1. **ZGŁOSZENIE - KARTA OPISU GRY**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa Zespołu | Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. |
| Nazwa gry | Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. |
| Liczba graczy (uczestników gry):jednoosobowa / wieloosobowa / zespołowa - jeden zespół, ale wiele osób | Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. |
| Cele gry | Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. |
| Typ gry  | Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst. |

# Wstęp [limit znaków: 600]

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

*Proszę przedstaw ogólny opis gry - czego uczy ta gra, czy jest zgodna z naukowymi faktami, czy wymaga od gracza rozwiązywania problemów lub sięgania do innych źródeł.*

#  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 lub zaprezentuj graficznie. Możesz przedstawić podkład muzyczny i dźwięki.*

*Np.:*

## Jaki jest cel gry?

 Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst..

## Jaka jest docelowa grupa odbiorców gry?

*Do jakiego gracza adresowana rozgrywka:*

* + - wiek .....................................
		- klasa ....................................
		- przedmiot .............................

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

 Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

## Jeżeli gra ma bohatera – opisz go i jego historię.

 Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

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

 Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

#  Grywalizacja i mechanika gry[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.*

# Algorytm gry

*Za pomocą dowolnego zapisu: listy, schematu blokowego, opisu słownego, rysunku, itp. przedstaw kolejne czynności pozwalające osiągnąć wyznaczony przez Ciebie cel edukacyjnej gry komputerowej.*

## Poziomy gry / misje / projekt terenu

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

## Dynamika rozgrywki (np. punkty, rankingi, itp.)

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

# 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.*

## Graficzny interfejs użytkownika w grze i jego oznaczenia

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

## Sterowanie w grze

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

## Muzyka i dźwięki

Kliknij lub naciśnij tutaj, aby wprowadzić tekst.

# Lista źródeł

*Należy podać źródła z podaniem autora i typu licencji wykorzystane w przesłanej pracy konkursowej, np. muzyka, grafika.*

# Link do filmiku z rozgrywki w darmowym i otwartym serwisie streamingowym (typu YT, Vimeo, CDA...) – **dotyczy kategorii Implementacja Gry**

# Pliki do dołączenia:

# w kategorii Koncepcja gry – należy dołączyć prezentację gry skompresowaną w ZIP

# w kategorii Implementacja gry - należy dołączyć aplikację gry skompresowaną w ZIP