

Nazwa gry:	
Identyfikator (uzupełnia organizator)	
Nazwa drużyny	
Dane dotyczące uczniów	
Imię i nazwisko ucznia	
Imię i nazwisko ucznia	
Imię i nazwisko ucznia	
Imię i nazwisko ucznia	
Imię i nazwisko ucznia	
Dane dotyczące opiekuna/ów drużyny	
Imię i nazwisko opiekuna	
Imię i nazwisko opiekuna	

Proszę, uzupełnij tabelę

Opis projektu Gry Edukacyjnej

Liczba graczy (uczestników gry):	jednoosobowa / wieloosobowa / zespołowa - jeden zespół ale wiele osób
Cele kształcenia realizowane podczas gry	wiedza / umiejętności / postawy

Odpowiedz na pytanie, dlaczego będzie się chciało grać w tę grę. Co w niej jest nowego, ciekawego. Pamiętaj, to nie jest podręcznik szkolny w wersji elektronicznej 😊 ale

gigantycznym problemem w tworzeniu gier (wszelkich) jest porywanie się na zbyt duże projekty, przekraczanie terminów, niedoszacowanie zasobów. W przypadku Konkursu GEEK dotyczy to głównie prototypów gier i gier w postaci demonstracyjnej, czyli t.zw. Demo.

Gra ma się uruchamiać i nie zawieszać, ale ważniejsza jest istota gry, pomysł, atrakcyjność niż jakiś bug.

Pamiętajcie o prawach autorskich i nie kopiujcie cudzych pomysłów, ani wzorców.

BĄDŹCIE ORYGINALNI !

1. Wstęp [limit znaków: 600]

Proszę przedstawić ogólny opis gry komputerowej. Koncept gry.

2. Projekt gry [limit znaków: 1800]

Nie wszystkie, ale znaczna część gier ma fabułę lub główną historię. Może to być np. bohater który musi ratować świat segregując śmieci, oszczędzając wodę, energię, itp. Im bardziej wyrafinowana argumentacja (i postacie), tym łatwiej będzie zmotywować graczy aby włączyli się do gry. Nie zapominaj, że głównym celem jest edukacja. Opisz i zaprezentuj to graficznie.

Np.:

Jaki jest cel gry?

Slogan reklamowy Twojej gry to (max 60 znaków)

Opisz sposób gry.

Jaka jest docelowa grupa odbiorców gry edukacyjnej?:

- do jakiego gracza adresowana rozgrywka (od 100 - do 400 znaków)
- wiek
- klasa
- przedmiot

Jeżeli gra ma miejsce akcji (ang. setting) – opisz je.

Jeżeli gra ma bohatera – opisz go i jego historię.

Jeżeli w grze występują inne postacie - opisz je i ich historie.

3. Mechanika gry [limit znaków: 600]

Opisz jak wyglądają relacje pomiędzy poszczególnymi elementami gry. To można narysować nie pisać.

4. Grywalizacja [limit znaków: 1800]

Ważnym elementem każdej gry jest dynamika rozgrywki, która obejmuje np.: rankingi, nagrody, odznaki czy systemy punktowe. Grywalizacja zwykle ożywia i motywuje graczy: wszyscy uwielbiamy zdobywać więcej monet, zdobywać więcej żyć lub przechodzić na następny poziom. A może zamiast punktów do zwycięstwa, gracz może zostać nagrodzony nowymi możliwościami, nową przestrzenią do zbadania, a nawet nowym zadaniem. Zastanów się i opisz to. To też można naszkicować zamiast opisywać.

- a. Poziomy gry / misje / projekt terenu
- b. Dynamika rozgrywki (np. punkty, rankingi, itp.)

5. Mechanika aplikacji [limit: jedna strona]

Ważnym elementem każdej gry jest mechanika aplikacji. Zaprojektuj jak ma graficznie wyglądać interfejs użytkownika, w jaki sposób będzie można sterować postaciami/przedmiotami w grze. Zastanów się również jaka byłaby najlepsza muzyka która rozbrzmiewałaby podczas gry oraz jakie kolory w aplikacji chcesz zastosować.

- a. Graficzny interfejs użytkownika w grze i jego oznaczenia
- b. Sterowanie w grze
- c. Muzyka
- d. Grafika gry (np. zdjęcie, rysunek, kolaż)
- e. Przykładowe poziomy gry (grafika)

6. Diagram przepływu gry

Za pomocą schematu blokowego przedstaw kolejne czynności pozwalające osiągnąć wyznaczony przez Ciebie cel edukacyjnej gry komputerowej.

7. Dodatkowe uwagi jeżeli chcesz je przekazać. [limit znaków: 300]