hóa

Thầy Phan Huy Đức - Phó hiệu trưởng Trường Cao đẳng Giao thông Vận tải TP.HCM

Giảng dạy năng lực số

Điều hành bởi: Thầy Jye Marshall

Thiết kế chương trình đào tạo

Đào tạo trong chuyển đổi số

Như vậy, anh/chị đã hiểu về ý tưởng đổi mới dự kiến sẽ được triển khai và những rào cản thực hiện. Tiếp theo, anh/chị sẽ cần bắt đầu xem xét cách thức đào tạo sử dụng công nghệ cho nhân viên hoặc sinh viên của mình. Một số lưu ý khi xây dựng kế hoạch đào tạo của anh/chị:

- Lý thuyết đào tạo cho người trưởng thành nào sẽ được anh/chị vận dụng?
- Phương pháp giảng dạy nào sẽ được sử dụng?
- Anh/chị cần có tài nguyên học tập nào?



Lý thuyết đào tạo cho người trưởng thành

Lưu ý trong đào tạo

Khi thiết kế chương trình đào tạo, anh/chị cần đánh giá cách thức học tập tốt nhất với người trưởng thành. Dưới đây là một số điều cần lưu ý.

Người trưởng thành hứng thú học hơn khi:

- Môi trường học tập khuyến khích thử sai.
- Cung cấp ví dụ thực tế trong cuộc sống
- Có thể ứng dụng các kỹ năng ngay lập tức



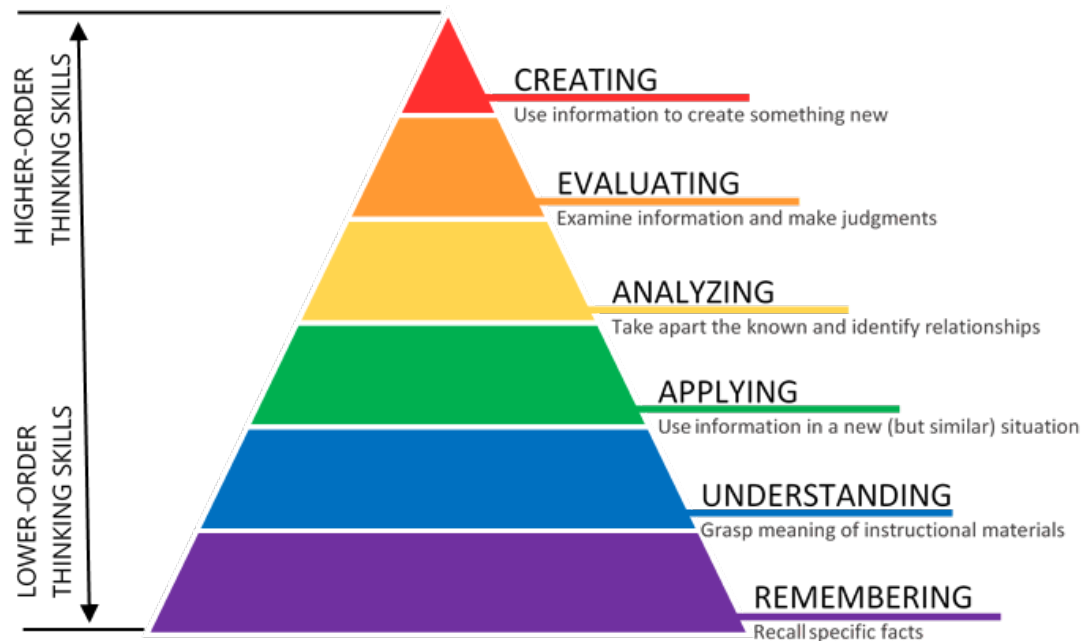
Trình bày thông tin theo tuần tự

Cách thức cấu trúc nội dung

- **Thứ tự thời gian:** Sắp xếp thông tin theo trình tự liên quan đến quá trình diễn ra sự kiện.
- **Thứ tự thứ bậc:** Sắp xếp thông tin theo hệ thống hoặc hình thức phân loại.
- **Tầm quan trọng hoặc mức độ liên quan:** Sắp xếp thông tin dựa trên tầm quan trọng.
- **Thứ tự không gian:** Sắp xếp thông tin liên quan đến vị trí.
- **Thứ tự giải quyết vấn đề:** Sắp xếp thông tin liên quan đến quá trình giải quyết vấn đề.



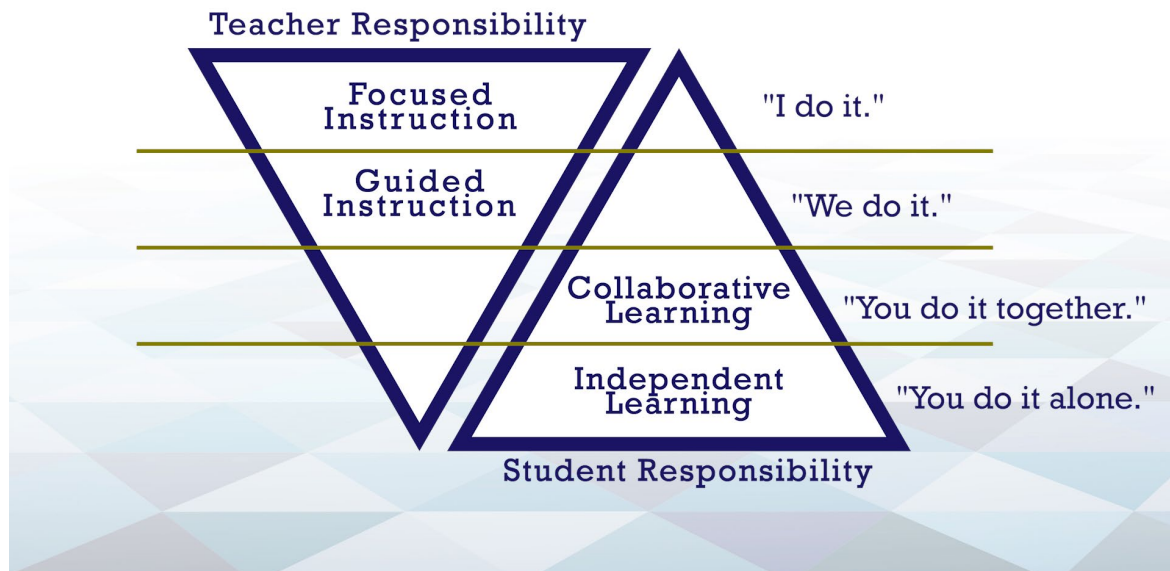
BLOOM'S TAXONOMY – COGNITIVE DOMAIN (2001)



Tôi làm,
chúng ta làm,
anh/chị cũng làm



Mô hình trách nhiệm



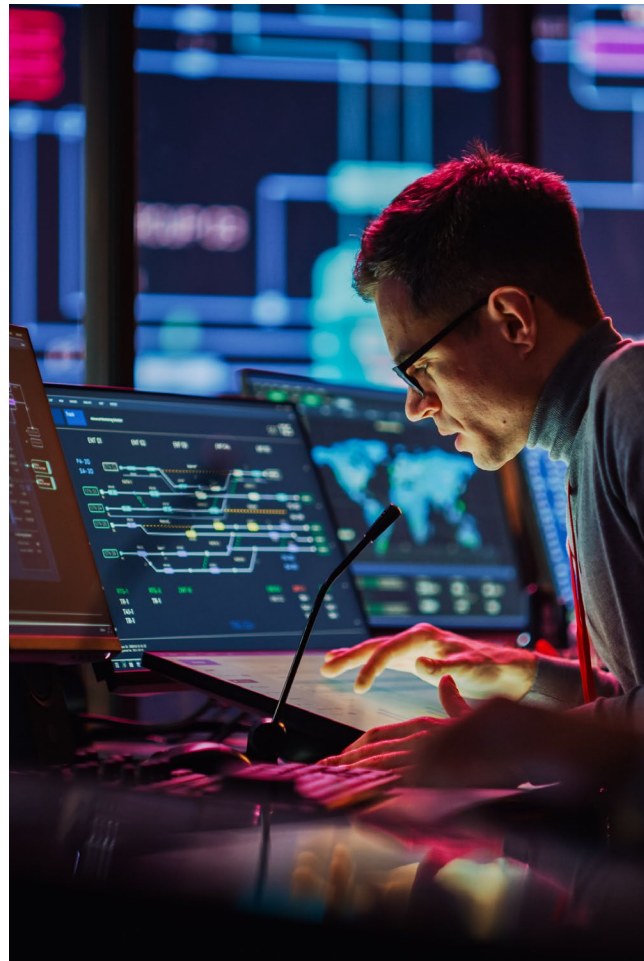
Phương pháp mảnh ghép



Phương pháp giảng dạy hiệu quả

Cách thức giảng dạy nội dung.

- Làm việc theo nhóm nhỏ
- Học tập cộng tác
- Giải quyết vấn đề
- Nghiên cứu của sinh viên
- Đóng vai
- Nghiên cứu điển hình
- Thảo luận



Lý thuyết học tập

Xây dựng bài giảng kèm các chiến lược hiệu quả.

Thuyết hành vi

- Kích thích bên ngoài.
- Dựa trên quan điểm: hành vi của sinh viên có thể được **kiểm soát** hoặc **điều chỉnh** dựa trên **hậu quả** hoặc **yếu tố tiền đề**.
- Ví dụ, sinh viên không được giao bài tập về nhà nếu đã hoàn thành tất cả bài tập trên lớp.

Chiến lược lớp học theo thuyết hành vi

- Học tập do giảng viên thiết kế và dẫn dắt
- Lặp lại, bài tập và thực hành
- Việc học có thể đo lường được và có thể được xác định dựa trên các mục tiêu học tập
- Câu hỏi-trả lời (kích thích-phản hồi) kèm phản hồi tức thì
- Động lực bên ngoài
- Chuỗi thực hiện các bước được xác định trước
- Người học được đánh giá chủ yếu thông qua kiểm tra
- Hướng dẫn học tập

Thuyết nhận thức

- Tập trung vào cách thức **thông tin** được **lưu trữ, xử lý, sắp xếp và truy xuất** trong tâm trí.
- Thông tin hướng dẫn phải có cấu trúc rõ ràng, logic, dễ hiểu và có ý nghĩa đối với người học.
- Thuyết nhận thức tập trung vào lưu giữ và thu hồi thông tin quan trọng.

Chiến lược lớp học theo thuyết nhận thức

- Thu hút sự chú ý của người học khi bắt đầu bài giảng
- Kích hoạt kiến thức nền
- Kết nối thông tin mới theo lược đồ, sơ đồ tổ chức
- Mô hình xử lý thông tin
- Trí nhớ dài hạn, ngắn hạn, lưu trữ và truy xuất thông tin
- Thông tin có ý nghĩa luôn dễ tiếp thu hơn
- Chia nhỏ thông tin
- Phương pháp ghi nhớ, sử dụng phương thức tổ chức nâng cao
- Bài học ngắn, với nội dung tập trung, sử dụng cân bằng hình ảnh và đồ họa
- Lược bỏ tất cả thông tin không liên quan và gây mất tập trung
- Thực hành kèm phản hồi sửa lỗi

Thuyết kiến tạo

- Lý thuyết học tập này tập trung mang đến những trải nghiệm có ý nghĩa, từ đó thúc đẩy học tập hiệu quả.
- Học thông qua thực hành
- Học chủ động
- Ví dụ, Mô phỏng các giai đoạn lịch sử.

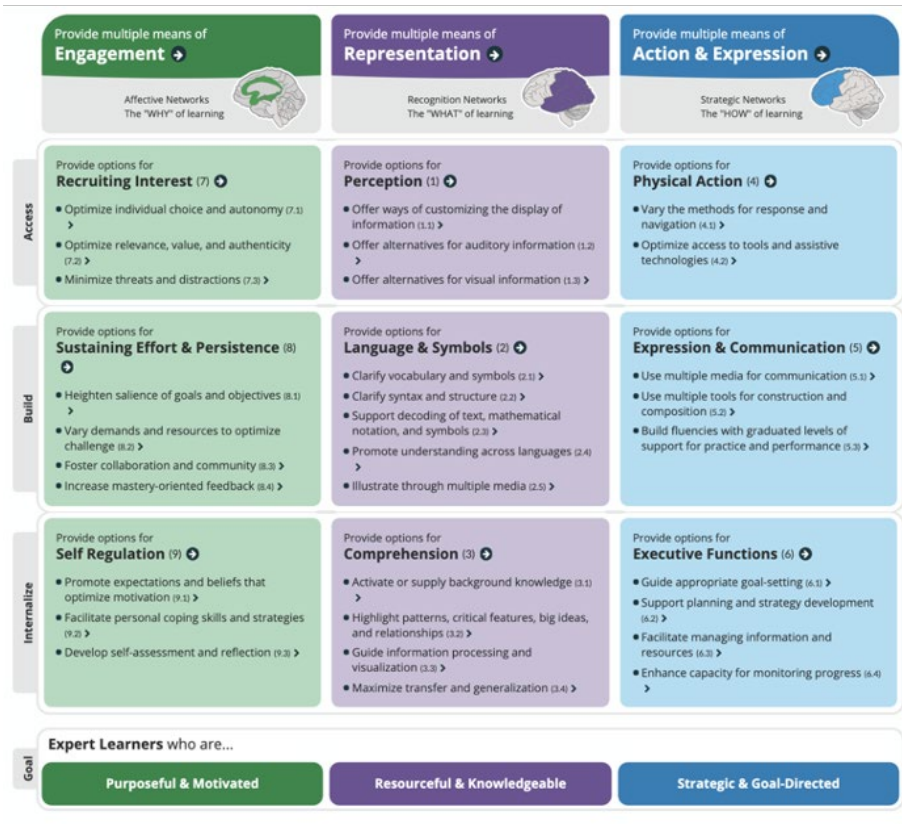
Chiến lược lớp học theo thuyết kiến tạo

- Không có chương trình giảng dạy chuẩn hóa
- Giảng viên đóng vai trò là người hỗ trợ học tập
- Học tập phù hợp, thực tế và chân thực
- Cộng tác, hợp tác và cách tiếp cận đa chiều
- Kinh nghiệm và kiến thức đã tích lũy
- Học tập tích cực - đặt câu hỏi và chiêm nghiệm
- Hướng dẫn, không phải là giải pháp
- Thực hành nhận thức/ Đóng vai/ Thực tập
- Học tập theo dự án
- Đánh giá không theo mục tiêu cụ thể và phụ thuộc vào người học - kết quả đánh giá mở



Thiết kế phổ quát

Điều hành thảo luận: Thầy Jye Marshall



Học tập theo phương thức kết hợp

Cách thức hiệu quả để dạy học trực tuyến và trực tiếp

Trường Cao đẳng Giáo dục nghề nghiệp tập trung mang đến cho sinh viên những trải nghiệm học tập đặc biệt thông qua hỗ trợ đội ngũ nhân viên nâng cao chất lượng dạy và học.



Ngành nghề sáng tạo

Thời trang & Dệt may
Thiết kế đồ họa, nội thất & sản phẩm
Thiết kế nội thất & bán hàng trực quan,
Công nghệ màn hình, truyền thông &
truyền thông kỹ thuật số Nhiếp ảnh &
nghệ thuật thị giác
Viết và viết kịch bản chuyên nghiệp



Môi trường xây dựng & tính bền vững

Xây dựng, khảo sát và quản lý đất đai
Thiết kế xây dựng Hệ
thống nước & Mọc
Điện, Điện Lạnh & Đo đạc



Công nghệ tương lai

Kỹ thuật, Điện & Viễn thông
CNTT
Cơ khí, Hàng không vũ trụ & Dân
dụng



Doanh nghiệp & Kinh doanh

Kế toán & Tài chính
Tiếp thị, Truyền thông & Quan hệ
công chúng
Kinh doanh & Thương mại Lãnh đạo
& Kinh doanh toàn cầu Dịch vụ pháp
lý



Chăm sóc xã hội & sức khỏe

Chăm sóc người già &
người khuyết tật
Khoa học ứng dụng Y tế
tương cận & Nha khoa
Hỗ trợ cộng đồng & Công tác thanh niên
Hỗ trợ giáo dục & Dịch vụ ngôn ngữ Hỗ trợ
cộng đồng & Công tác thanh niên

Covid 19

Ngày 23/3/2020



Chúng tôi phải tạm
dừng tất cả các lớp
học truyền thống trong
khuôn viên trường



Chuyển toàn bộ sang
nền tảng số



Mọi quy trình quản lý,
điều hành hoàn toàn
từ xa và trực tuyến



Chuyển ngay bài
giảng và hướng dẫn
truyền thống sang
nền tảng trực tuyến



- Chuyển đổi nhanh chóng
- Đánh giá giải pháp có thể thực hiện
- Hỗ trợ ra quyết định
- Lập kế hoạch hành động





67 chương trình được
chuyển sang đào tạo từ
xa trong 4 tuần



Cung cấp hỗ trợ GDNN phù
hợp để giúp giảng viên chuyển
đổi chương trình



Xây dựng hướng
dẫn học trực tuyến
để hình thành thực
tiễn tốt nhất



Hội nghị dạy và học
trong GDNN trực
tuyến đầu tiên



Hỗ trợ 1:1 từ nhóm
thiết kế GDNN

Support mechanisms

- One-to-one mentoring and elbow support for teachers
- Collaborative support with learning and teaching staff in the schools
- Guidance materials, videos and templates
- Broad range of professional development options



Đảm bảo chất lượng

- Quy trình xác nhận chất lượng theo các chuẩn đã thống nhất
- Phản hồi cho đội ngũ giảng viên về chất lượng giảng dạy trực tuyến của họ
- Điều chỉnh các lựa chọn hỗ trợ
- Khảo sát ý kiến của sinh viên
- Giáo viên tự đánh giá

Các cụm công nghiệp

Sinh viên ngành điều dưỡng và học nghề của chúng tôi đã quay trở lại trường để hoàn thành các bài đánh giá thực tế không thể tiến hành trực tuyến.



Hội thảo xây dựng 57

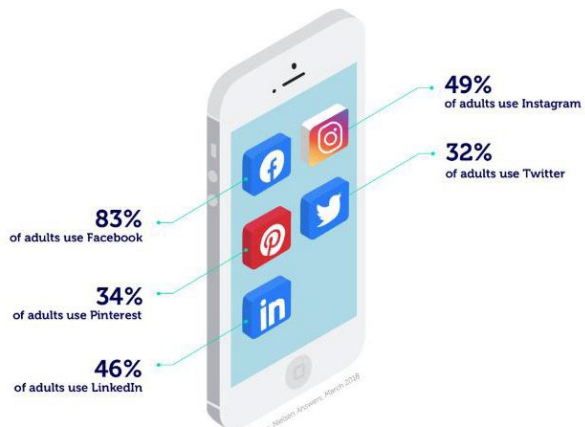


Điều dưỡng

Thực hiện theo phương thức kết hợp

- Tổ chức các lớp học trực tuyến thông qua Microsoft Teams, Echo360 và Collaboration Ultra
- Nâng cao trải nghiệm của sinh viên qua Canvas
- Đánh giá tiến trình và kết quả được gửi qua Canvas





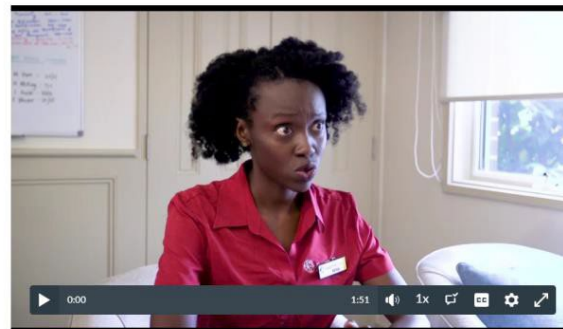
Example policy

Policy 20: Monitoring blood pressure

To establish and monitor an individual **blood pressure baseline** for each resident.

To be performed on (a) initial assessment, (b) the designated monthly review, (c) following a catastrophic event or (d) when ordered by the medical officer.

Regardless of the actions you take or how big the risk seems, you must let your supervisor know about the hazard. All hazards must be reported. In some cases, your supervisor will need to take further action. Your supervisor may also ask you to complete a formal report. Watch the following video to see how Sena deals with a hazard in her facility.



Download transcript

Activity

Download and read through the [PDF guide on controlling hazards and risks in the workplace](#) from the Work Safe Victoria site.



[Download transcript](#)

Procedure

- Think about the questions asked in the video. What would you answer?
- What do you think this video tells us about the ways people in Australia are different?
- Select Write a reply... and write your post to join the discussion.
- After you have completed your first post read your peers' responses. You can like or reply to their responses as you like.

Tương tác với sinh viên khác



A WHS policy is only useful if everyone in the organisation knows about it. Communicating the key messages of your policy to all staff is vital.

Look at the White Dwarf WHS Policy. What do you think are the key messages? Create a short post that captures these messages below.

The forum will be monitored by your teacher.

Procedure

1. Think about the question posed.
2. Select Write a reply... and add your post. You may type directly in or create an image or other type of post that shows the key message of the policy. Do not copy and paste directly from the policy.
3. Look at the posts added by your peers. Take time to comment on these posts.

① Drag the options onto the correct space of the house to increase its environmental sustainability.

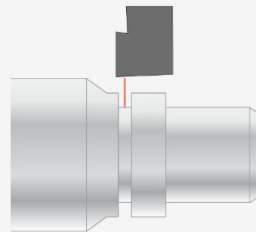


Air Conditioning Draft control Indoor Plants Window coverings including perimeters over windows Wall and floor insulation
Efficiency / energy use of lighting Optimise Daylight Transport option
Internal finishes that do not continue to off gas once installed (ie laminate, glue, adhesives) Ventilation Internal Finishes & Fittings

4/15 [Retry](#)

Knowledge check

Larry shows you a cabinet containing toolings used on CNC lathe machines. There are shelves and drawers full of them! You spend some time familiarising yourself with the various types of cutting tools, inserts and tool holders. Larry asks you the following questions.



Question 1 of 5

Identify the pictured lathe cutting tools.

- ☐ Facing/turning tool
- ☐ Grooving tool
- ☐ Boring tool
- ☐ Threading tool
- ☐ Cut-off tool

[Submit](#)

Have a go

Ask your workplace supervisor or TAFE trainer to show you where lathe cutting inserts and tool holders are stored. Ask them to demonstrate how different tools are attached to tool holders, then have a go at assembling a few yourself.



Have a go

Ask your supervisor to introduce you to some of the different people in your facility. Make a note of their names and roles so you can refer back to this later.

Phương pháp Đối tượng chính

Khảo sát giảng viên

Nhóm tập trung Phó Trưởng khoa và Quản lý chương trình

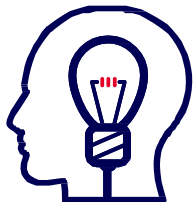
Phỏng vấn sâu Quản lý chương trình

Đánh giá dữ liệu

Communication with students
Professional development
Improved digital literacy **Theory online**
Self-paced learning
Flexibility
Safety **Flipped classroom**
Travel time
Improved concentration **Work-life balance**
Industry connections **Adaptability**
Less peer distraction **Recordings**
Continuation of delivery Improved accessibility
Guest speakers **Student attendance**

Bandwidth Access to technology
Practical work Low budget **Timetabling**
Teacher workloads
Administration **Mental health** Repeating lectures
Lack of tech support
Assessment authentication Practical assessment
Student withdrawals
Social connection Student motivation
Administration Tracking progress **Preparation time**
Students didn't do work Student attitudes

Bốn yếu tố chính ảnh hưởng đến quá trình giảng dạy trực tuyến thành công dựa trên đánh giá sau giai đoạn COVID.



Sáng tạo

Sự sáng tạo được thể hiện thông qua:

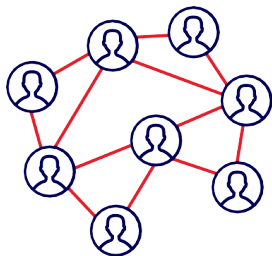
- điều chỉnh lịch trình
- xem xét lại quy mô và thời gian tổ chức lớp học
- thay đổi cách thức sử dụng công nghệ học tập
- đánh giá lại vai trò của giảng viên



Đồng cảm

Sự đồng cảm được thể hiện thông qua:

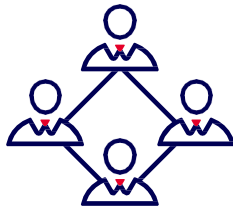
- xem xét nhu cầu và hoàn cảnh của sinh viên
- xem xét vai trò và khối lượng công việc của giảng viên
- đảm bảo khả năng tiếp cận bình đẳng
- làm việc theo nhóm – giảng viên hỗ trợ lẫn nhau



Hợp tác và kết nối

Tính hợp tác và kết nối được thể hiện thông qua:

- thúc đẩy mối quan hệ giảng viên-sinh viên
- xây dựng hoạt động học tập đồng đẳng
- tạo không gian khuyến khích cộng tác
- thúc đẩy kết nối xã hội
- cơ hội gắn kết với doanh nghiệp



Tương tác

Sự tương tác được thể hiện thông qua:

- thúc đẩy tương tác đa chiều
- tổ chức hoạt động học tập hấp dẫn hơn
- hoạt động thực tế và giải quyết vấn đề thực tế
- giới thiệu từng bước hoạt động học tập
- đảm bảo tính xác thực và thực tế

Một mô hình tổng thể

Đánh giá

- Đánh giá sự thành công của ý tưởng đổi mới

Thiết kế chương trình

- Cấu trúc học tập sáng tạo được đồng thiết kế và phương pháp học tập ứng dụng dựa trên thực tiễn tốt nhất

Thiết kế khóa học

- Trải nghiệm sinh viên chất lượng cao

Hỗ trợ

- Hỗ trợ và trợ giúp từng bước cho sinh viên

Học tập đồng đẳng

- Làm việc nhóm & chia sẻ kiến thức

Kết nối ngành

- Diễn giả khách mời, học tập kết hợp kinh nghiệm thực tiễn và các hoạt động 'thể giới thực'

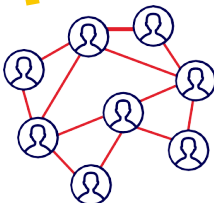


SÁNG TẠO

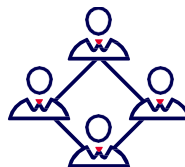


ĐỒNG

**TRẢI NGHIỆM CỦA SINH
VIÊN &
THÀNH CÔNG HỌC**



**HỢP TÁC VÀ
KẾT NỐI**



TƯƠNG TÁC

Khoa

- Vai trò & trách nhiệm

Đối tượng

- Nhận thức về nhu cầu của từng nhóm người học

Cá nhân hóa

- Mục tiêu cá nhân của sinh viên và lựa chọn học tập

Phương thức thực hiện

- Chiến lược giảng dạy tiên bộ

Nội dung

- Hoạt động học tập và tương tác

Mức độ liên quan

- Kết nối với ngành và mục tiêu học tập của sinh viên

Kế hoạch hành động học tập theo phương thức kết hợp



Khám phá Metaverse 3D

Điều hành bởi: Thầy Jye Marshall

Bản demo trò chơi hóa – Figma

Hãy cùng nhau tạo một ứng dụng logistics

Trò chơi hóa là gì

Trò chơi hóa được dùng để tăng cường sự tham gia của sinh viên thông qua việc sử dụng các yếu tố trò chơi trong hành trình học tập.

Cần lưu ý rằng mặc dù các trò chơi học tập có thể là một phần của chiến lược trò chơi hóa, nhưng chúng nhằm mục đích khác.

Trò chơi hóa là việc sử dụng các tính năng chính giúp trò chơi trở nên thú vị và áp dụng các tính năng đó trong môi trường giáo dục.



Tại sao phải trò chơi hóa?

Trạng thái dòng chảy – khái niệm được Mihaly Csikszentmihaly phát triển – dựa trên tâm lý học tích cực. Mô tả cách một người hoàn toàn đắm chìm vào một nhiệm vụ, giúp mang lại hiệu suất hoặc kết quả cao hơn.

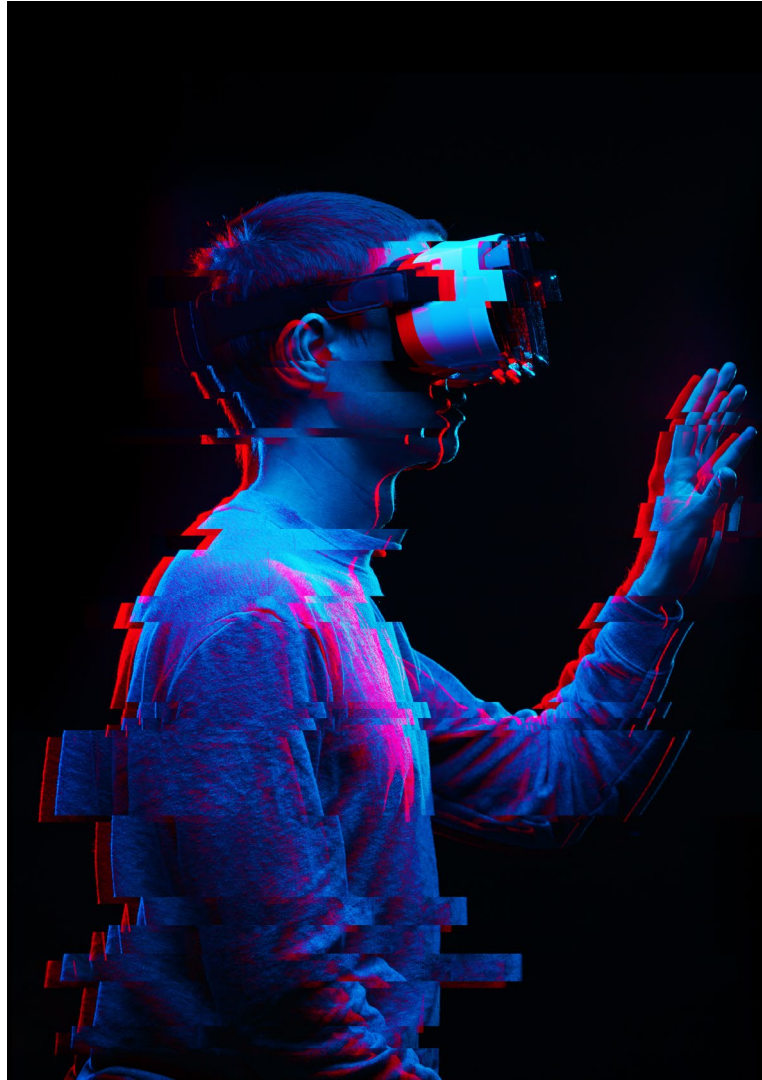
Tinh thông – mô tả cách một người liên tục thực hành một kỹ năng và vượt qua những thất bại ban đầu để đạt được cấp độ cao hơn

Động lực nội tại - mong muốn làm điều gì đó với sự yêu thích.



Tại sao mọi người chơi trò chơi?

- Vui thích
- Cạnh tranh
- Học hỏi
- Thử thách
- Thông thạo
- Giải đố
- Kể chuyện
- Nhân vật
- Bước vào những thế giới khác nhau
- Tăng cường sức khỏe thể chất
- Chiến lược
- Kết nối xã hội
- Bí ẩn
- Adrenaline



Các tính năng chính của trò chơi

- Quy tắc
- Cấp độ
- Kỹ năng
- Phần thưởng
- Tường thuật
- Thử thách
- Cấu trúc hỗ trợ
- Đóng vai
- Trung thành
- Theo dõi tiến trình
- Lãnh đạo
- Nhân vật
- Thế giới giả lập
- Giao tiếp & hợp tác
- Giới hạn thời gian

