

GYIK

(Gyakran Ismételt Kérdések)

GYIK	1
GYIK	2
MELYEK AZ ÁLTALÁNOS SZERZŐDÉSI FELTÉTELEK?	2
NEM TUDOM, MILYEN E-MAIL CÍMMEL REGISZTRÁLTAM, HOGY TUDOM KIDERÍTENI?	2
ELFELEJTETTEM A JELSZAVAMAT, HOGY TUDOK ÚJAT KÉRNI?	2
AZ ÉN SZÁMÍTÓGÉPEMEN MIÉRT NEM MŰKÖDIK A PROGRAM?	2
MIT KÍNÁL A SZÓFOGADÓ KÉSZÉGFEJLESZTŐ PROGRAM?	3
MILYEN FELISMERÉSEKHEZ JUTHATNAK A FELHASZNÁLÓK?	3
HOGYAN CSATLAKOZHATOK A FELHASZNÁLÓI PROGRAMHOZ?	3
MIT KELL ELDÖNTENIE A FELHASZNÁLÓNAK A FELADVÁNYRA JELENTKEZÉS ELŐTT?	3
MIÉRT ÉRDEMES ELOLVASNI A KÖVETKEZŐ MEGJEGYZÉST?	3
HOGY VÁLHATSZ EREDMÉNYESEBBÉ?	3
MENNYI LEHET A FELHASZNÁLÓ NYEREMÉNYE?	4
MELYEK A SZÓFOGADÓ FELADATAI?	4
MELYEK A WWW.ZSETONPASS.HU PROGRAM FELADATAI?	4
MELYEK A VÁLASZTHATÓ SZAVAK?	4
MIT LÁTHATSZ A MONITORON?	4
MELYEK A SZÓFOGADÓ JELLEMZŐI?	4
MI BIZTOSÍJA A JÁTÉK ÉRTÉKÉT?	4
MILYEN TAPASZTALATOKKAL JÁR A SZÓFOGADÓ HASZNÁLATA?	4
MI A SZERVEZŐK FELADATA?	5
MENNYI AZ ELÉRHETŐ BEVÉTEL?	5
MENNYI A FELHASZNÁLÓK BEFEKTETÉSE?	5
A FELADVÁNYOK KÖNNYEN ELVÉGEZHETŐK?	5
HOGY MŰKÖDIK A JÁTÉKOS KÉSZÉGFEJLESZTÉS?	5

HOGYAN MÉRJÜK A TELJESÍTMÉNYT?	6
HOL VÁSÁROLHATÓ AKTIVITÁSI-PONT?	6
MENNYI A VIRTUÁLIS BERUHÁZÁS JÁTÉKPÉNZÉNEK EGYSÉGÁRA?.....	6
A RÉSZTVEVŐK EGYMÁS KÖZÖTTI KERESKEDELMÉNEK JELLEMZŐI:.....	6
MI OKOZ MEGLEPETÉST?.....	6
MENNYI A FELHASZNÁLHATÓ JÁTÉKIDŐ?	6
MELYEK A KÉSZSÉGFEJLESZTÉS ELŐNYEI?.....	7
HOGYAN TÖRTÉNIK AZ EREDMÉNY JELZÉSE?	7

GYIK (Gyakran Ismételt Kérdések)

Melyek az Általános Szerződési Feltételek?

Az Általános Részvételi Feltételek dokumentum letölthető a www.szofogado.hu honlapról

Nem tudom, milyen e-mail címmel regisztráltam, hogy tudom kideríteni?

A regisztrációnál megadott e-mail címedet a rendszer tárolja, azonban adatvédelmi okokból nem adhatjuk ki. A rendszer jelszóváltoztatáskor közli, hogy az adott e-mail cím benne van-e a rendszerben, így többször is próbálkozhatasz!

Elfelejtetem a jelszavam, hogy tudok újat kérni?

A kezdő képernyőn kattints a segítség fülre, majd a megjelenő űrlapon, a baloldali részen add meg a regisztrációkor használt e-mail címedet. Erre az e-mail címre a rendszer kiküld neked egy hivatkozást, amivel új jelszót generálhatsz magadnak.

Az én számítógépeken miért nem működik a program?

A játékprogram használatához olyan internet böngésző program szükséges, amely támogatott operációs rendszeren fut és verziója a legújabbra frissített. Az operációs rendszer lehet

- Windows 7
- Windows 8 vagy 8.1
- OSX
- Linux disztribúció

Mit kínál a Szófogadó készségfejlesztő program?

A program szófejtő játékos gyakorlatokat tartalmaz.

Milyen felismerésekhez juthatnak a felhasználók?

A gondolkodás gyorsulása.

- A szókincs fejlődése.
- A saját stressz tűrőképesség és készség megtapasztalása.
- A viselkedés és magatartás jellemzőinek megismerése.
- Sikerorientáció
- A személy pesszimizmusának csökkenése vagy megszűnése.
- A felhasználó eredményességének növekedése.

Hogyan csatlakozhatok a felhasználói programhoz?

Regisztráció nélkül vagy regisztrációval.

Mit kell eldöntenie a felhasználónak a feladványra jelentkezés előtt?

Eldöntheti, hogy ingyenesen, csupán a fejtörő játékos gyakorlatokban vesz részt, vagy Aktivitási pontokat vásárol, mert a szórakozás mellett nyereséget akar elérni.

Miért érdemes elolvasni a következő megjegyzést?

Aki regisztrált és a vételárat is megfizette,

- az új felhasználók meghívására, (csapatépítés)
- a készségfejlesztésben való részvételre és
- a szókincs bővítésére is jogosult. (fizetünk érte)
- A csapatépítésért a meghívottak vásárlásaiból származó valódi pénzbevételből jövedelmet szerez a felhasználó.
- Aki segít a szókincsnövelésben a szavak betűiért 0,1-0,1 zsetont kap, amit felhasználhat a gyakorlatban, értékesíthet a játékostársai között vagy elajándékozhat a regisztrált felhasználóknak.

Hogy válhatsz eredményesebbé?

Játékpénzt vásárolhatsz, a szórejtvények közül kiválaszthatod a részedre szimpatikus betűszámú feladatot és ha többen is ugyanazt a szót választjátok, akkor az elérhető nyereség a vetélytársakkal együtt megcélzott betűk számának megfelelő mennyiségű zsetonokkal egyenlő lehet. Az így szerzett zsetonok értékesíthetők, elajándékozhatók vagy felhasználhatók.

Mennyi lehet a felhasználó nyeresége?

Az ugyanazt a szót választók megfelelt betűinek összegével egyező számú zseton.

Melyek a Szófogadó feladatai?

1. A felhasználók regisztrálásának fogadása.
2. A megadott adatok tárolása.
3. Belső felhasználói fiók nyitása.
4. A készségfejlesztési témák bemutatása.
5. A www.zsetonpass.hu állapotát jellemző adatok tárolása.
6. A kapcsolat biztosítása.
7. A felhasználó belső számlájának vezetése
8. Riport az elért eredményekről.
9. A felhasználók versengésének kiszolgálása.

Melyek a www.zsetonpass.hu program feladatai?

1. A zsetonok értékesítése.
2. A rendelkezésre álló zsetonok egyenlegének és
3. az eredmények nyilvántartása, dokumentálása.
4. A belső számlaforgalom vezetése.

Melyek a választható szavak?

A feladványok a kultúránkban előforduló szavainkat tartalmazzák melyek mennyisége az igényektől függően bővíthető.

Mit láthatsz a monitoron?

A puding próbája az evés. Próbáld ki!

Melyek a Szófogadó jellemzői?

A látványosság, a felhasználó érdekeltsége, játékpénz használat, szavak felismerése.

Mi biztosítja a játék értékét?

A szókincs frissülése, növelése, a gondolkodás gyorsulása, ezen felül a rendszer által igazolt eredmény növekedése, melyek további szavak felismerésére vagy készpénzbevétel szerzésére használhatók.

Milyen tapasztalatokkal jár a Szófogadó használata?

Gyakran ismételt kérdése: készült 2015. 08.08.03. Engedélyezte: Lukács Béla 1./2015.
MARMIN Consulting Kft. Cg.01-09-906444 cégjegyzékszám. Címe: 1153 Budapest, Bethlen Gábor
utca 121. Telefonszám: 36-1-293-1768 E-mail: info@marmin.hu Web cím: www.marmin.hu
www.zsetonpass.hu és www.szofogado.hu

A felhasználó a szavak felismerése közben tapasztalatokat szerez gondolkodása erősségeiről és a fejlesztésre váró területeiről. A fejlődés gyors, a siker élménye rögzül és további eredmények elérésére készlet.

Két vagy akár több barátodnak is elmondhatod mit tapasztaltál ezzel a készségfejlesztő játékkal kapcsolatban.

Fejlődés: két-három szó kitalálását követően már észreveheted, mennyivel gyorsabban ismered fel a keresett szavakat.

Mi a szervezők feladata?

A szervezők feladata, hogy korlátozzák erőfeszítéseiket, elsősorban a minőségfejlesztésre koncentráljanak és azokat segítsék, akik maguk is sikeresebbé akarnak válni.

Mennyi az elérhető bevétel?

- a szervezésért járó jutalék
- A játékszetonok és a megírt szavak betűiért járó nyereség.

Mennyi a felhasználók befektetése?

A befektetés a zsetonok vételára, ami választhatóan 1.000; 2500; 5.000; 10.000 HUF.

Ezért 100, 250; 500; 1.000 aktivitási-pontot kap a jelentkező.

A feladványok könnyen elvégezhetőek?

Van mikor igen, máskor nehezebben. Az eredményesség az aktív és passzív szókinctől, a gondolkodás gyorsaságától, valamint a minőségétől is függ.

Hogy működik a játékos készségfejlesztés?

A program megadja, hány betűből áll a kitalálásra váró szó. A feladvány megfejtése az első pillanatokban lehetetlennek tűnhet. Ahogy növekedik a program által elfogadott betűk száma egyre közelebb jut a megfejtéshez a játékos. Aki a legkevesebb betű felhasználásával elsőként fejt meg a keresett szót, az megkapja az összes megfelelő betűre adott befektetést. (Aktivitási pontot). Ez igénybe veszi a felhasználó szó-készletét, gondolkodását és gyorsításra készletti az aktív és a passzív szókincs felhasználását. A szavak ára a megfelelő betűkre adott választ tartalmazza. Ritkán fordul elő, hogy a megfejtés nulla hiba mellett fordul elő. Egy betűre 1 db. aktivitási pont adható. Minél több felhasználó vesz részt a feladvány megfejtésében, annál nagyobb az elérhető nyereség.

Gyakran ismételt kérdése: készült 2015. 08.08.03. Engedélyezte: Lukács Béla 1./2015.

MARMIN Consulting Kft. Cg.01-09-906444 cégjegyzékszám. Címe: 1153 Budapest, Bethlen Gábor

utca 121. Telefonszám: 36-1-293-1768 E-mail: info@marmin.hu Web cím: www.marmin.hu

www.zsetonpass.hu és www.szofogado.hu

Hogyan mérjük a teljesítményt?

A teljesítmény mérésére aktivitási pontokat használunk. Az eredmény számításában minden megfelelő betű 1 Aktivitási-pontot ér. Mikor a résztvevő kiválasztotta hány betűs szó felismerésében szeretné felmérni szókincsét, annyi Aktivitási-pont lesz a beruházása, amennyi a felismerésre váró szóban a betűk mennyisége. Ráadásul mivel a felhasználó tévedhet a betűk kiválasztásában a felhasznált betűk száma növekedhet. A tévesen kiválasztott betűk is 1-1 Aktivitási-pontot érnek. A tévedésből megjelölt betűk mennyisége feladatonként átlagosan akár 10 - 20 db. is lehet (ami 10 - 20 Aktivitási pontot jelent).

Hol vásárolható Aktivitási-pont?

Az Aktivitási-pontok a MARMIN Consulting Kft. - honlapján www.zsetonpass.hu vagy annál a regisztrált felhasználótól vásárolhatók, akinek van eladó Aktivitási pontja. A regisztrált felhasználó eladhatja a játékpénzben kapott nyereményét játékosársainak, ebben az esetben az ár ÁFA költséget nem tartalmaz.

Mennyi a virtuális beruházás játékpénzének egységára?

Az üzembentartó eladása ÁFA tartalommal együtt 12,70 HUF.

A nettó beruházás

1.270 HUF. az adható virtuális Aktivitási pontok összege 100 db.

2.500 HUF. az „ „ „ 250 db.

5.000 HUF. az „ „ „ 500 db.

1.000 HUF. az „ „ „ 1.000 db.

Minél nagyobb befektetést vállal valaki, annál több és nagyobb jövedelemszerző letőséggel találkozhat, melyek azonban álmok maradnak, ha nem párosulnak a tudás hasznosulásával.

A résztvevők egymás közötti kereskedelmének jellemzői:

A résztvevők egymás közötti kereskedelmében ÁFA költség nincs, mindössze a Személyi Jövedelemadó megfizetésére van szükség.

Mi okoz meglepetést?

A résztvevők önmagukat is meglepik, mikor a különböző mennyiségű betűket tartalmazó szavak kitalálása közben felismerik, hogy sokkal gyorsabban gondolkodnak, mint máskor és a szókincsük is gazdagabb, mint amire számítottak.

Mennyi a felhasználható játékidő?

A szórejtvények megfejtéséhez 120 másodperc szükséges. Aki túllépi a feladat időkeretét kiesik a programból. Ha az adott feladványra jelentkezettek megoldották a rejtvényt, a számláló visszaáll a kezdő időpontra és 30 másodperc múlva kezdődhet a következő játék.

Melyek a készségfejlesztés előnyei?

Eredmény érhető el a szervezéssel, amiért jutalékot fizetünk és a készségfejlesztő gyakorlatokkal ahol virtuális játékpénz nyereményt érhet el a felhasználó.

1. A szavak írására jelentkezőnek betűnként fizetünk.
2. A nyeremény ebben a programban jelzés az eredményességről.
3. A résztvevő maga dönti el, hogy a tudásából származó nyereségét mire használja.
4. A haszon valamennyi játékos részére elérhető, azonban a tudás mértéke, a logika vagy kreativitás működése, a gondolkodás minősége az eredmény elérésének alapfeltétele.

A 2 betűs szavaktól a 16 betűs szavakig lehet választani, mindegyik játékos maga ítéli meg milyen nehézségű játékkal próbálkozik.

A képességek és készségek jobb megismerését rendezvényeink biztosítják.

Hogyan történik az eredmény jelzése?

Az elért eredményt a felhasználó a saját számítógépének képernyőjén (monitorán) bármikor megtekintheti.

Vállalja Ön is, hogy felhasználóként részt vesz a Szófogadóban, ahol a tudás menedzselhető.

A kiválasztható szavak számos ismerethez kapcsolódnak, melyek kézzel foghatóan bizonyítják a résztvevők erősségeit.

>>> Vissza az első oldalra