



Piotr Milewski

GAMEBOOK

PRAXIS

Zeszyt ćwiczeń 2

Piotr Milewski

GAMEBOOK

PRAXIS

Zeszyt ćwiczeń 2

Gotowe zadania i ćwiczenia

Ścieżka A. Osobista

Ścieżka B. Fast prototyping

Ścieżka C. Projekty





Spis Treści

Wstęp	7
Czym są ścieżki?	8
Narzędzia	11
Gry biznesowe. Ścieżka Solo	16
B1S: Temat: Gry symulacyjne	17
B2S: Temat: Gry rekrutacyjne	23
B3S: Temat: Gry sprzedażowe	28
B4S: Temat: Gry marketingowe i PR-owe	33
Gry biznesowe. Ścieżka Multi	38
B1M: Temat: Gry symulacyjne	39
B2M: Temat: Gry rekrutacyjne	46
B3M: Temat: Gry sprzedażowe	51
B4M: Temat: Gry marketingowe i PR-owe	56
Gry biznesowe. Ścieżka Kampania	61
B1K: Temat: Gry symulacyjne	62
B2K: Temat: Gry rekrutacyjne	68
B3K: Temat: Gry sprzedażowe	73
B4K: Temat: Gry marketingowe i PR-owe	78
Gry edukacyjne. Ścieżka Solo	82
E1S: Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia	83
E2S: Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę	89
E3S: Edumoding	93
E4S: Edugry	98

Spis Treści

Gry edukacyjne. Ścieżka Multi	108
E1M: Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia	105
E2M: Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę	111
E3M: Edumoding	116
E4M: Edugry	121
Gry edukacyjne. Ścieżka Kampania	127
E1K: Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia	128
E2K: Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę	134
E3K: Edumoding	138
E4K: Edugry	142
Gry poważne. Ścieżka Solo	148
P1S: Świadomość i odpowiedzialność społeczna	149
P2S: Kompetencje społeczne	153
P3S: Empatia poznawcza	157
P4S: Procesowanie kolektywne	162
Gry poważne. Ścieżka Multi	167
P1M: Świadomość i odpowiedzialność społeczna	168
P2M: Kompetencje społeczne	173
P3M: Empatia poznawcza	177
P4M: Procesowanie kolektywne	182
Gry poważne. Ścieżka Kampania	187
P1K: Świadomość i odpowiedzialność społeczna	188
P2K: Kompetencje społeczne	193
P3K: Empatia poznawcza	197
P4K: Procesowanie kolektywne	202

Wstęp

„Połowę pracy wykonasz, gdy zaczniesz.”

— rzekome chińskie przysłowie.

Witaj osobo projektująca gry! Oto drugi zbiór ćwiczeń, który dla Ciebie przygotowałem! Służy on wyposażeniu cię w umiejętności niezbędne do projektowania gier pozarozrywkowych. W tej dziedzinie każdy z nas jest trochę początkujący. Tak zwana “dobra praktyka” nie jest nigdzie spisana w syntetyczny sposób, nie znajdziesz jej też w dostępnych na rynku podręcznikach. Jedyną sprawdzoną metodą nauki tworzenia gier biznesowych, edukacyjnych i poważnych jest więc projektowanie i testowanie kolejnych projektów. Nie licz na to, że twoja pierwsza gra będzie super. Świątuj, jeśli okaże się znośna... I przy najbliższej okazji od razu zacznij tworzyć następną.

Tworzenie dobrych gier pozarozrywkowych to niełatwy kawałek chleba, ale daje ogromną satysfakcję (a bywa, że i solidną wypłatę w ekwiwalencie złota). Jeśli polubisz ten obszar designu, trzymam kciuki za twój sukces.

Tymczasem, przejdźmy do rzeczy. Zeszyt podzielony jest na 3 sekcje:

- gry biznesowe;
- gry edukacyjne;
- gry poważne.

Każda z nich zawiera 12 ćwiczeń podzielonych na 3 ścieżki:

- Solo, przeznaczona do pracy samodzielnej;
- Multi, dedykowana sesjom kreatywnym;
- Kampania, zawierająca najtrudniejsze wyzwania, których realizacja zajmuje kilka tygodni.

Zerknij poniżej, by dowiedzieć się, czym są ścieżki. Wybierz tę, która jest najbardziej odpowiednia dla Ciebie i zacznij projektować! Niech powstaną dobre, nowe gry! Powodzenia!

—Piotr

Czym są ścieżki?

Ścieżka Solo

Ta ścieżka to zadania, które każdy, kto gra w gry i interesuje się grami, może wykonać samodzielnie lub z przyjaciółmi w domu, w czasie wolnym. Można je dowolnie modyfikować i zmieniać ich Warunki brzegowe. Są tak zaprojektowane, by po ich zakończeniu z łatwością można było poważić się na samodzielną realizację podobnych zadań ze ścieżki Multi albo Kampania.

Dla kogo?

Dla wszystkich samouków! Osób uczących się w szkołach podstawowych, nauczycielek, pracowników kultury, każdego, kto lubi gry i chce sprawdzić się w roli projektanta_ki.

Jaki jest poziom trudności?

Niski / Średni.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Od 30 do 90 minut, nie licząc czasu potrzebnego na weryfikację jego wyników.

Jak często pracować?

Optymalnie — raz w tygodniu. Minimalnie — 2 razy w miesiącu, aby nie wyjść z wprawy. Można też zdecydować się na samodzielny, intensywny kurs i realizować codziennie 1 zadanie.

Ścieżka Multi

Ta ścieżka zawiera zadania przeznaczone na typowe zajęcia warsztatowe lub ćwiczeniowe w systemie szkolnictwa wyższego. Mogą wymagać wcześniejszego przygotowania materiałów, dlatego ich treść powinna być zapowiadana z przynajmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Zajęcia wymagają obecności osoby prowadzącej, posiadającej wiedzę i doświadczenie w projektowaniu gier.

Dla kogo?

Na start — dla osób studiujących na kierunkach i specjalnościach growych oraz biorących udział w kursach, warsztatach lub zajęciach z projektowania gier.

Jaki jest poziom trudności?

Średni.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Wszystkie zadania przeznaczone są na zajęcia trwające 90 minut.

Jak często pracować?

Optymalnie — raz w tygodniu. Można też zdecydować się na intensywny kurs i realizować codziennie 1, wybrane zadanie przez 3 do 5 dni.

Ścieżka Kampania

Ta ścieżka jest najbardziej wymagająca. Składają się na nią zadania projektowe przeznaczone dla zespołów liczących od 3 do 5 osób, a sam proces projektowania gry może zająć nawet do 5 tygodni. Jeśli mają być realizowane w ramach zajęć akademickich, w ramach jednego przedmiotu studenci i studentki powinni realizować trzy takie projekty w semestrze.

Dla kogo?

Na start — dla osób studiujących na kierunkach i specjalnościach growych.

Jaki jest poziom trudności?

Wysoki.

Ile czasu zajmuje 1 ćwiczenie?

Od kilku do kilkudziesięciu roboczogodzin na osobę w przeciągu 2 do 5 tygodni.

Jak często pracować?

Optymalnie — trzy w tygodniu. Minimalnie — 2 razy w tygodniu. Przynajmniej w 1 spotkaniu w tygodniu powinien brać udział cały zespół. Zadanie można też realizować samodzielnie. W takim wypadku może potrwać do 12 tygodni.

Narzędzia

Niektóre z lekcji w ścieżkach Multi oraz Kampania korzystają z trzech specyficznych narzędzi. Jest to:

- Turystyka Projektowa;
- P.U.R.E. Feedback;
- Standardowe Kryteria Oceny.

Opis każdego z nich znajdziesz poniżej.

Możesz znaleźć też w treści zdań takie sformułowania jak prototyp ALFA, BETA lub SILVER. Ich wyjaśnienie znajdziesz w rozdziale 3 "Tworzenie prototypów" podręcznika Gamebook: Praxis

Turystyka projektowa

Turystyka Projektowa to metoda stworzona do zwiększenia efektywności zajęć prowadzonych jako sesje szybkiego prototypowania (czyli takich, które znajdują się w ścieżce Multi tego podręcznika). Zmusza osoby uczestniczące w lekcji do:

- szybkiego stworzenia pierwszego grywalnego prototypu;
- rozmowy o projekcie z osobami testującymi i pozostałymi członkami zespołu.

Jak wygląda ta metoda pracy?

1. Gdy upłynie połowa czasu przeznaczonego na całe zajęcia, wszystkie zespoły przerywają pracę.
2. Każdy zespół wybiera jedną osobę, która otrzymuje tytuł Turysty_ki Designu
3. Pozostałe osoby zostają Gospodarzami.
4. Turyści_ki opuszczają swoje zespoły i odwiedzają inny, losowo wybrany zespół.
5. Gospodarze przedstawiają Turyście swój pomysł na grę. Jeśli Gospodarze mają gotowy jakiś prototyp lub mechanikę, powinni rozegrać szybko

- partię z odwiedzającym_ą ich Turyst(k)ą.
6. Turyści dzielą się z Gospodarzami swoimi opiniami o przedstawionym prototypie. Mogą zadawać pytania i sugerować rozwiązania problemów.
 7. Po upływie 10 minut Turyści wracają do swoich zespołów.
 8. Turyści relacjonują, co widzieli w swojej wizyty i w co grali. Powinni także porównywać inne projekty ze swoimi.
 9. Gospodarze relacjonują, jak przebiegła prezentacja i test prototypu oraz jaki feedback dał im odwiedzający_a ich Turyst(k)a.
 10. Zespoły wznawiają prace nad swoim prototypem.

Prowadząc zajęcia (zwłaszcza po raz pierwszy), trzeba pilnować, by zespoły nie pomijały punktu 9! Mają do tego naturalną tendencję.

P.U.R.E. Feedback

Dawanie wartościowej (i jednocześnie strawnej dla odbiorcy) informacji zwrotnej to sztuka, której nikt nas nie uczy. Jedną ze skuteczniejszych metod, jakie znam, jest P.U.R.E. (z ang. czysty) Feedback. Metodę tę w dostępnym w serwisie Coursera.org kursie Creativity, Innovation and Transformation, a zaprezentował ją dr Jack V. Matson z Penn State University.

Na czym polega ta metoda?

To proste! Każda z osób, dzieląca się informacją zwrotną, powinna ustrukturyzować swoją wypowiedź, dzieląc ją na cztery części:

P - Positive (pozytywne)

W pierwszej kolejności staramy powiedzieć się coś dobrego o projekcie, wskazać jakąś jego zaletę. Starajmy się, aby było to coś konkretnego. Znacznie lepiej brzmi zdanie „podołała mi się modułowa plansza z puzzlowymi zaczepami”, niż lakoniczne „plansza była fajna”.

U - Unique (unikatowe)

Po pozytywach czas na rzeczy wyjątkowe. W każdym projekcie jest coś oryginalnego: pomysł na mechanikę, nietypową kombinację akcji podejmowanych przez osoby grający albo faunę świata gry. Warto wskazać osobom projektującym rzeczy, które nas szczególnie zainteresowały i przykuły naszą uwagę.

R - Related (rzeczowe)

W poniższym zestawieniu krytyka znajduje się na trzecim miejscu. Dopiero teraz jest czas na to, by wskazać ewentualne mankamenty projektu. Dobrze, aby na tę część wypowiedzi przeznaczyć mniej więcej tyle samo czasu, co na każdą z poprzednich. Warto też pokusić się o zaproponowanie rozwiązań dostrzeżonych problemów.

E - Educational (edukacyjne)

Ostatnia część wypowiedzi ma charakter autorefleksyjny. Czego nauczyłem się, obserwując twój projekt? Jakie wnioski wyciągnęłam? Na jakie rozwiązanie odważę się w swoim następnym projekcie, jakiej mechaniki będę unikać? Czyjś projekt może być świetną lekcją dla mnie.

P.U.R.E. Feedback nie jest intuicyjny. Pierwsze próby ułożenia wypowiedzi w ten sposób będą trudne i frustrujące. Z czasem, mniej więcej po kilku tygodniach, taki schemat wypowiedzi stanie się naturalny i w rezultacie dobrze wpłynie na relacje w zespole.

Standardowe kryteria oceny

Co do zasady, ze względu na różnorodność gier powstających nawet przy identycznych warunkach brzegowych, trudno jest obiektywnie i sprawiedliwie ocenić tego typu projekty.

Nie ma metodologii idealnej, dlatego każda osoba prowadząca zajęcia musi wypracować swój własny model pracy. Moja propozycja jest następująca.

Ścieżka Multi.

Kryteria oceny gier powstających w trakcie sesji szybkiego prototypowania.

- Kompletność.

Ocena BARDZO DOBRA

Nowe zasady są kompletne i tworzą grywalną wersję, gotową do otwartych testów i rozpoczęcia procesu iteracyjnego. Instrukcja jest w pełni zrozumiała, podobnie jak zaproponowane warianty rozgrywki. Do wszystkich elementów

gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ocena DOBRA

Większość zasad jest spisana, w tym wszystkie kluczowe reguły. Gra jest grywalna, gotowa do zamkniętych testów rozpoczęcia procesu iteracyjnego zakładającego konsultacje z autor(k)ami. Instrukcja jest zrozumiała. Do większości elementów gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ocena ZADOWALAJĄCA

Podstawowe zasady są napisane. Gra jest grywalna. Instrukcja jest kompletna. Do podstawowych elementów gry dobrano monochromatyczne grafiki dostępne dzięki nieodpłatnej licencji otwartej i/lub pochodzące z domeny publicznej.

Ścieżka Kampania.

Kryteria oceny gier powstających jako kilkutygodniowe projekty zespołowe.

- Ogólna grywalność.
- Jakość odpowiednich elementów Tetrady Schella:
 - ▷ Estetyka;
 - ▷ Mechanika;
 - ▷ Narracja;
 - ▷ Technologia.
- Równowaga między elementami.
- Przestrzeń gry znaczącej (z ang. Meaningful Play).

Ocena BARDZO DOBRA

Wszystkie elementy Tetrady są dobrze przemyślane, zaprojektowane i wyważone. Zasady gry są kompletne i łatwe do zrozumienia. Ogólny system interakcji zapewnia wysoki poziom gry znaczącej, w tym stosowanie podczas rozgrywki różnorodnych strategii i taktyk.

Ocena DOBRA

Elementy Tetrady kluczowe dla doświadczenia gracza są dobrze zaprojektowane. Zasady gry są kompletne, tylko kilka z nich wymagałoby dodatkowych

wyjaśnień. Ogólny system interakcji ma kilka wad, ale zapewnia akceptowalny poziom gry znaczącej, w tym stosowanie podczas rozgrywki kilku strategii i taktyk.

Ocena ZADOWALAJĄCA

Przynajmniej dwa elementy Tetrady są zaprojektowane w taki sposób, by realizować cel gry. Ogólna idea rozgrywki została przedstawiona w zadowalający i zrozumiały sposób. Zaprezentowane najważniejsze zasady gry. Ogólny system interakcji oferuje przestrzeń do gry znaczącej.



GRY BIZNESOWE

Ścieżka solo

Lekcja Nr: B1S

Ścieżka: Solo



Temat: Gry symulacyjne

Wstęp

Symulatory, a konkretnie symulacje pola bitwy to najstarsze gry poważne. Pojawiły się w pierwszych dekadach XIX wieku w pruskich szkołach oficerskich i szybko udowodniły swoją wszechstronność i przydatność. Posiadają dwie niezaprzeczalne zalety: pozwalają testować bardzo różne scenariusze sytuacyjne, a popełnianie błędów nic nie kosztuje.

Większość symulatorów należy jednoznacznie zaliczyć do gier edukacyjnych, ponieważ realizują konkretne efekty kształcenia w zakresie wiedzy lub umiejętności. Z tego powodu ich proces ich projektowania powinien mieć takie same etapy jak tworzenie każdej innej.

Wydzieliliśmy z tej rodziny konkretną grupę gier, czyli symulacje biznesowe. Zdecydowaliśmy się na taki ruch, bo chociaż wiele z nich to typowe gry szkoleniowe, jednak rezultaty części gier bywają aplikowane do bieżących działań firmy, by przynieść konkretne i mierzalne korzyści. Głównym celem stworzenia takie gry staje się więc zysk, a zwiększanie kompetencji graczy-pracowników staje się celem dodatkowym, pozytywnym efektem ubocznym.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry biznesowej służącej do

symulowania działalności przedsiębiorstwa nastawionego na zysk;
Nauczysz się:

- podstaw tworzenia symulacji biznesowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 „Gry poważne” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Wydrukuj szablon Business Model Canvas znajdujący się na końcu tej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Prawie każdy człowiek gdzieś, kiedyś pracował. Jeśli nie należysz do tej grupy (albo wspomnienie tamtego miejsca powoduje twój dyskomfort) znajdź wśród

swoich przyjaciół lub rodziny kogoś, kto chętnie opowie ci o swoim byłym lub aktualnym miejscu pracy.

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry planszowej będącej symulacją takiej firmy.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być przeznaczona dla 3 lub 4 graczy (jeśli będzie działała dla większej liczby lub ma wariant dla 2 to świetnie, ale nie jest to wymagane).
- Każdy z graczy kontroluje swoje przedsiębiorstwo i konkuruje na rynku z firmami rozwijanymi przez innych graczy.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być grywalny prototyp gry planszowej symulującej prowadzenie konkretnej firmy rywalizującej na wolnym rynku z przedsiębiorstwami o podobnym profilu.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Jeśli to możliwe, przeprowadź dwa testy. Do jednego przydziel osoby, które znają specyfikę danej branży, do drugiego takie, które nie mają o niej pojęcia.

- Zagraj kilka razy w swoją grę.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu. Czy ich zdaniem gra dobrze oddaje realia biznesowe firmy prowadzącej taką działalność? Czy podczas rozgrywki wpadli na ciekawe pomysły dotyczące takiej działalności, które można by wykorzystać w prawdziwym życiu?
- Popraw projekt według własnych obserwacji rozgrywki oraz wskazówek testerów_ek.

Informacje dodatkowe

Zanim zaczniesz projektować grę, musisz zrozumieć, jak działa takie przedsiębiorstwo. W tym celu wykonaj dwie proste analizy.

1. Analiza wartości, kosztów i przychodów, czyli Business Model Canvas Wypełnij wydrukowany przed lekcją szablon. Postaraj się uzupełnić wszystkie komórki i jak najbardziej wyczerpująco odpowiedzieć na jak

największą liczbę pytań. Jeśli nie znasz odpowiedzi, postaraj się wyszukać odpowiednie informacje w internecie. Ten krok jest konieczny do tego, aby twoja gra była realistyczna i spełniała swoją rolę.

2. Analiza SWOT

Posłuż się poniższą ilustracją i wykonaj analizę silnych i słabych stron oraz szans i zagrożeń dla typowego przedsiębiorstwa z wybranej przez siebie branży.



Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier biznesowych?
- Jak projektuje się grę, w której konkretne uwarunkowania gospodarcze są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier symulujących konkretny fragment rzeczywistości? Ile takich informacji trzeba zebrać i umieścić w projekcie gry, żeby spełniała swoje zadanie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry symulacyjnej, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B1M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B1K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B2S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier:

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria



Materiały dodatkowe

<p>Partnerzy</p> <p>Kto jest naszym kluczowym partnerem? Jakie zewnętrzne firmy lub organizacje są nam niezbędne do działania? Jakie kluczowe zasoby i działania realizują nasi partnerzy?</p>	<p>Kluczowe działania</p> <p>Jakie działania musimy podejmować, by dostarczyć naszym Klientom propozycję wartości? Jakich działań wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Propozycja wartości</p> <p>Jaką wartość generujemy dla naszych Klientów? Za co będą płacić? Co ich boli, a co ma dla nich kluczowe znaczenie? Jakie problemy Klientów rozwiązujemy? Jakie produkty i usługi będziemy oferować?</p>	<p>Relacje z klientami</p> <p>Jakich relacji oczekują od nas nasi Klienci? Czy oczekują osobistego wsparcia, a może szybkiej i automatycznej obsługi? Czy sposób nawiązywania relacji z klientami jest zintegrowany z pozostałymi obszarami modelu biznesowego?</p>	<p>Segmenty Klientów</p> <p>Kto jest naszym klientem? Dla kogo budujemy produkt/usługę? Komu oferujemy wartość? Kto będzie płacił?</p>
<p>Struktura kosztów</p> <p>Jakie koszty generuje nasz model biznesowy? Jakie nakłady finansowe generują kluczowe zasoby, działania, partnerzy?</p>	<p>Struktura przychodów</p> <p>Za co klienci są w stanie zapłacić? Za co i ile będą płacić? Które elementy naszego produktu/usługi będą darmowe, a które płatne?</p>			
<p>Kluczowe zasoby</p> <p>Jakich kluczowych zasobów potrzebujemy, żeby zaoferować naszą propozycję wartości? Jakich zasobów wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Kanały</p> <p>Gdzie bywają nasi klienci? Gdzie chcemy spotkać naszych Klientów? Z jakich kanałów będziemy korzystać przy nawiązywaniu kontaktu z klientem?</p>			

Lekcja Nr: B2S

Ścieżka: Solo



Temat: Gry rekrutacyjne

Wstęp

Gry służące do znalezienia pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach czy cechach osobowości to zdecydowanie jeden z bardziej fascynujących obszarów stosowania gier poważnych. Pionierami w tym zakresie były armia (głównie amerykańska) oraz służby wywiadowcze. Mroczny przykład zastosowania takiego rozwiązania przez bezwzględną korporację przedstawił w swoim filmie *Metoda* (hiszp. *El método*) reżyser Marcelo Piñeyro. W dobie drastycznie szybko zmieniającego się rynku pracy, zanikania starych zawodów i pojawiania się nowych, może okazać się, że właśnie gry tego typu zyskają na popularności jako skuteczne narzędzie rekrutacyjne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry rekrutacyjnej służącej do znajdowania pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach i/lub cechach osobowości;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier rekrutacyjnych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 „Gry poważne” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Zagraj w fizyczną lub przeglądarkową wersję gry Tajniacy z ang. Codenames); <https://codenames.game/>
- Przygotuj sobie cyfrową lub papierową wersję instrukcji do gry. https://www.wydawnictworebel.pl/repository/files/instrukcje/Tajniacy_Bez_Cenzury_instrukcja_PL.pdf

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie analogowej (planszowej, karcianej, fabularnej lub larpowej), która w procesie rekrutacji może posłużyć do znalezienia kandydatów o najwyższym poziomie kompetencji przynajmniej 3 z 10 kompetencji XXI wieku.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być przeznaczona przynajmniej dla 4 graczy.
- Wynik gry powinien jednoznacznie wskazywać na to, kto spośród graczy wykazał się pożądanymi umiejętnościami.
- Pierwsza pula kompetencji, z jakich możesz wybrać te, których użyjesz w projekcie to tzw. 4C: Learning and Innovation Skills (z ang. Umiejętności uczenia się i tworzenia) czyli:
 - ▷ Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów (ang. Critical Thinking and Problem Solving);
 - ▷ Kreatywność i pomysłowość (ang. Creativity and Innovation);
 - ▷ Komunikatywność (ang. Communication);
 - ▷ Umiejętność współpracy (ang. Collaboration).
- Druga pula kompetencji to tzw. Career and Life Skills (z ang. Umiejętności życiowe i zawodowe) czyli:
 - ▷ Elastyczność i adaptacyjność (ang. Flexibility and Adaptability);
 - ▷ Inicjatywa i samostereowanie (ang. Initiative and Self-direction);
 - ▷ Komunikacja społeczna i międzykulturowa (ang. Social and Cross-cultural Interaction);
 - ▷ Produktywność i wiarygodność (ang. Productivity and Accountability);
 - ▷ Przywództwo i odpowiedzialność (z ang. Leadership and Responsibility).

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być grywalny prototyp gry rekrutacyjnej, służącej do znalezienia kandydatów_ek o najwyższym poziomie poszukiwanych umiejętności XXI w.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Zanim zaczniecie rozgrywkę, poproś, aby każdy w sekrecie obstawił wynik rozgrywki, zarówno to, kto wygra, jak i ich własny wynik.

- Zagrać kilka razy w twoją grę.
- Po zakończeniu sesji sprawdźcie, czyje przewidywania uczestników się sprawdziły.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Informacje dodatkowe

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj design gry Tajniacy. W jaki sposób realizuje ona jednocześnie wszystkie 4 umiejętności z grupy 4C oraz połowę z drugiej grupy?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier rekrutacyjnych?
- W jaki sposób łączyć umiejętności z wyzwaniami, mechanikami gier i wygrywającymi strategiami?
- Jak sprawiedliwie i obiektywnie weryfikować wyniki takich gier? Jak uzyskać pewność, że dają prawidłowe rezultaty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry rekrutacyjnej, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B2M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B2K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B3S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier:

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria



Lekcja Nr: B3S

Ścieżka: Solo



Temat: Gry sprzedażowe

Wstęp

Gry wspierające proces sprzedaży wyrosły z narzędzia marketingowego, które ma już prawie 150 lat. W lata 80 XIX wieku firmy tytoniowe zaczęły zadrukowywać reklamami tekturowe wkładki usztywniające opakowania z papierosami. Dzieci szybko zaczęły zbierać te karty i nim nastał wiek XX, na kartach zaczęły pojawiać się wizerunki sportowców. W latach 20 XX wieku karty zaczęto dorzucać do produktów spożywczych, a w latach 50 do wizerunków baseballistów dołączyły regularne karty do gry. W tym samym czasie na kartach ze sportowcami pojawiły się statystyki, co otworzyło furtkę do wymyślania zasad gier, które je wykorzystywały.

Dodawanie komponentów gier do produktów codziennego użytku w celu zwiększenia ich sprzedaży nie jest więc pomysłem nowym, ale wciąż może być niezwykle skuteczne. Zbieractwo, kompletowanie zestawów i ciekawość to jednej z najsilniejszych motywatorów wewnętrznych, jakie rządzą homo sapiens.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry wspierającej proces sprzedaży produktu;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier sprzedażowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przygotuj 10 tekturowych lub plastikowych opakowań zewnętrznych do produktów codziennego użytku jak pasta do zębów, płatki kukurydziane, herbata czy filtry do odkurzacza.
- Kup w sklepie spożywczym kilka sztuk gumy Turbo. Ważne są opakowania i karty z samochodami, same gumy możesz zjeść lub oddać dzieciom sąsiadów, lub zostawić dla testerów twojej gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry planszowej lub karcianej, która:

- będzie zachęcała do regularnego lub nadmiarowego kupowania produktów;
- wykorzysta opakowania kupowanych produktów (spożywczych i domowych).

Postaraj się zbudować jak najwięcej elementów prototypu z zebranych opakowań.

Warunki brzegowe

- Gracz powinien móc samodzielnie wyciąć 1 do 3 komponentów do gry z każdego opakowania.
- Gracz może otrzymać 1 gotowy komponent w każdym opakowaniu.
- Każdy gracz gra swoim zestawem komponentów.
- Gra ma być przeznaczona dla 2 graczy.
- Rozgrywka powinna trwać od 5 do 10 minut.
- Aby zagrać, gracz musi zakupić minimum 6 opakowań produktu.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być grywalny prototyp gry wspierającej proces sprzedaży.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zaprosz kilka osób do testów gry.
- Zagraj kilka razy w swoją grę.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Zapytaj, czy rozważyliby zakup produktu, żeby zmodyfikować swój zestaw komponentów.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Informacje dodatkowe

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj, jak wyglądała rozgrywka kartami samochodów z gum Turbo.

Przykładowe zasady gry kartami Turbo:

- Gracze tasują swoje karty i układają z nich talię awersem do dołu. Wszystkie talie powinny mieć taką samą, uzgodnioną liczbę kart.
- Gracze losowo wybierają, kto zaczyna.
- Zaczynający gracz wybiera kategorię.
- Drugi gracz mówi "najmniej" lub "najwięcej".
- Obaj gracze odkrywają wierzchnie karty ze swoich talii.
- Pojedynek wygrywa gracz, którego karta spełniła warunki, czyli np. miał samochód z najmniejszą mocą silnika.
- Gracze, którzy przegrali, odrzucają zużyte karty. Gracz, który wygrał pojedynek, deklaruje kolejną kategorię.
- Całą grę wygrywa gracz, który zachował najwięcej kart.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier wspierających sprzedaż?
- Jak zbudować grę, która jednocześnie zachęca do zbierania komponentów i może być wygrana przez osobę, która skompletowała swój pierwszy zestaw?
- Jakie inne motywatory może uruchamiać taka gra, by gracze_ki chcieli zbierać kolejne komponenty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry sprzedażowej, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B3M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B4S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier:

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria



Lekcja Nr: B4S

Ścieżka: Solo



Temat: Gry marketingowe i PR-owe

Wstęp

W ubiegłym stuleciu gry nie miały najlepszej prasy, podobnie jak gracze i graczkki. Od staroświeckich przysłów w stylu “kto gra w karty, ten ma łeb obdarty”, po dziennikarskie tyrady pełne obaw o możliwe przywoływanie nieprawdziwych demonów w trakcie sesji gier fabularnych, zawsze ktoś znalazł na naszą branżę PR-owy kij.

Dopiero w ostatnich dekadach sytuacja się zmieniło. Gamera kultura wywalczyła dla siebie należne jej miejsce, naukowe badania dowiodły, że gry raczej pomagają, niż szkodzą, bycie graczem_ką stało się modne i cool.

Nic dziwnego, że z natury rzeczy nudne firmy i korporacje usiłują podczepić się do tego kolorowego i pełnego pozytywnej energii pociągu.

My, twórcy gier, możemy na tym zarobić. Wystarczy, że dostarczymy gry, które zastąpią krzykliwe reklamy i mało wyszukane kampanie promocyjne, na które agencje “kreatywne” od dawna nie mają dobrych i świeżych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gier marketingowych i wizerunkowych;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier marketingowych i wizerunkowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.
- Dostęp do opcji street view w aplikacji Google Maps lub innej o takiej samej funkcjonalności.

Czynności

- Zapoznaj się z przebiegiem kampanii reklamowej płyty Małomiasteczkowy Dawida Podsiadło.
<https://rytmy.pl/szczegoly-kampanii-promujacej-album-dawida-podsiadlo/>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry przeglądarkowej promującej nową płytę i trasę koncertową fikcyjnego zespołu popowego (w tym podgatunki jak K-pop), hip-hopowego lub rockowego.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być dostępna przy użyciu zwykłej przeglądarki internetowej.
- Aby wygrać, trzeba w zadanym czasie odwiedzić lub w inny sposób pozyskać informacje umieszczone publicznie w miastach, w których odbędą się koncerty oraz zrealizować konkretne zadanie.
- Zadanie do zrealizowania w każdym mieście powinno być specyficzne dla tego miasta. Umieszczone w innym mieście nie powinno do niego pasować.
- Miast musi być 17, po 1 na każde województwo. Możesz wybrać dowolne miasta.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- scenariusz i harmonogram gry;
- projekt strony internetowej oraz jej funkcjonalności;
- papierowy prototyp 17 zadań.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry.

- Rozstaw prototypowe zadania w terenie otwartym i przeprowadź testową rozgrywkę. Każde miejsce, w którym umieścisz zadanie, powinno symbolizować inne miasto.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Zapytaj, czy rozważyliby wybranie się na koncert tego zespołu lub przesłuchali z ciekawości płytę za darmo w jednym z serwisów streamingowych. Dopiero wtedy możesz im zdradzić, że zespół jest fikcyjny.
- Popraw projekt swojej gry według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier marketingowych i budujących wizerunek?
- Jak zbudować grę, która ma zachęcić do pozagrowej aktywności, jak np. wybranie się na koncert?
- W jaki sposób elementy gry mogą wpłynąć na postrzeganie czegoś zupełnie innego? Jak działa ten mechanizm, od czego jest zależny?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry związanej z marketingiem i PR, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B4M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1S



- spróbuj zaprojektować grę poważną wykonując ćwiczenie P1S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria





GRY BIZNESOWE

Ścieżka multi



Lekcja Nr: B1M

Ścieżka: Multi



Temat: Gry symulacyjne

Wstęp

Symulatory, a konkretnie symulacje pola bitwy to najstarsze gry poważne. Pojawiły się w pierwszych dekadach XIX wieku w pruskich szkołach oficerskich i szybko udowodniły swoją wszechstronność i przydatność. Posiadają dwie niezaprzeczalne zalety: pozwalają testować bardzo różne scenariusze sytuacyjne, a popełnianie błędów nic nie kosztuje.

Większość symulatorów należy jednoznacznie zaliczyć do gier edukacyjnych, ponieważ realizują konkretne efekty kształcenia w zakresie wiedzy lub umiejętności. Z tego powodu ich proces ich projektowania powinien mieć takie same etapy jak tworzenie każdej innej.

Wydzieliliśmy z tej rodziny konkretną grupę gier, czyli symulacje biznesowe. Zdecydowaliśmy się na taki ruch, bo chociaż wiele z nich to typowe gry szkoleniowe, jednak rezultaty części gier bywają aplikowane do bieżących działań firmy, by przynieść konkretne i mierzalne korzyści. Głównym celem stworzenia takie gry staje się więc zysk, a zwiększanie kompetencji graczy-pracowników staje się celem dodatkowym, pozytywnym efektem ubocznym.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry biznesowej służącej do symulowania działalności przedsiębiorstwa nastawionego na zysk;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia symulacji biznesowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Wydrukuj szablon Business Model Canvas znajdujący się na końcu tej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Jest takie marzeniem, które ma większości studentów_ek kierunków growych. Na przełomie 3 i 4 semestru konkretyzuje się w plan: Razem Z Moimi Przyjaciółmi Z Roku Założymy Własne Studio Gier.

Zanim decyduje o tym, kto będzie miał ile procent udziałów w firmie, kto zostanie CEO i u kogo w garażu zrobimy własnego Wiedźmina (we) czwórkę, spróbujcie w zespole zbudować grę do przetestowania tej wizji przyszłości.

Waszym zadaniem jest zaprojektowanie gry planszowej będącej symulatorem niezależnego studia gier.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być przeznaczona dla 3 lub 4 graczy (jeśli będzie działa dla większej liczby lub ma wariant dla 2 to świetnie, ale nie jest to wymagane).
- Każdy z graczy kontroluje swoje przedsiębiorstwo i konkuruje na rynku z firmami rozwijanymi przez innych graczy.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być grywalny prototyp gry planszowej symulującej prowadzenie konkretnej firmy rywalizującej na wolnym rynku z przedsiębiorstwami o podobnym profilu.

Przygotuj

- spisane zasady gry;
- prototyp ALFA.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Informacje dodatkowe

Zanim zaczniesz projektować grę, musisz zrozumieć, jak działa takie przedsiębiorstwo. W tym celu wykonaj dwie proste analizy.

1. Analiza wartości, kosztów i przychodów, czyli Business Model Canvas
Wypełnij wydrukowany przed lekcją szablon. Postaraj się uzupełnić wszystkie komórki i jak najbardziej wyczerpująco odpowiedzieć na jak największą liczbę pytań. Jeśli nie znasz odpowiedzi, postaraj się wyszukać odpowiednie informacje w internecie. Ten krok jest konieczny do tego, aby twoja gra była realistyczna i spełniała swoją rolę.

2. Analiza SWOT

Posłuż się poniższą ilustracją i wykonaj analizę silnych i słabych stron oraz szans i zagrożeń dla typowego przedsiębiorstwa z wybranej przez siebie branży.



Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier biznesowych?
- Jak projektuje się grę, w której konkretna uwarunkowania gospodarcze są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier symulujących konkretny fragment rzeczywistości? Ile takich informacji trzeba zebrać i umieścić w projekcie gry, żeby spełniała swoje zadanie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry symulacyjnej:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie B1S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie B1K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B2M



Materiały dodatkowe

<p>Partnerzy</p> <p>Kto jest naszym kluczowym partnerem? Jakie zewnętrzne firmy lub organizacje są nam niezbędne do działania? Jakie kluczowe zasoby i działania realizują nasi partnerzy?</p>	<p>Kluczowe działania</p> <p>Jakie działania musimy podejmować, by dostarczyć naszym Klientom propozycję wartości? Jakich działań wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Propozycja wartości</p> <p>Jaką wartość generujemy dla naszych Klientów? Za co będą płacić? Co ich boli, a co ma dla nich kluczowe znaczenie? Jakie problemy Klientów rozwiązujemy? Jakie produkty i usługi będziemy oferować?</p>	<p>Relacje z klientami</p> <p>Jakich relacji oczekują od nas nasi Klienci? Czy oczekują osobistego wsparcia, a może szybkiej i automatycznej obsługi? Czy sposób nawiązywania relacji z klientami jest zintegrowany z pozostałymi obszarami modelu biznesowego?</p>	<p>Segmenty Klientów</p> <p>Kto jest naszym klientem? Dla kogo budujemy produkt/usługę? Komu oferujemy wartość? Kto będzie płacił?</p>
<p>Struktura kosztów</p> <p>Jakie koszty generuje nasz model biznesowy? Jakie nakłady finansowe generują kluczowe zasoby, działania, partnerzy?</p>	<p>Kluczowe zasoby</p> <p>Jakich kluczowych zasobów potrzebujemy, żeby zaoferować naszą propozycję wartości? Jakich zasobów wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Kanały</p> <p>Gdzie bywają nasi klienci? Gdzie chcemy spotkać naszych Klientów? Z jakich kanałów będziemy korzystać przy nawiązywaniu kontaktu z klientem?</p>	<p>Struktura przychodów</p> <p>Za co klienci są w stanie zapłacić? Za co i ile będą płacić? Które elementy naszego produktu/usługi będą darmowe, a które płatne?</p>	

Lekcja Nr: B2M

Ścieżka: Multi



Temat: Gry rekrutacyjne

Wstęp

Gry służące do znalezienia pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach czy cechach osobowości to zdecydowanie jeden z bardziej fascynujących obszarów stosowania gier poważnych. Pionierami w tym zakresie były armia (głównie amerykańska) oraz służby wywiadowcze. Mroczny przykład zastosowania takiego rozwiązania przez bezwzględną korporację przedstawił w swoim filmie *Metoda* (hiszp. *El método*) reżyser Marcelo Piñeyro. W dobie drastycznie szybko zmieniającego się rynku pracy, zanikania starych zawodów i pojawiania się nowych, może okazać się, że właśnie gry tego typu zyskają na popularności jako skuteczne narzędzie rekrutacyjne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry rekrutacyjnej służącej do znajdowania pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach i/lub cechach osobowości;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier rekrutacyjnych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przed zajęciami zagraj w fizyczną lub przeglądarkową wersję gry Tajniacy z ang. Codenames); <https://codenames.game/>
- Opcjonalnie, jeśli jest taka możliwość, obejrzyj film Metoda.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry larpowej, która w procesie rekrutacji może posłużyć do znalezienia kandydatów o najwyższym poziomie kompetencji przynajmniej 6 z 10 kompetencji XXI wieku, w tym całego zestawu określanego jako 4C.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi być przeznaczona przynajmniej dla 4 do 8 graczy;
- może należeć do dowolnego gatunku estetycznego;
- nie może korzystać z dedykowanych aplikacji, stron www oraz innych skomplikowanych materiałów.
- powinna być możliwa do rozegrania w dwóch położonych obok siebie salach konferencyjnych o powierzchni ok. 30m², wyposażonych w podstawowe sprzęty biurowe.

Dodatkowe warunki.

- Wynik gry powinien jednoznacznie wskazywać na to, kto spośród graczy wykazał się pożądanymi umiejętnościami.
- Pierwsza pula kompetencji, to tzw. 4C: Learning and Innovation Skills (z ang. Umiejętności uczenia się i tworzenia) czyli:
 - ▷ Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów (ang. Critical Thinking and Problem Solving);
 - ▷ Kreatywność i pomysłowość (ang. Creativity and Innovation);
 - ▷ Komunikatywność (ang. Communication);
 - ▷ Umiejętność współpracy (ang. Collaboration).
- Twoja gra musi realizować wszystkie 4 umiejętności z tej grupy.
- Druga pula kompetencji to tzw. Career and Life Skills (z ang. Umiejętności życiowe i zawodowe) czyli:
 - ▷ Elastyczność i adaptacyjność (ang. Flexibility and Adaptability);
 - ▷ Inicjatywa i samostereowanie (ang. Initiative and Self-direction);
 - ▷ Komunikacja społeczna i międzykulturowa (ang. Social and Cross-cultural Interaction);
 - ▷ Produktywność i wiarygodność (ang. Productivity and Accountability);
 - ▷ Przywództwo i odpowiedzialność (z ang. Leadership and Responsibility).

Twoja gra musi realizować dowolne 2 umiejętności z tej grupy.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- scenariusz gry, z opisanymi mechanikami, zasadami i harmonogramem rozgrywki;
- 1 przykładowa Karta Postaci i skrócone opisy pozostałych postaci.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Informacje dodatkowe

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj design gry Tajniacy. W jaki sposób realizuje ona jednocześnie wszystkie 4 umiejętności z grupy 4C oraz połowę z drugiej grupy?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier rekrutacyjnych?
- W jaki sposób łączyć umiejętności z wyzwaniami, mechanikami gier i wygrywającymi strategiami?
- Jak sprawiedliwie i obiektywnie weryfikować wyniki takich gier? Jak uzyskać pewność, że dają prawidłowe rezultaty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry rekrutacyjnej:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie B2S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie B2K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B3M



Lekcja Nr: B3M

Ścieżka: Multi



Temat: Gry sprzedażowe

Wstęp

Gry wspierające proces sprzedaży wyrosły z narzędzia marketingowego, które ma już prawie 150 lat. W lata 80 XIX wieku firmy tytoniowe zaczęły zadrukowywać reklamami tekturowe wkładki usztywniające opakowania z papierosami. Dzieci szybko zaczęło zbierać te karty i nim nastał wiek XX, na kartach zaczęły pojawiać się wizerunki sportowców. W latach 20 XX wieku karty zaczęto dorzucać do produktów spożywczych, a w latach 50 do wizerunków baseballistów dołączyły regularne karty do gry. W tym samym czasie na kartach ze sportowcami pojawiły się statystyki, co otworzyło furtkę do wymyślania zasad gier, które je wykorzystywały.

Dodawanie komponentów gier do produktów codziennego użytku w celu zwiększenia ich sprzedaży nie jest więc pomysłem nowym, ale wciąż może być niezwykle skuteczne. Zbieractwo, kompletowanie zestawów i ciekawość to jednej z najsilniejszych motywatorów wewnętrznych, jakie rządzą homo sapiens.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry wspierającej proces sprzedaży produktu;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier sprzedażowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przygotuj 10 tekturowych lub plastikowych opakowań zewnętrznych do produktów codziennego użytku jak pasta do zębów, płatki kukurydziane, herbata czy filtry do odkurzacza.
- Kup w sklepie spożywczym kilka sztuk gumy Turbo. Ważne są opakowania i karty z samochodami, same gumy możesz zjeść lub oddać dzieciom sąsiadów, lub zostawić dla testerów twojej gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry imprezowej, która:

- będzie zachęcała do regularnego lub nadmiarowego kupowania produktów;
- wykorzysta opakowania kupowanych produktów (spożywczych i domowych).

Postaraj się zbudować jak najwięcej elementów prototypu z zebranych opakowań.

Warunki brzegowe

- Gra musi być grywalna od 5 do 15 osób.
- Jedna rozgrywka powinna trwać nie dłużej niż 15 minut.
- Z każdego opakowania można wyciąć 1 do 3 komponentów do gry.
- W każdym opakowaniu można znaleźć 1 gotowy komponent do gry.
- Gracze powinni wykonywać swoje akcje jednocześnie.
- Widzialność wszystkich komponentów należących do innych graczy_ek nie powinna być istotna dla podejmowania prawidłowych decyzji.
- Wystarczy zakupić 3 opakowania produktu na 1 gracza, aby można było przeprowadzić satysfakcjonującą rozgrywkę.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być grywalny prototyp gry wspierającej proces sprzedaży.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Informacje dodatkowe

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj, jak wyglądała rozgrywka kartami samochodów z gum Turbo.

Przykładowe zasady gry kartami Turbo:

- Gracze tasują swoje karty i układają z nich talię awersem do dołu. Wszystkie talie powinny mieć taką samą, uzgodnioną liczbę kart.
- Gracze losowo wybierają, kto zaczyna.
- Zaczynający gracz wybiera kategorię.
- Drugi gracz mówi "najmniej" lub "najwięcej".

- Obaj gracze odkrywają wierzchnie karty ze swoich talii.
- Pojedynek wygrywa gracz, którego karta spełniła warunki, czyli np. miał samochód z najmniejszą mocą silnika.
- Gracze, którzy przegrali, odrzucają zużyte karty. Gracz, który wygrał pojedynek, deklaruje kolejną kategorię.
- Całą grę wygrywa gracz, który zachował najwięcej kart.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier wspierających sprzedaż?
- Jak zbudować grę, która jednocześnie zachęca do zbierania komponentów i może być wygrana przez osobę, która skompletowała swój pierwszy zestaw?
- Jakie inne motywatory może uruchamiać taka gra, by gracze_ki chcieli zbierać kolejne komponenty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry sprzedażowej:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie B3S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie B3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B4M



Lekcja Nr: B4M

Ścieżka: Multi



Temat: Gry marketingowe i PR-owe

Wstęp

W ubiegłym stuleciu gry nie miały najlepszej prasy, podobnie jak gracze i graczkki. Od staroświeckich przysłów w stylu “kto gra w karty, ten ma łeb obdarty”, po dziennikarskie tyrady pełne obaw o możliwe przywoływanie nieprawdziwych demonów w trakcie sesji gier fabularnych, zawsze ktoś znalazł na naszą branżę PR-owy kij.

Dopiero w ostatnich dekadach sytuacja się zmieniło. Gamera kultura wywalczyła dla siebie należne jej miejsce, naukowe badania dowiodły, że gry raczej pomagają, niż szkodzą, bycie graczem_ką stało się modne i cool.

Nic dziwnego, że z natury rzeczy nudne firmy i korporacje usiłują podczepić się do tego kolorowego i pełnego pozytywnej energii pociągu.

My, twórcy gier, możemy na tym zarobić. Wystarczy, że dostarczymy gry, które zastąpią krzykliwe reklamy i mało wyszukane kampanie promocyjne, na które agencje “kreatywne” od dawna nie mają dobrych i świeżych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gier marketingowych i wizerunkowych;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier marketingowych i wizerunkowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Co trzeba zrobić?

Zaprojektuj grę oraz część garderoby (np. kurtkę, spodnie, buty) lub akcesorium odzieżowe (breloczek, pasek, smycz do kluczy, szalik), którą gra ma promować.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi być aplikacją mobilną i wykorzystywać lokalizację osób grających;
- musi w jakiś sposób łączyć świat rzeczywisty z fikcyjnym światem gry;

- musi sprawiać, że spotkanie innych osób również mających na sobie rzecz jest istotne dla rozgrywki;
- może wymuszać interakcje społeczne z takimi osobami.

Promowana rzecz:

- może mieć kilka wariantów kolorystycznych lub wzorów, ale wszystkie muszą jednoznacznie kojarzyć się ze sobą.
- powinna być widoczna podczas noszenia;
- powinna pasować do innych ubrań noszonych przez większą część roku (z wyjątkiem ekstremalnej pogody).

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane zasady gry;
- szkic prototypu aplikacji;
- lista funkcjonalności i scenariusze użycia aplikacji;
- szkic lub prototyp promowanej rzeczy.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Informacje dodatkowe

Zajęcia można wzbogacić prosząc uczestników_czki by przynieśli ze sobą na zajęcia nieużywane i niepotrzebne elementy garderoby i akcesoria odzieżowe i wykorzystali je do zrobienia prototypu.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier marketingowych i budujących wizerunek?
- Jak zbudować grę, która ma wygenerować modę albo trend?
- W jaki sposób elementy gry mogą wpłynąć na postrzeganie czegoś zupełnie innego? Jak działa ten mechanizm, od czego jest zależny?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry związanej z marketingiem i PR:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie B4S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie B4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1M



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie P1M





GRY BIZNESOWE

Ścieżka Kampania



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Temat: Gry symulacyjne

Wstęp

Symulatory, a konkretnie symulacje pola bitwy to najstarsze gry poważne. Pojawiły się w pierwszych dekadach XIX wieku w pruskich szkołach oficerskich i szybko udowodniły swoją wszechstronność i przydatność. Posiadają dwie niezaprzeczalne zalety: pozwalają testować bardzo różne scenariusze sytuacyjne, a popełnianie błędów nic nie kosztuje.

Większość symulatorów należy jednoznacznie zaliczyć do gier edukacyjnych, ponieważ realizują konkretne efekty kształcenia w zakresie wiedzy lub umiejętności. Z tego powodu ich proces ich projektowania powinien mieć takie same etapy jak tworzenie każdej innej.

Wydzieliliśmy z tej rodziny konkretną grupę gier, czyli symulacje biznesowe. Zdecydowaliśmy się na taki ruch, bo chociaż wiele z nich to typowe gry szkoleniowe, jednak rezultaty części gier bywają aplikowane do bieżących działań firmy, by przynieść konkretne i mierzalne korzyści. Głównym celem stworzenia takie gry staje się więc zysk, a zwiększanie kompetencji graczy-pracowników staje się celem dodatkowym, pozytywnym efektem ubocznym.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry biznesowej służącej do symulowania działalności przedsiębiorstwa nastawionego na zysk;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia symulacji biznesowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Wydrukuj szablon Business Model Canvas znajdujący się na końcu tej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry będącej symulacją przedsiębiorstwa zatrudniającego od 20 do 50 pracowników działającego w wybranej przez

ciebie branży produkcyjnej.

Jeśli potrzebujesz inspiracji, listę branż znajdziesz np. na stronie Grupy Biznes Polska.

<https://www.biznes-polska.pl/branze/>

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi zakładać udział od 1 do 5 graczy oraz facylitatora (pełniącego podobną rolę co Mistrz Gry w grach fabularnych).
- musi trwać nie krócej niż 3 i nie dłużej niż 6 godzin;
- musi posiadać system interakcji Zespół lub Gracz vs Gra;
- musi posiadać wyraźny rytm, który będą wyznaczały:
 - ▷ wewnętrzny licznik czasu;
 - ▷ sygnały i zdarzenia zewnętrzne płynące z rynku (losowe, wybierane przez facylitatora lub będące częścią konkretnego scenariusza);
- musi posiadać zautomatyzowany arkusz kalkulacyjny z zaprojektowanymi formułami.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.
- 2 scenariusze rozgrywki.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 5 tygodni.

Zanim zaczniesz projektować grę, musisz zrozumieć, jak działa takie przedsiębiorstwo. W tym celu wykonaj dwie proste analizy.

1. Analiza wartości, kosztów i przychodów, czyli Business Model Canvas
2. Wypełnij wydrukowany przed lekcją szablon. Postaraj się uzupełnić wszystkie komórki i jak najbardziej wyczerpująco odpowiedzieć na jak największą liczbę pytań. Jeśli nie znasz odpowiedzi, postaraj się

wyszukać odpowiednie informacje w internecie. Ten krok jest konieczny do tego, aby twoja gra była realistyczna i spełniała swoją rolę.

3. Analiza SWOT

4. Posłuż się poniższą ilustracją i wykonaj analizę silnych i słabych stron oraz szans i zagrożeń dla typowego przedsiębiorstwa z wybranej przez siebie branży.



Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier biznesowych?
- Jak projektuje się grę, w której konkretne uwarunkowania gospodarcze są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier symulujących konkretny fragment rzeczywistości? Ile takich informacji trzeba zebrać i umieścić w projekcie gry, żeby spełniała swoje zadanie?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry symulacyjnej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B1M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B1S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B2K



Materiały dodatkowe

<p>Partnerzy</p> <p>Kto jest naszym kluczowym partnerem? Jakie zewnętrzne firmy lub organizacje są nam niezbędne do działania? Jakie kluczowe zasoby i działania realizują nasi partnerzy?</p>	<p>Kluczowe działania</p> <p>Jakie działania musimy podejmować, by dostarczyć naszym Klientom propozycję wartości? Jakich działań wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Propozycja wartości</p> <p>Jaką wartość generujemy dla naszych Klientów? Za co będą płacić? Co ich boli, a co ma dla nich kluczowe znaczenie? Jakie problemy Klientów rozwiązujemy? Jakie produkty i usługi będziemy oferować?</p>	<p>Relacje z klientami</p> <p>Jakich relacji oczekują od nas nasi Klienci? Czy oczekują osobistego wsparcia, a może szybkiej i automatycznej obsługi? Czy sposób nawiązywania relacji z klientami jest zintegrowany z pozostałymi obszarami modelu biznesowego?</p>	<p>Segmenty Klientów</p> <p>Kto jest naszym klientem? Dla kogo budujemy produkt/usługę? Komu oferujemy wartość? Kto będzie płacił?</p>
<p>Struktura kosztów</p> <p>Jakie koszty generuje nasz model biznesowy? Jakie nakłady finansowe generują kluczowe zasoby, działania, partnerzy?</p>	<p>Kluczowe zasoby</p> <p>Jakich kluczowych zasobów potrzebujemy, żeby zaoferować naszą propozycję wartości? Jakich zasobów wymagają nasze kanały dotarcia do Klienta i nawiązywane z nim relacje?</p>	<p>Kanały</p> <p>Gdzie bywają nasi klienci? Gdzie chcemy spotkać naszych Klientów? Z jakich kanałów będziemy korzystać przy nawiązywaniu kontaktu z klientem?</p>	<p>Struktura przychodów</p> <p>Za co klienci są w stanie zapłacić? Za co i ile będą płacić? Które elementy naszego produktu/usługi będą darmowe, a które płatne?</p>	



Temat: Gry rekrutacyjne

Wstęp

Gry służące do znalezienia pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach czy cechach osobowości to zdecydowanie jeden z bardziej fascynujących obszarów stosowania gier poważnych. Pionierami w tym zakresie były armia (głównie amerykańska) oraz służby wywiadowcze. Mroczny przykład zastosowania takiego rozwiązania przez bezwzględną korporację przedstawił w swoim filmie *Metoda* (hiszp. *El método*) reżyser Marcelo Piñeyro. W dobie drastycznie szybko zmieniającego się rynku pracy, zanikania starych zawodów i pojawiania się nowych, może okazać się, że właśnie gry tego typu zyskają na popularności jako skuteczne narzędzie rekrutacyjne.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry rekrutacyjnej służącej do znajdowania pracowników o właściwych kwalifikacjach, kompetencjach i/lub cechach osobowości;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier rekrutacyjnych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przed zajęciami zagraj w fizyczną lub przeglądarkową wersję gry Tajniacy z ang. Codenames); <https://codenames.game/>
- Opcjonalnie, jeśli jest taka możliwość, obejrzyj film Metoda.
- Przejrzyj oferty pracy w branży gamedev w serwisie Skillshot.pl <https://www.skillshot.pl>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry larpowej, która w procesie rekrutacji może posłużyć do znalezienia kandydatów z kompletem kompetencji:

- określanych jako 4C;
- wymaganych w wybranym ogłoszeniu o pracę.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi być przeznaczona przynajmniej dla 4 do 8 graczy;
- może trwać od 2 do 3 godzin;
- może należeć do dowolnego gatunku estetycznego;
- nie może korzystać z dedykowanych aplikacji, stron www oraz innych skomplikowanych materiałów.
- powinna być możliwa do rozegrania w dwóch położonych obok siebie salach konferencyjnych o powierzchni ok. 30m², wyposażonych w podstawowe sprzęty biurowe.
- musi weryfikować umiejętności i kompetencje wymagane w ogłoszeniu o pracę.

Dodatkowe warunki.

- Wynik gry powinien jednoznacznie wskazywać na to, kto spośród graczy wykazał się pożądanymi umiejętnościami.
- Pula kompetencji 4C: Learning and Innovation Skills (z ang. Umiejętności uczenia się i tworzenia, które musi sprawdzać twoja gra to:
 - ▷ Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów (ang. Critical Thinking and Problem Solving);
 - ▷ Kreatywność i pomysłowość (ang. Creativity and Innovation);
 - ▷ Komunikatywność (ang. Communication);
 - ▷ Umiejętność współpracy (ang. Collaboration).

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Scenariusz larpu w formacie Print&Play lub Print Prepare & Play.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 5 tygodni.

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj design gry Tajniacy. W jaki sposób realizuje ona jednocześnie wszystkie 4 umiejętności z grupy 4C oraz połowę z drugiej grupy?

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier rekrutacyjnych?
- W jaki sposób łączyć umiejętności z wyzwaniami, mechanikami gier i wygrywającymi strategiami?
- Jak sprawiedliwie i obiektywnie weryfikować wyniki takich gier? Jak uzyskać pewność, że dają prawidłowe rezultaty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry rekrutacyjnej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B2M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B2S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B3K





Temat: Gry sprzedażowe

Wstęp

Gry wspierające proces sprzedaży wyrosły z narzędzia marketingowego, które ma już prawie 150 lat. W lata 80 XIX wieku firmy tytoniowe zaczęły zadrukowywać reklamami tekturowe wkładki usztywniające opakowania z papierosami. Dzieci szybko zaczęło zbierać te karty i nim nastał wiek XX, na kartach zaczęły pojawiać się wizerunki sportowców. W latach 20 XX wieku karty zaczęto dorzucać do produktów spożywczych, a w latach 50 do wizerunków baseballistów dołączyły regularne karty do gry. W tym samym czasie na kartach ze sportowcami pojawiły się statystyki, co otworzyło furtkę do wymyślania zasad gier, które je wykorzystywały.

Dodawanie komponentów gier do produktów codziennego użytku w celu zwiększenia ich sprzedaży nie jest więc pomysłem nowym, ale wciąż może być niezwykle skuteczne. Zbieractwo, kompletowanie zestawów i ciekawość to jednej z najsilniejszych motywatorów wewnętrznych, jakie rządzą homo sapiens.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry wspierającej proces sprzedaży produktu;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier sprzedażowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.
- 10 tekturowych lub plastikowych opakowań zewnętrznych produktu A, po 5 opakowań produktów B i C. Wszystkie produkty powinny należeć do jednej grupy przedmiotów codziennego użytku (np. artykuły spożywcze, środki czystości)

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry planszowej lub karcianej, która:

- będzie zachęcała do regularnego lub nadmiarowego kupowania produktów;
- wykorzysta opakowania kupowanych produktów (spożywczych i domowych);
- będzie wspierać mechanizm cross-sell, czyli sprzedaży wiązanej.

Postaraj się zbudować jak najwięcej elementów prototypu z zebranych opakowań.

Warunki brzegowe

- Gracz powinien móc samodzielnie wyciąć 1 do 3 komponentów do gry z każdego opakowania.
- Gracz może otrzymać 1 gotowy komponent w każdym opakowaniu.
- Każdy gracz gra swoim zestawem komponentów.
- Gra ma być przeznaczona dla 2 graczy.
- Rozgrywka powinna trwać od 15 do 45 minut.
- Aby zagrać, gracz musi zakupić minimum 6 opakowań produktu A.
- Komponenty z produktów B i C mogą wzbogacać rozgrywkę, ale nie powinny zwiększać szans na zwycięstwo. Pomimo tego gracze powinni być zmotywowani do tego, by je zdobywać.
- Nie można zagrać w grę, mając do dyspozycji wyłącznie komponenty z produktów B i C.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 4 tygodni.

Zanim przystąpisz do realizacji zadania, przeanalizuj, jak wyglądała rozgrywka kartami samochodów z gum Turbo.

Przykładowe zasady gry kartami Turbo:

- Gracze tasują swoje karty i układają z nich talię awersem do dołu. Wszystkie talie powinny mieć taką samą, uzgodnioną liczbę kart.
- Gracze losowo wybierają, kto zaczyna.
- Zaczynający gracz wybiera kategorię.
- Drugi gracz mówi "najmniej" lub "najwięcej".
- Obaj gracze odkrywają wierzchnie karty ze swoich talii.
- Pojedynek wygrywa gracz, którego karta spełniła warunki, czyli np. miał

- samochód z najmniejszą mocą silnika.
- Gracze, którzy przegrali, odrzucają zużyte karty. Gracz, który wygrał pojedynek, deklaruje kolejną kategorię.
 - Całą grę wygrywa gracz, który zachował najwięcej kart.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier wspierających sprzedaż?
- Jak zbudować grę, która jednocześnie zachęca do zbierania komponentów i może być wygrana przez osobę, która skompletowała swój pierwszy zestaw?
- Jakie inne motywatory może uruchamiać taka gra, by gracze_ki chcieli zbierać kolejne komponenty?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry sprzedażowej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B3M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B3S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier biznesowych:

- przejdź do ćwiczenia B4K





Temat: Gry marketingowe i PR-owe

Wstęp

W ubiegłym stuleciu gry nie miały najlepszej prasy, podobnie jak gracze i graczkci. Od staroświeckich przysłów w stylu “kto gra w karty, ten ma łeb obdarty”, po dziennikarskie tyrady pełne obaw o możliwe przywoływanie nieprawdziwych demonów w trakcie sesji gier fabularnych, zawsze ktoś znalazł na naszą branżę PR-owy kij.

Dopiero w ostatnich dekadach sytuacja się zmieniło. Gamerska kultura wywalczyła dla siebie należne jej miejsce, naukowe badania dowiodły, że gry raczej pomagają, niż szkodzą, bycie graczem_ką stało się modne i cool.

Nic dziwnego, że z natury rzeczy nudne firmy i korporacje usiłują podczepić się do tego kolorowego i pełnego pozytywnej energii pociągu.

My, twórcy gier, możemy na tym zarobić. Wystarczy, że dostarczymy gry, które zastąpią krzykliwe reklamy i mało wyszukane kampanie promocyjne, na które agencje “kreatywne” od dawna nie mają dobrych i świeżych pomysłów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gier marketingowych i wizerunkowych;

Nauczysz się:

- podstaw tworzenia gier marketingowych i wizerunkowych.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziału 9 „Gry biznesowe” z Podręcznika 2: Gamebook Praxis.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 10 „PROCES: Projektowanie gry biznesowej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przeanalizuj kampanie reklamowe i promocyjne 5 różnych banków. Zwróć uwagę na elementy nie stanowiące oferty handlowej. Czym starają się wyróżnić? Co jest ich unikalnym symbolem, elementem komunikacji? Jak budują swoją markę i wizerunek?

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektować grę wspierającą istniejącą politykę wizerunkową wybranego banku.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- może być dowolną grą cyfrową (mobilna, video, przeglądarkowa, ARG);

- musi być przeznaczona dla jednego gracza;
- musi posiadać precyzyjnie zaprojektowaną podróż gracza, w szczególności fazy Zmierzchu (z ang. Endgame);
- nie powinna zajmować dużo czasu, ale wymagać regularności;
- może zawierać mechanizm, w którym gracze porównują swoje osiągnięcia z wynikami innych osób grających;
- musi pozwalać na stałe dodawanie nowej zawartości i aktualizowanie już istniejącej bez szkody dla rozgrywki.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: w jakim stopniu gra jest spójna z aktualną kampanią wizerunkową wybranego banku?

Informacje dodatkowe

- Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 5 tygodni.
- Każdy zespół powinien wybrać inny bank.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier marketingowych i budujących wizerunek?
- Jak zbudować grę, która wpasowuje się w istniejące, często wieloletnie kampanie marketingowe i wizerunkowe?
- W jaki sposób elementy gry mogą wpłynąć na postrzeganie czegoś zupełnie innego? Jak działa ten mechanizm, od czego jest zależny?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry związanej z marketingiem i PR, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B4M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie B4S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1K



- spróbuj zaprojektować grę poważną wykonując ćwiczenie P1K





GRY EDUKACYJNE

Ścieżka Solo

Lekcja Nr: E1S

Ścieżka: Solo



Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia

Wstęp

Taksonomia efektów kształcenia Benjamina Blooma niebawem będzie obchodzić 70 urodziny. Od tego czasu prawie się nie zestarzała. Z małą korektą (zamiana miejscami dwóch topowych efektów) wciąż jest niezastąpionym narzędziem do rozumienia, dlaczego niektóre metody nauczania działają lepiej, a inne gorzej. Świetnie sprawdza się też do świadomego projektowania zadań, poleceń i całych rozwiązań edukacyjnych.

Co wspólne mają gry z edukacją? Otóż, żeby osiągać dobre wyniki i wygrywać w jakąś grę trzeba się sporo nauczyć, zyskać kompetencje, rozwinąć umiejętności. Gry są systemami, które nas uczą. Dobre gry robią to w taki sposób, że ta nauka sprawia nam przyjemność.

My, ludzie, tak naprawdę lubimy się uczyć. Potrzebujemy jedynie do tego narzędzi, które łączą naukę z frajdą.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja praktycznego zastosowania taksonomii efektów kształcenia Blooma oraz powiązanych z nią czasowników efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- dlaczego chętnie uczymy się jak wygrać w grę, a na egzamin niekoniecznie.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, kolorowy pisak, ołówek lub długopis)

Czynności

- Wydrukuj 6 egzemplarzy tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującą się na końcu tej lekcji.
- Przypomnij sobie 3 gry (planszowe lub karciane), które lubisz i 3, za którymi nie przepadasz. Zagraj w każdą z nich jeszcze raz. Nie musisz kończyć rozgrywki. Chodzi o to, aby przywołać wrażenia, jakie oferuje dany tytuł.

Co trzeba zrobić?

Nie korzystając z instrukcji do danej gry, spróbuj opisać czynności, jakie wykonujesz w trakcie rozgrywki, używając wyłącznie czasowników znajdujących się w tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia.

Gdy już to zrobisz, podpisz każdą kartkę z tabelą tytułem gry i zakresł czasowniki, które użyłeś_aś do opisanie rozgrywki.

Przykłady:

- Stawiam HIPOTEZĘ na temat następnego ruchu mojego przeciwnika.
- Staram się SFORMUŁOWAĆ wieloznaczne hasło, które nie wszyscy odgadną.
- Próbuję ZAPAMIĘTAĆ, gdzie leży kafelek z konkretnym obrazkiem.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinno być 6 tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia, na której zakresliłeś_aś po 5 do 15 czasowników.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

To ćwiczenie nie może pójść ani dobrze, ani źle. Zakreślenia w tabelach obrazują Twoje Osobiste Doświadczenie, które nie podlega wartościowaniu.

Przyjrzyj się wynikom twojej analizy. Czy gry, które lubisz, mają jakieś cechy wspólne?

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej, wykonaj to ćwiczenie z kimś, kto też zna te gry. Zobacz, czy ich grafy będą przypominać twoje. Wspólnie omówcie wasze rezultaty.

Informacje dodatkowe

Gry, które na pewno warto przeanalizować, jeśli je znasz:

- Dixit;
- Monopoly;
- Chińczyk;
- Wsiąść do pociągu;
- wojna;
- szachy.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Dlaczego dobre gry opierają się o efekty wysokiego rzędu, a nie te z dołu piramidy? Jak łączy się to z koncepcją Znaczącego Wyboru?
- W jaki sposób dobre i lubiane gry realizują efekty kształcenia wysokiego rzędu?
- Dlaczego system szkolnictwa tego nie potrafi? Co należałoby w nim zmienić?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1K



Jeśli zainteresowało cię się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E2S



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL

Lekcja Nr: E2S

Ścieżka: Solo



Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę

Wstęp

Granie w gry jest fajne. Szkoła jest mniej fajna. Pewnie byłaby fajniejsza, gdyby podczas lekcji można było grać w gry. Nauczyciele_ki pewnie by na to przystali, gdyby gry uczyły tego, co jest w programie nauczania, do którego realizacji nauczyciele_ki są zobowiązani. Najlepiej sprawdziłyby się do tego specjalnie zaprojektowane gry edukacyjne.

Istnieje jednak inne rozwiązanie. Można sprawdzić się, czy nie istnieją dobre gry, zaprojektowane z myślą wyłącznie o rozrywce, podczas których by wygrać, szlifujemy umiejętności lub stosujemy wiedzę ujętą w podstawie programowej.

Najłatwiejsze zadanie mają matematycy. Wiele znanych i lubianych gier karcianych wymaga na przykład obliczania prawdopodobieństwa. Ale w powodzi gier, które zalewają sklepowe półki w dzisiejszych czasach, znajdzie się gra dla nauczycieli każdego innego przedmiotu.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- trening analizy gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można wykorzystywać dobrze zaprojektowane gry rozrywkowe jako gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Game-book Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Baza instrukcji do gier karcianych na stronie Pagat.com
<https://www.pagat.com/>
- Podstawa programowa przedmiotu matematyka dla klas IV-VIII szkoły podstawowej.
<https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Matematyka>

Co trzeba zrobić?

Zapoznaj się z podstawą programową do przedmiotu matematyka w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Następnie znajdź na stronie Pagat.com przynajmniej 3 (oczywiście możesz wyszukać ich więcej!) nieznanie ci wcześniej gry, które mogłyby stosować nauczyciele na lekcji jako pomoc dydaktyczną. Stwórz scenariusz takiej lekcji.

Efekt pracy

- Lista gier, które nauczyciele matematyki mogliby stosować na lekcjach jako pomoc dydaktyczną ze wskazaniem efektów kształcenia, które każda z gier realizuje.
- Scenariusz lekcji, podczas której uczniowie przez część zajęć grają w wybraną grę. Stwórz taki scenariusz dla każdej z gier.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Spotkaj się z nauczycielami matematyki uczącymi w szkole podstawowej i zademonstruj im, jak działa każda z gier. Następnie zweryfikujcie, czy prawidłowo oceniliście każdą z gier.

Informacje dodatkowe

Na stronie Pagat.com oprócz gier karcianych znajdują się również gry używające kamieni domino. Domino to przyjemna i kompletnie zapomniana gra, a raczej komponent do wielu gier. Możesz do swojej listy dołączyć gry, które oparte są właśnie o domino.

Oprócz gier karcianych możesz też oprzeć się o gry rozgrywane przy użyciu kostek sześciościennych. Ich również istnieje bardzo wiele.

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej staje się wygrywającą strategią w grze?
- Jak wygląda efektywny proces analizy i ewaluacji gier pod kątem realizacji konkretnych efektów kształcenia?
- W jaki sposób gry rozrywkowe mogą stać się wartościowym kontekstem dla wiedzy teoretycznej?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2K



Jeśli zainteresowało cię się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E3S





Edumoding

Wstęp

Istnieje korelacja pomiędzy niewielką grupą efektów kształcenia a zwycięskimi strategiami i umiejętnościami, jakie szlifują osoby grające w niektóre gry rozrywkowe. Jest jednak bardzo dużo gier, które dają mnóstwo frajdy, ale nie uczą tego, co system edukacji uznaje za wartościowe. Czy jest jakiś sposób, żeby wprowadzić ich użycie do scenariusza lekcyjnego? Owszem. w tym celu można posłużyć się edumodingiem. Polega on na przerobieniu jakiegoś elementu gry w taki sposób, żeby gra realizowała wybrane efekty kształcenia, bez szkody dla grywalności i dostarczanej frajdy. Najczęściej modyfikacje obejmują elementy powłoki gry, czyli jej warstwę narracyjną i/lub estetyczną.

Skuteczność takich gier we wspomaganiu procesu nauczania jest nieco mniejsza niż w przypadku gier realizujących wymagania nurtu game based learning. Pomimo ich atrakcyjność w porównaniu do innych materiałów dydaktycznych jest bardzo wysoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka modyfikacji gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można skutecznie implementować wiedzę i informacje zawarte w efektach kształcenia w powłoce gry.

Wprowadzenie teoretyczne

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- 1 talia kart i karteczki post-it (jeśli nie chcemy uszkodzić kart) lub papier naklejkowy (jeśli chcemy, aby prototyp był trwały).
- Instrukcja do gry kwartet.

Czynności

Przed przystąpieniem do realizacji zadania, zagraj kilka razy w grę kwartet.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie talii do gry w grę kwartet, której warstwa estetyczna będzie zawierać informacje z jakiegóż dziedziny wiedzy.

Warunki brzegowe

- Musisz pozbyć się klasycznych oznaczeń karcianych.
- Do swojej gry musisz stworzyć 13 kwartetów na ten sam temat.

Przykład

- Ginące zwierzęta. Każda karta w każdym kwartecie zawiera nazwę ginącego gatunku zwierzęcia oraz:
- na karcie A: szacunkową liczbę żyjących osobników;
- na karcie B: poziom zagrożenia wyginięciem;
- na karcie C: aktualny zasięg występowania gatunku;
- na karcie D: historyczny zasięg występowania gatunku.

Efekt pracy

Wynikiem twojej pracy powinna być nowa wersja gry kwartet z szatą graficzną zawierającą informacje spójne z efektami kształcenia z wybranej dziedziny wiedzy.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Zanim zaczniesz rozgrywkę, sprawdź, czy jaka jest ich świadomość na temat poruszanych przez grę. Możesz nawet przygotować prosty test wiedzy (tzw. pretest).

Następnie przeprowadź kilka rozgrywek. Po ich zakończeniu ponownie sprawdź ich wiedzę w wybrany sposób.

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej może stać się atrakcyjnym elementem powłoki gry? Co trzeba zrobić, żeby tak się stało?
- W jaki sposób modyfikować gry rozrywkowe, aby nie wpłynęło to negatywnie na ich grywalność i frajdę, jaką dają?
- Jak szukać wiedzy i ją analizować, aby stała się inspiracją do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E4S



Materiały dodatkowe

KWARTET. ZASADY GRY

1. Jeden z graczy tasuje talię zawierającą 52 karty, a następnie przekazuje ją rozdającemu.
2. Rozdający dzieli karty pomiędzy 3 do 6 graczy.
3. Kwartet do 4 karty o tej samej wartości. Jeśli gracz otrzymał kwartet w rozdaniu, musi go pokazać innym graczom i odłożyć na stół.
4. Rozpoczyna gracz, który tasował karty. Pyta dowolnego gacza gry o karte o określonej wysokości i kolorze.
 - a. Jeśli zapytany ma taką kartę, musi oddać ją pytającemu. Pytający może w takim wypadku zadać kolejne pytanie o inną kartę temu samemu lub innemu graczowi. Jeśli w ten sposób zdobył czwartą kartę o tej samej wielkości, mówi "kwartet", odkłada go na stół i kontynuuje pytanie graczy o inne karty.
 - b. Jeśli zapytany nie miał karty, mówi "pułdo" i przejmuje kolejkę. Teraz on może pytać o karty, dopóki nie straci kolejki lub nie zbierze wszystkich kwartetów.
5. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma największą liczbę kwartetów.

Lekcja Nr: E4S
Ścieżka: Solo



Edugry

Wstęp

Wśród osób zajmujących się edukacją jeszcze do niedawna dość powszechne było wrażenie, że projektowanie gier jest proste i każdy sobie z tym poradzi.

Na fali tego przekonania powstało bardzo wiele kiepskich gier, których w wielu wypadkach nie należy nawet nazywać grami. Były to projekty gropodobne, które ani nie sprawdzały się jako skuteczna pomoc dydaktyczna, ani nie dawały frajdy z grania. Co więcej, w wiele z nich trudno było w ogóle zagrać czy nawet pojąć ich zasady lub cel.

Powodem tego było projektowanie ich zgodnie z filozofią "Od powłoki do szkieletu", ale bez kompletnej świadomości jak proces Doświadczenie Design powinien prawidłowo przebiegać. Najczęstszą procedurą był wybór treści edukacyjnych (najczęściej faktów, danych, dat lub wzorów), stworzenie na tej podstawie listy komponentów, przygotowanie (najczęściej wątpliwej jakości) oprawy wizualnej lub audiowizualnej i połączenia w całość losowymi mechanikami, które autorzy_ki kojarzyli z innych gier.

To nie mogło się udać.

Współczesny proces projektowania gier edukacyjnych opiera się o zupełnie inne pryncypia. Podstawą są czasowniki efektów kształcenie z piramidy Blooma. To one są rdzeniem designu, początkiem procedury opartej o ścieżkę w wielu miejscach zbliżoną do procesu Szkielet Powłoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowanie gier edukacyjnych w oparciu o czasowniki efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak projektować skutecznie działające i atrakcyjne gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Game-book Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- 2 talie kart i karteczki post-it (jeśli nie chcemy uszkodzić kart) lub papier naklejkowy (jeśli chcemy, aby prototyp był trwały).
- Podstawa programowa dla szkół licealnych i techników z przedmiotu historia sztuki.

<https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Historia-sztuki>

Czynności

- Wydrukuj 1 egzemplarz tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującą się na końcu tej lekcji.
- Zapoznaj się z podstawą programową do przedmiotu historia sztuki dla szkół licealnych i techników.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie edugry karcianej, w której wiedza z 1 wybranego obszaru podstawy programowej dla przedmiotu historia sztuki będzie stanowić element wygrywającej strategii.

Postępuj zgodnie z zasadami procesu projektowanie gier edukacyjnych.

Warunki brzegowe

- Możesz użyć od 20 do 110 kart.
- Musisz pozbyć się klasycznych oznaczeń wartości i kolorów karcianych.
- Możesz dodać do dwóch rodzajów żetonów.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być nowa gra karciana.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Zanim zaczniecie rozgrywkę, sprawdź, czy jaka jest ich świadomość na temat poruszany przez grę. Możesz nawet przygotować prosty test wiedzy (tzw. pretest).

Następnie przeprowadź kilka rozgrywek. Po ich zakończeniu ponownie sprawdź ich wiedzę w wybrany sposób.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak dobierać wiedzę do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry? Jaki typ informacji nadaje się do tego najlepiej, a jaki najgorzej?
- Jakie czasowniki efektów kształcenia najlepiej sprawdzają się jako podstawa mechaniki edugry?
- Co jest największym wyzwaniem w projektowaniu gier edukacyjnych? Dlaczego właśnie ten aspekt procesu?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie edugry, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E4M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę poważną wykonując ćwiczenie P1S



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1S



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL



GRY EDUKACYJNE

Ścieżka Multi



Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia

Wstęp

Taksonomia efektów kształcenia Benjamina Blooma niebawem będzie obchodzić 70 urodziny. Od tego czasu prawie się nie zestarzała. Z małą korektą (zamiana miejscami dwóch topowych efektów) wciąż jest niezastąpionym narzędziem do rozumienia, dlaczego niektóre metody nauczania działają lepiej, a inne gorzej. Świetnie sprawdza się też do świadomego projektowania zadań, poleceń i całych rozwiązań edukacyjnych.

Co wspólne mają gry z edukacją? Otóż, żeby osiągać dobre wyniki i wygrywać w jakąś grę trzeba się sporo nauczyć, zyskać kompetencje, rozwinąć umiejętności. Gry są systemami, które nas uczą. Dobre gry robią to w taki sposób, że ta nauka sprawia nam przyjemność.

My, ludzie, tak naprawdę lubimy się uczyć. Potrzebujemy jedynie do tego narzędzi, które łączą naukę z frajdą.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja praktycznego zastosowania taksonomii efektów kształcenia Blooma oraz powiązanych z nią czasowników efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- dlaczego chętnie uczymy się jak wygrać w grę, a na egzamin niekoniecznie.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, kolorowy pisak, ołówek lub długopis)

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla 3 z wymienionych poniżej grup, znajdźcie po 1 grze, w którą wszyscy graliście i które wam się podały:
 - e. CRPG (np. z serii Wiedźmin lub Elder Scrolls)
 - f. FPS (np. Call of Duty, Counter-Strike);
 - g. Survival lub builder (np. Minecraft, Boundless, Satisfactory, Conan Exiles)
 - h. zaawansowane gry planszowe lub strategiczne gry video (np. Terraformacja)

- Marsa lub jedna z gier z serii Cywilizacja);
- i. gry imprezowe (np. Wilkołaki, Cytadela, One Night Ultimate Werewolf, Secret Hitler).
- Następnie w ten sam sposób wybierzcie 3 inne gry, które wam się nie podobały.
 - Dla każdego uczestnika zajęć wydrukuj po 6 egzemplarzy tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującej się na końcu tej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Nie korzystając z instrukcji do danej gry, spróbuj opisać czynności, jakie wykonujesz w trakcie rozgrywki, używając wyłącznie czasowników znajdujących się w tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia.

Przykłady:

- Stawiam HIPOTEZĘ na temat następnego ruchu mojego przeciwnika.
- Staram się SFORMUŁOWAĆ wieloznaczne hasło, które nie wszyscy odgadną.
- Próbuję ZAPAMIĘTAĆ, gdzie leży kafelek z konkretnym obrazkiem.

Część I

W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.

1. Podpisuje każdą z tabel tytułem 1 z 6 wybranych gier.
2. Zakreśl czasowniki, które jego/jej zdaniem opisują czynności wykonywane w trakcie rozgrywki.
3. Powtarza te czynności, aż uzupełni każda z tabel.

Część II

Gdy skończycie zakreślać czasowniki, porównajcie wyniki swojej pracy. Przygotujcie się do tego, by je zaprezentować reszcie grupy.

- Które gry zostały przez was ocenione podobnie? Które nie? Dlaczego tak się stało?
- Co łączy gry, które lubicie? Co łączy te, które nie sprawiły wam frajdy?
- Jakie czasowniki powtarzają się najczęściej? Dlaczego tak się dzieje?
- Czy platforma i/lub gatunek ludyczny miały wpływa na wynik?
- Czy byliście zgodni w swoich ocenach i analizach?

Efekt pracy

Każdy członek zespołu powinien mieć swój zestaw 6 tabel z zakreślonymi czasownikami efektów kształcenia. Powinno być ich ok 10 do 15.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
10 minut	Prezentacja i omówienie taksonomii efektów kształcenia Blooma.
15 minut	Część I zadania
30 minut	Część II zadania
30 minut	Prezentacja i porównanie wyników pracy zespołów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Po zakończeniu wszystkich prezentacji każdy z zespołów powinien poinformować, którą prezentację uważa za najbardziej interesującą i wartościową.

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Dlaczego dobre gry opierają się o efekty wysokiego rzędu, a nie te z dołu piramidy? Jak łączy się to z koncepcją Znaczącego Wyboru?
- W jaki sposób dobre i lubiane gry realizują efekty kształcenia wysokiego rzędu?
- Dlaczego system szkolnictwa tego nie potrafi? Co należałoby w nim zmienić?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1S



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E2M



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL

Lekcja Nr: E2M

Ścieżka: Multi



Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę

Wstęp

Granie w gry jest fajne. Szkoła jest mniej fajna. Pewnie byłaby fajniejsza, gdyby podczas lekcji można było grać w gry. Nauczyciele_ki pewnie by na to przystali, gdyby gry uczyły tego, co jest w programie nauczania, do którego realizacji nauczyciele_ki są zobowiązani. Najlepiej sprawdziłyby się do tego specjalnie zaprojektowane gry edukacyjne.

Istnieje jednak inne rozwiązanie. Można sprawdzić się, czy nie istnieją dobre gry, zaprojektowane z myślą wyłącznie o rozrywce, podczas których by wygrać, szlifujemy umiejętności lub stosujemy wiedzę ujętą w podstawie programowej.

Najłatwiejsze zadanie mają matematycy. Wiele znanych i lubianych gier karcianych wymaga na przykład obliczania prawdopodobieństwa. Ale w powodzi gier, które zalewają sklepowe półki w dzisiejszych czasach, znajdzie się gra dla nauczycieli każdego innego przedmiotu.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- trening analizy gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można wykorzystywać dobrze zaprojektowane gry rozrywkowe jako gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Game-book Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Baza gier planszowych i karcianych na stronie BoardGameGeek <https://boardgamegeek.com/>
- Baza gier video na w serwisie Steam <https://store.steampowered.com>
- Podstawa programowa przedmiotu geografia dla klas IV-VIII szkoły podstawowej. <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Geografia>
- Podstawa programowa przedmiotu historii dla klas IV-VIII szkoły podstawowej. <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-IV-VIII/Historia>

Co trzeba zrobić?

Zapoznaj się z podstawą programową do przedmiotów biologia i historia w klasach IV-VIII szkoły podstawowej. Następnie

- na stronie serwisu BoardGameGeek znajdź 3 gry planszowe lub karciane (oczywiście możesz wyszukać ich więcej!), które mogliby stosować nauczyciele_ki na lekcji geografii jako pomoc dydaktyczną;
- na stronie serwisu Steam znajdź 3 gry video, które mogliby stosować nauczyciele_ki na lekcji historii jako pomoc dydaktyczną.

Stwórz scenariusze do każdej z tych 6 lekcji.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Lista gier planszowych i karcianych, które nauczyciele_ki biologii mogliby stosować na lekcjach jako pomoc dydaktyczną ze wskazaniem efektów kształcenia, które każda z gier realizuje.
- Lista gier video, które nauczyciele_ki historii mogliby stosować na lekcjach jako pomoc dydaktyczną ze wskazaniem efektów kształcenia, które każda z gier realizuje.
- Scenariusz każdej lekcji, podczas której uczniowie przez część zajęć grają w wybraną grę. Stwórz osobny scenariusz dla każdej z gier.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
10 minut	krótkie omówienie podstawy programowej do przedmiotów biologia i historia
45 minut	Realizacja zadania
30 minut	Prezentacja i porównanie wyników pracy zespołów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Po zakończeniu wszystkich prezentacji każdy z zespołów powinien poinformować, którą prezentację uważa za najbardziej interesującą i wartościową.

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej staje się wygrywającą strategią w grze?
- Jak wygląda efektywny proces analizy i ewaluacji gier pod kątem realizacji konkretnych efektów kształcenia?
- W jaki sposób gry rozrywkowe mogą stać się wartościowym kontekstem dla wiedzy teoretycznej?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2S



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E3M





Edumoding

Wstęp

Istnieje korelacja pomiędzy niewielką grupą efektów kształcenia a zwycięskimi strategiami i umiejętnościami, jakie szlifują osoby grające w niektóre gry rozrywkowe. Jest jednak bardzo dużo gier, które dają mnóstwo frajdy, ale nie uczą tego, co system edukacji uznaje za wartościowe. Czy jest jakiś sposób, żeby wprowadzić ich użycie do scenariusza lekcyjnego? Owszem. w tym celu można posłużyć się edumodingiem. Polega on na przerobieniu jakiegoś elementu gry w taki sposób, żeby gra realizowała wybrane efekty kształcenia, bez szkody dla grywalności i dostarczanej frajdy. Najczęściej modyfikacje obejmują elementy powłoki gry, czyli jej warstwę narracyjną i/lub estetyczną.

Skuteczność takich gier we wspomaganiu procesu nauczania jest nieco mniejsza niż w przypadku gier realizujących wymagania nurtu game based learning. Pomimo ich atrakcyjność w porównaniu do innych materiałów dydaktycznych jest bardzo wysoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka modyfikacji gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można skutecznie implementować wiedzę i informacje zawarte w efektach kształcenia w powłoce gry.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- 1 talia kart i karteczki post-it (jeśli nie chcemy uszkodzić kart) lub papier naklejkowy (jeśli chcemy, aby prototyp był trwały).
- Instrukcja do gry Dobble.
<https://www.wydawnictworebel.pl/repository/files/instrukcje/Dobble.pdf>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest przeprojektowanie warstwa estetycznej gry Dobble, aby zawierała informacje z jakiejś konkretnej dziedziny wiedzy.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi zawierać tyle samo kart co oryginał;
- musi zawierać na każdej karcie tyle samo oznaczeń i w takim samym układzie co oryginał;
- w odróżnieniu od oryginału nie używać 2 różnych oznaczeń dla tego samego pojęcia.
- Przykładowymi parami mogą być:
- napis "NaCl" i solniczka;
- napisy "11x11" oraz "121";
- angielskie słowo "heart" i symbol serca.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być nowa wersja gry Dobble, która może być użyta jako pomoc dydaktyczna w szkole.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej może stać się atrakcyjnym elementem powłoki gry? Co trzeba zrobić, żeby tak się stało?
- W jaki sposób modyfikować gry rozrywkowe, aby nie wpłynęło to negatywnie na ich grywalność i frajdę, jaką dają?
- Jak szukać wiedzy i ją analizować, aby stała się inspiracją do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie edugry, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3S



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E4M





Edugry

Wstęp

Wśród osób zajmujących się edukacją jeszcze do niedawna dość powszechne było wrażenie, że projektowanie gier jest proste i każdy sobie z tym poradzi.

Na fali tego przekonania powstało bardzo wiele kiepskich gier, których w wielu wypadkach nie należy nawet nazywać grami. Były to projekty gropodobne, które ani nie sprawdzały się jako skuteczna pomoc dydaktyczna, ani nie dawały frajdy z grania. Co więcej, w wiele z nich trudno było w ogóle zagrać czy nawet pojąć ich zasady lub cel.

Powodem tego było projektowanie ich zgodnie z filozofią "Od powłoki do szkieletu", ale bez kompletnej świadomości jak proces Doświadczenie Design powinien prawidłowo przebiegać. Najczęstszą procedurą był wybór treści edukacyjnych (najczęściej faktów, danych, dat lub wzorów), stworzenie na tej podstawie listy komponentów, przygotowanie (najczęściej wątpliwej jakości) oprawy wizualnej lub audiowizualnej i połączenia w całość losowymi mechanikami, które autorzy_ki kojarzyli z innych gier.

To nie mogło się udać.

Współczesny proces projektowania gier edukacyjnych opiera się o zupełnie inne pryncypia. Podstawą są czasowniki efektów kształcenie z piramidy Blooma. To one są rdzeniem designu, początkiem procedury opartej o ścieżkę w wielu miejscach zbliżoną do procesu Szkielet Powłoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowanie gier edukacyjnych w oparciu o czasowniki efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak projektować skutecznie działające i atrakcyjne gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Game-book Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika..

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- Podstawa programowa dla szkół licealnych i techników z przedmiotu biologia.
<https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Biologia>
- Podstawa programowa dla szkół licealnych i techników z przedmiotu chemia.
<https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Chemia>

Czynności

- Wydrukuj 1 egzemplarz tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującą się na końcu tej lekcji na każdy zespół/
- Zapoznaj się z podstawą programową do przedmiotów biologia i chemia dla szkół licealnych i techników.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry miejskiej, w której wiedza z 1 lub 2 obszarów podstawy programowej dla przedmiotów biologia i historia będzie stanowić element wygrywającej strategii.

Postępuj zgodnie z zasadami procesu projektowanie gier edukacyjnych.

Warunki brzegowe

- Gra ma potrwać od 90 do 120 minut;
- W grze może wziąć udział na raz do 200 graczy_ek w drużynach liczących od 4 do 8 osób.
- Gra musi posiadać 10 stacji, na których zespołu mierzą się z wyzwaniami i/lub zdobywają informacje. Na stacji mogą być maksymalnie 2 osoby pełniące role postaci tła (NPC).
- Gra musi nawiązywać swoją estetyka do konwencji filmów o zombie.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinna być:

- prototyp BETA gry.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak dobierać wiedzę do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry? Jaki typ informacji nadaje się do tego najlepiej, a jaki najgorzej?
- Jakie czasowniki efektów kształcenia najlepiej sprawdzają się jako podstawa mechaniki edugry?
- Co jest największym wyzwaniem w projektowaniu gier edukacyjnych? Dlaczego właśnie ten aspekt procesu?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie edugry, spróbuj:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie E4S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie E4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę poważną wykonując ćwiczenie P1M



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1M



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL



GRY EDUKACYJNE

Ścieżka Kampania





Taksonomia Blooma i czasowniki efektów kształcenia

Wstęp

Taksonomia efektów kształcenia Benjamina Blooma niebawem będzie obchodzić 70 urodziny. Od tego czasu prawie się nie zestarzała. Z małą korektą (zamiana miejscami dwóch topowych efektów) wciąż jest niezastąpionym narzędziem do rozumienia, dlaczego niektóre metody nauczania działają lepiej, a inne gorzej. Świetnie sprawdza się też do świadomego projektowania zadań, poleceń i całych rozwiązań edukacyjnych.

Co wspólne mają gry z edukacją? Otóż, żeby osiągać dobre wyniki i wygrywać w jakąś grę trzeba się sporo nauczyć, zyskać kompetencje, rozwinąć umiejętności. Gry są systemami, które nas uczą. Dobre gry robią to w taki sposób, że ta nauka sprawia nam przyjemność.

My, ludzie, tak naprawdę lubimy się uczyć. Potrzebujemy jedynie do tego narzędzi, które łączą naukę z frajdą.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- prezentacja praktycznego zastosowania taksonomii efektów kształcenia Blooma oraz powiązanych z nią czasowników efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- dlaczego chętnie uczymy się jak wygrać w grę, a na egzamin niekoniecznie.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, kolorowy pisak, ołówek lub długopis)
- Dla każdego uczestnika zajęć wydrukuj po 2 egzemplarze tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującej się na końcu tej lekcji oraz kilka zapasowych.

Czynności

- Razem z resztą zespołu, dla każdej z wymienionych poniżej grup, znajdziecie po 1 grze, w którą wszyscy graliście i które wam się podały:
 - ▷ CRPG (np. z serii Wiedźmin lub Elder Scrolls)
 - ▷ FPS (np. Call of Duty, Counter-Strike);
 - ▷ Survival lub builder (np. Minecraft, Boundless, Satisfactory, Conan Exiles)
 - ▷ zaawansowane gry planszowe lub strategiczne gry video (np. Terraformacja Marsa lub jedna z gier z serii Cywilizacja);
 - ▷ gry imprezowe (np. Wilkołaki, Cytadela, One Night Ultimate Werewolf, Secret Hitler).
- Następnie w ten sam sposób wybierzcie po 1 grze, która wam się nie podobała.
- Dla każdego uczestnika zajęć wydrukuj po 6 egzemplarzy tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdujące się na końcu tej lekcji.

Co trzeba zrobić?

Nie korzystając z instrukcji do danej gry, spróbujcie opisać czynności, jakie wykonuje się w trakcie rozgrywki w każdą z gier, używając do tego wyłącznie czasowników znajdujących się w tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia.

Przykłady:

- Stawiam HIPOTEZĘ na temat następnego ruchu mojego przeciwnika.
- Staram się SFORMUŁOWAĆ wieloznaczne hasło, które nie wszyscy odgadną.
- Próbuję ZAPAMIĘTAĆ, gdzie leży kafelek z konkretnym obrazkiem.

Część I. Badanie gier.

1. W tej części zajęć każdy z członków zespołu wykonuje poniższe czynności samodzielnie.
 - a. Podpisuje każdą z tabel tytułem 1 z wybranych gier.
 - b. Zakreśl czasowniki, które jego/jej zdaniem opisują czynności wykonywane w trakcie rozgrywki.
 - c. Powtarza te czynności, aż uzupełni każda z tabel.
2. Gdy skończycie zakreślać czasowniki, porównajcie wyniki swojej pracy. Spróbujcie zrobić jedną tabelę, która będzie syntezą waszych spostrzeżeń.

Część II

Przeanalizujcie finalne tabele dla każdej z gier.

- Które gry zostały przez was ocenione podobnie? Które nie? Dlaczego tak się stało?
- Co łączy gry, które lubicie? Co łączy te, które nie sprawiły wam frajdy?
- Jakie czasowniki powtarzają się najczęściej? Dlaczego tak się dzieje?

Efekt pracy

- Raport z badania zawierający poniższe sekcje:
 - ▷ 10 wypełnionych tabel, po 1 na każdą grę;
 - ▷ tekstową analizę czynności wykonywanych w trakcie gry, ich wpływu na frajdę i zadowolenie z gry, osobno dla każdej z wybranych gier;
- Własne wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy.

Kryteria oceny

- Kompletność raportu.
- Jakość uzasadnienia wniosków.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 2 do 3 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Dlaczego dobre gry opierają się o efekty wysokiego rzędu, a nie te z dołu piramidy? Jak łączy się to z koncepcją Znaczącego Wyboru?
- W jaki sposób dobre i lubiane gry realizują efekty kształcenia wysokiego rzędu?
- Dlaczego system szkolnictwa tego nie potrafi? Co należałoby w nim zmienić?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E1S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E2K



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL



Game Based Learning, czyli edukacja oparta o grę

Wstęp

Granie w gry jest fajne. Szkoła jest mniej fajna. Pewnie byłaby fajniejsza, gdyby podczas lekcji można było grać w gry. Nauczyciele_ki pewnie by na to przystali, gdyby gry uczyły tego, co jest w programie nauczania, do którego realizacji nauczyciele_ki są zobowiązani. Najlepiej sprawdziłyby się do tego specjalnie zaprojektowane gry edukacyjne.

Istnieje jednak inne rozwiązanie. Można sprawdzić się, czy nie istnieją dobre gry, zaprojektowane z myślą wyłącznie o rozrywce, podczas których by wygrać, szlifujemy umiejętności lub stosujemy wiedzę ujętą w podstawie programowej.

Najłatwiejsze zadanie mają matematycy. Wiele znanych i lubianych gier karcianych wymaga na przykład obliczania prawdopodobieństwa. Ale w powodzi gier, które zalewają sklepowe półki w dzisiejszych czasach, znajdzie się gra dla nauczycieli każdego innego przedmiotu.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- trening analizy gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można wykorzystywać dobrze zaprojektowane gry rozrywkowe jako gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Baza gier planszowych i karcianych na stronie BoardGameGeek <https://boardgamegeek.com/>
- Baza gier video na w serwisie Steam <https://store.steampowered.com>
- Podstawa programowa dla klas IV-VIII szkoły podstawowej. <https://podstawaprogramowa.pl/>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest stworzenie scenariuszy 10 lekcji dla dowolnego przedmiotu w klasach IV-VIII szkoły podstawowej, które zakładają użycie gry jako pomocy dydaktycznej.

Warunki brzegowe

- Rozgrywka nie może zająć całej lekcji.
- Dla każdego poziomu nauczania (czyli dla 1 klasy) musisz znaleźć przynajmniej jedną grę.
- Przynajmniej 3 gry muszą należeć do gier karcianych lub planszowych i przynajmniej 3 do gier cyfrowych.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- Lista gier planszowych i karcianych, które nauczyciele_ki wybranego przedmiotu mogliby stosować na lekcjach jako pomoc dydaktyczną ze wskazaniem efektów kształcenia, które każda z gier realizuje.
- Lista gier video, które nauczyciele_ki wybranego przedmiotu mogliby stosować na lekcjach jako pomoc dydaktyczną ze wskazaniem efektów kształcenia, które każda z gier realizuje.
- Scenariusz każdej lekcji, podczas której uczniowie przez część zajęć grają w wybraną grę. Stwórz osobny scenariusz dla każdej z gier.
- Pisemne uzasadnienie wyborów.

Kryteria oceny

- Jakość scenariuszy lekcji.
- Korelacji efektów kształcenia z czynnościami podejmowanymi w trakcie rozgrywki i zwyciężskimi strategiami występującymi w wybranych grach.
- Jakość analizy gier i stworzonego na jej podstawie uzasadnienia wyborów.

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej staje się wygrywającą strategią w grze?
- Jak wygląda efektywny proces analizy i ewaluacji gier pod kątem realizacji konkretnych efektów kształcenia?
- W jaki sposób gry rozrywkowe mogą stać się wartościowym kontekstem dla wiedzy teoretycznej?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się to zadanie, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E2S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E3K





Edumoding

Wstęp

Istnieje korelacja pomiędzy niewielką grupą efektów kształcenia a zwycięskimi strategiami i umiejętnościami, jakie szlifują osoby grające w niektóre gry rozrywkowe. Jest jednak bardzo dużo gier, które dają mnóstwo frajdy, ale nie uczą tego, co system edukacji uznaje za wartościowe. Czy jest jakiś sposób, żeby wprowadzić ich użycie do scenariusza lekcyjnego? Owszem. w tym celu można posłużyć się edumodingiem. Polega on na przerobieniu jakiegoś elementu gry w taki sposób, żeby gra realizowała wybrane efekty kształcenia, bez szkody dla grywalności i dostarczanej frajdy. Najczęściej modyfikacje obejmują elementy powłoki gry, czyli jej warstwę narracyjną i/lub estetyczną.

Skuteczność takich gier we wspomaganiu procesu nauczania jest nieco mniejsza niż w przypadku gier realizujących wymagania nurtu game based learning. Pomimo ich atrakcyjność w porównaniu do innych materiałów dydaktycznych jest bardzo wysoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka modyfikacji gier pod kątem realizowania efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak można skutecznie implementować wiedzę i informacje zawarte w efektach kształcenia w powłoce gry.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 8 „PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.
- Instrukcja i kopia gry Secret Hitler.
<https://www.secrethitler.com/>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest przeprojektowanie warstwa estetycznej gry Secret Hitler, aby poruszała temat denializmu klimatycznego wśród polityków oraz procesu ukrywania wyników badań naukowych przez koncerny paliwowe od lat 70 XX w.

Warunki brzegowe

- Musisz zastąpić całą warstwę estetyczną i narracyjną gry. Nie możesz pozostawić żadnego z oryginalnych elementów.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.

- Możesz wprowadzić do gry do 3 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze niefizycznym.
- Twoja gra może zawierać ok 10% więcej kart niż oryginał;
- Musisz podać zweryfikowane źródła wiedzy, jakiej użyłeś_aś w swoim projekcie.

Efekt pracy

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER
- Podstawowa wersja dokumentów Blueprint oraz Art Description.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać oryginał, ale być jego odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplatacje mechanik znanych z innych gier.

Podsumowanie

Ważne pytania

- W jakich okolicznościach wiedza zawarta w podstawie programowej może stać się atrakcyjnym elementem powłoki gry? Co trzeba zrobić, żeby tak się stało?
- W jaki sposób modyfikować gry rozrywkowe, aby nie wpłynęło to negatywnie na ich grywalność i frajdę, jaką dają?
- Jak szukać wiedzy i ją analizować, aby stała się inspiracją do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie edugry, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E3S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier edukacyjnych:

- przejdź do ćwiczenia E4K





Edugry

Wstęp

Wśród osób zajmujących się edukacją jeszcze do niedawna dość powszechne było wrażenie, że projektowanie gier jest proste i każdy sobie z tym poradzi.

Na fali tego przekonania powstało bardzo wiele kiepskich gier, których w wielu wypadkach nie należy nawet nazywać grami. Były to projekty gropodobne, które ani nie sprawdzały się jako skuteczna pomoc dydaktyczna, ani nie dawały frajdy z grania. Co więcej, w wiele z nich trudno było w ogóle zagrać czy nawet pojąć ich zasady lub cel.

Powodem tego było projektowanie ich zgodnie z filozofią "Od powłoki do szkieletu", ale bez kompletnej świadomości jak proces Doświadczenie Design powinien prawidłowo przebiegać. Najczęstszą procedurą był wybór treści edukacyjnych (najczęściej faktów, danych, dat lub wzorów), stworzenie na tej podstawie listy komponentów, przygotowanie (najczęściej wątpliwej jakości) oprawy wizualnej lub audiowizualnej i połączenia w całość losowymi mechanikami, które autorzy_ki kojarzyli z innych gier.

To nie mogło się udać.

Współczesny proces projektowania gier edukacyjnych opiera się o zupełnie inne pryncypia. Podstawą są czasowniki efektów kształcenie z piramidy Blooma. To one są rdzeniem designu, początkiem procedury opartej o ścieżkę w wielu miejscach zbliżoną do procesu Szkielet Powłoka.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- nauka projektowanie gier edukacyjnych w oparciu o czasowniki efektów kształcenia.

Nauczysz się:

- jak projektować skutecznie działające i atrakcyjne gry edukacyjne.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6, 8 i 10 z Podręcznika 2: Praktyka. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 7 "PROCES: Projektowanie gry edukacyjnej" tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- Podstawa programowa dla szkół licealnych i techników z przedmiotu matematyka.
<https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Matematyka>
- Podstawa programowa dla szkół licealnych i techników z przedmiotu fizyka.
<https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Fizyka>

Czynności

- Wydrukuj 1 egzemplarz tabeli Czasowniki Efektów Kształcenia znajdującą się na końcu tej lekcji na każdy zespół/
- Zapoznaj się z podstawą programową do przedmiotów matematyka i fizyka dla szkół licealnych i techników.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry, w której wiedza z 1 lub 2 obszarów podstawy programowej dla przedmiotów matematyka i fizyka będzie stanowić element wygrywającej strategii.

Postępuj zgodnie z zasadami procesu projektowanie gier edukacyjnych.

Warunki brzegowe

- Gra może być osadzona na dowolnej platformie.
- Gra musi nawiązywać swoją estetyka do konwencji space opera lub poruszać temat eksploracji kosmosu.

Efekt pracy

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER
- Podstawowa wersja dokumentów Blueprint oraz Art Description.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: innowacyjność. Premiowane są nowe rozwiązania, wykraczające poza transplantacje mechanik znanych z innych gier.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jak dobierać wiedzę do stworzenia atrakcyjnej powłoki gry? Jaki typ informacji nadaje się do tego najlepiej, a jaki najgorzej?
- Jakie czasowniki efektów kształcenia najlepiej sprawdzają się jako podstawa mechaniki edugry?
- Co jest największym wyzwaniem w projektowaniu gier edukacyjnych? Dlaczego właśnie ten aspekt procesu?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie edugry, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E4M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie E4S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę poważną wykonując ćwiczenie P1K



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1K



Materiały dodatkowe

Tabela czasowników efektów kształcenia

ZAPAMIĘTYWANIE	ROZUMIENIE	STOSOWANIE	ANALIZOWANIE	EWALUOWANIE	TWORZENIE
WYMIEŃ	OBLICZ	ZADEMONSTRUJ	OCEŃ	WARTOŚCIUJ	ZMIEŃ
NAZWIJ	SKATEGORYZUJ	WYKONAJ	PRZYPISZ	SPRAWDŹ	POŁĄCZ
ZIDENTYFIKUJ	SKLASYFIKUJ	ZASTOSUJ	SKONTRASTUJ	SKOORDYNUJ	PRZERÓB
SKOPIUJ	WYJAŚNIJ	PRZEĆWICZ	WYKRYJ	OSĄDŹ	PRZEBUDUJ
ZDUPLIKUJ	PORÓWNAJ	ROZWIĄŻ	ZDEKONSTRUUJ	MONITORUJ	ROZBUDUJ
ROZPOZNAJ	ODRÓŻNIJ	UŻYJ	SPRAWDŹ	ODTWÓRZ	ZAKTUALIZUJ
PRZYPOMNIJ SOBIE	PODAJ KONKLUZJĘ	PRZEPROWADŹ DZIAŁANIE	SFORMUŁUJ	DOKONAJ PRIORYTETYZACJI	ZRÓB KOMPLIKACJE
PODAJ DEFINICJĘ	ZINTERPRETUJ	STWÓRZ KLASYFIKACJĘ	WYBIERZ	ZWERYFIKUJ	ZAPLANUJ
	ZLOKALIZUJ		USTRUKTURYZUJ	STWÓRZ RANKING	USPRAWNIJ
	POŁĄCZ		ZSEKWENCJUJ	NADAJ STATUS	UDOSKONALUJ
	SPARAFRAZUJ		PRZETESTUJ	SKLASYFIKUJ	ZAPROJEKTUJ
	PODSUMUJ		ZINTEGRUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "ZA"	POSTAW HIPOTEZĘ
	PRZETŁUMACZ		ZORGANIZUJ	ZNAJDŹ ARGUMENTY "PRZECIW"	UOGÓLNIJ
	PODAJ PRZYKŁAD		ODNIEŚ DO CZEGOŚ		STWÓRZ
	OPISZ		WYRÓŻNIJ		ZAPLANUJ
	PRZEDYSKUTUJ		ROZBIERZ NA CZYNNIKI		WYMYŚL



GRY POWAŻNE

Ścieżka Solo



Lekcja Nr: P1S

Ścieżka: Solo



Świadomość i odpowiedzialność społeczna

Wstęp

Gry służące budowaniu świadomości społecznej na temat aktualnie istotnych problemów i zagrożeń cywilizacyjnych to kanon gier poważnych. Jako jedne z pierwszych gier tego gatunku wymieniane są takie tytuły jak Learning Sustainable Development (2000) i Climate Challenge (2006). Niestety, chociaż populacja serious games stale rośnie, to tempo przyrastania problemów naszej cywilizacji jest zdecydowanie szybsze, a ich społeczna percepcja wciąż niewystarczająca. Jednym ze skutecznych sposobów wyciągnięcia trudnych tematów na światło dzienne mogą być właśnie dobrze zaprojektowane gry poważne. Pozostaje pokładać nadzieje w projektant(k)ach szukających dla swoich projektów nowych, niebanalnych tematów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania prostej gry poważnej poprzez świadomą modyfikację powłoki gry zaprojektowanej w celu rozrywkowym.

Nauczysz się:

- jak można modyfikować istniejące gry, by oprócz celu rozrywkowego realizowały też inne cele.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).
- 2 talie kart i karteczki post-it (jeśli nie chcemy uszkodzić kart) lub papier naklejkowy (jeśli chcemy, aby prototyp był trwały).

Czynności

- Pobierz i opcjonalnie wydrukuj zasady do gry karcianej Timeline <https://www.wydawnictworebel.pl/repository/files/instrukcje/Timeline/TIMELINE%20Polska%20zasady.pdf>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie nowej wersji gry Timeline, dzięki której gracze zyskają lub poszerzą swoją świadomość na temat wybranego przez ciebie wyzwania cywilizacyjnego, albo problemu społecznego.

Warunki brzegowe

1. Wybierz 110 informacji na wybrany temat.
2. Na każdej karcie umieść 1 informację.

W odróżnieniu od oryginalnej gry nie musisz opierać się o czas jako zmienną, którą decyduje o umieszczeniu danej karty pomiędzy innymi. Zadbaj jedynie o to, aby wszystkie informacje odnosiły się do tej samej wartości, np.:

- poziom zanieczyszczenia powietrza w różnych miastach świata;
- liczba litrów / m³ wody, jaka jest potrzebna do wyprodukowania 1 sztuki jakiegoś produktu;
- indeks demokracji dla poszczególnych państw świata.

Efekt pracy

Wynikiem twojej pracy powinna być nowa wersja gry Timeline wraz z zasadami.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Zanim zaczniecie rozgrywkę, sprawdź, czy jaka jest ich świadomość na temat poruszany przez grę. Możesz nawet przygotować prosty test wiedzy (tzw. pretest).

Następnie przeprowadź kilka rozgrywek. Po ich zakończeniu ponownie sprawdź ich wiedzę w wybrany sposób.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w modyfikowaniu gier rozrywkowych?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier mówiących o ważnych tematach?
- Jak testować gry poważne? Czy lepiej sprawdza się rozmowa, czy sprawdzian wiedzy?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry mającej na celu zwiększenie świadomości i odpowiedzialności społecznej, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P1M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P1K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P2S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria



Lekcja Nr: P2S

Ścieżka: Solo



Kompetencje społeczne

Wstęp

Umiejętności społeczne są narzędziami, dzięki którym jesteśmy w stanie się komunikować, współpracować, uczyć innych i wzajemnie od siebie, poprosić o pomoc, nawiązywać nowe znajomości, czyli być w stanie wchodzić w harmonijne relacje z innymi jednostkami tworzącymi społeczność.

Umiejętności te rozwijamy najlepiej w bezpośrednich, fizycznych interakcjach, czemu obecny kształt naszego życia społecznego i cywilizacji sprzyja coraz mniej. Gry, czyli oddzielone od codzienności magicznym kręgiem sztuczne sytuacje, w których wchodzimy w zupełnie nowe role i relacje, są doskonałym narzędziem do trenowania i rozwijania tych fundamentalnych kompetencji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem inteligencji emocjonalnej w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.
- Niepotrzebne kolorowe magazyny i czasopisma zawierające dużo fotografii bardzo różnych ludzi w szerokim spektrum sytuacji.

Co trzeba zrobić?

Dostrzeganie i rozróżnianie emocji, czyli zdolność do wykrywania i rozszyfrowania uczuć malujących się na twarzy, w ruchu ciała, gestach i głosach (w tym zdolność do identyfikacji własnych emocji) to podstawa inteligencji emocjonalnej, ponieważ umożliwia dalsze przetwarzanie wrażeń i reagowanie.

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry, podczas której gracze będą starali się odróżniać szerokie spektrum stanów emocjonalnych, a być może nawet ich skalę (np. lekki gniew, duża radość, ogromny sentyment).

Efekt pracy

Wynikiem twojej pracy powinna być gra karciana lub planszowa, w której wygrać będzie osoba najlepiej odczytująca emocje innych graczy lub przedstawione na komponentach gry.

Postaraj się spisać do niej komplet zasad.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry. Zanim zaczniesz rozgrywkę, poproś, aby każdy w sekrecie obstawił wynik rozgrywki, zarówno to, kto wygra, jak i ich własny wynik.

- Zagrać kilka razy w twoją grę.
- Po zakończeniu sesji sprawdźcie, czyje przewidywania uczestników się sprawdziły.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu.
- Popraw go według własnych obserwacji rozgrywki oraz ich wskazówek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier poważnych?
- Co zrobić, żeby gry poważne dawały nam sprawiedliwe wyniki?
- Jak selekcjonować wiedzę, która stanie się surowcem do powstania gry?
Na podstawie jakich kryteriów powinno się wybierać i/lub odrzucać informacje?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o kompetencjach społecznych, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P2M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P2K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P3S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria



Lekcja Nr: P3S

Ścieżka: Solo



Empatia poznawcza

Wstęp

Empatia jest zdolnością do zrozumienia lub odczuwania tego, czego doświadcza inna osoba oraz przyjęcia jej perspektywy i spojrzenia na świat. Empatia ma podłoże zarówno genetyczne, jak i społeczno-kulturowe. Definicje empatii są bardzo zróżnicowane i obejmują szeroki zakres procesów społecznych, poznawczych i emocjonalnych dotyczących przede wszystkim zrozumienia innych ludzi oraz ich emocji i uczuć. Rodzaje empatii obejmują empatię poznawczą, empatię emocjonalną (lub afektywną), empatię somatyczną i empatię duchową.

Empatię można rozwijać, można się też jej uczyć. W tym również mogą pomóc gry, zwłaszcza w obszarze empatii poznawczej, która najczęściej przyjmuje jedną z trzech form.

- Inna Perspektywa: zdolność do spontanicznego przyjmowania punktu widzenia innego człowieka.
- Fantazjowanie, czyli utożsamianie się z fikcyjnymi postaciami.
- Empatia taktyczna (lub strategiczna), czyli celowe stosowanie czyjejś perspektywy w celu realizacji własnych celów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem empatii poznawczej w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki).

Czynności

- Pobierz, wydrukuj i przeczytaj scenariusz gry fabularnej Past Your Bedtime, której autorem jest Tim Howes.
<https://200wordrpg.github.io/2019/rpg/winner/2019/10/12/PastYourBedtime.html>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry rozwijającej empatię poznawczą, czyli umiejętność do przyjęcia cudzej perspektywy i postawienia się w sytuacji innego człowieka.

W tym celu zaprojektuj karty postaci, które będzie można wykorzystać w czasie rozgrywki w grę Past Your Bedtime.

Każda z kart powinna być inspirowana dobrze znaną postacią z historii i/ lub popkultury, jak np. Batman, Spiderman, księżniczka Leya, kapitan Jean Luc Picard, Kleopatra, a nawet, powszechnie ukochana przez polskich uczniów i uczennice, Izabela Łęcka.

Warunki brzegowe

Karta postaci musi zawierać:

- imię / nazwisko / pseudonim wybranej postaci;
- od 1 do 3 zalet;
- od 1 do 3 wad;
- źródło siły;
- największe zmartwienie;
- największą nadzieję;
- największy strach.

Efekt pracy

12 kart postaci do gry Past Your Bedtime.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

Zaproś kilka osób do testów gry.

- Zagraj kilka razy w swoją grę. Gdy grają 2 osoby, pozostałe mogą je obserwować jako publiczność.
- Karty postaci dla Rodzica i Dziecka losujcie.
- Poproś, by w sekrecie zapisali:
- w jakie postaci było im najłatwiej, a w jakie najtrudniej wcielić;
- czy łatwiej odgrywało im się Rodzica, czy Dziecko.
- Gdy wszyscy zapiszą swoje odpowiedzi, przedyskutujcie swoje wrażenia.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu. Czy ich zdaniem gra pomogła im zrozumieć perspektywę innej osoby? Czy łatwo było się w nią wcielić? Czy korzystali z cech wypisanych na karcie, aby sterować rozgrywką (zasnąć, pozostać obudzonym, manipulować drugim graczem_ką)?
- Popraw projekt według własnych obserwacji rozgrywki oraz wskazówek testerów_ek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie rodzaje empatii poznawczej wykorzystujemy, gdy gramy gry?
- Do czego wykorzystujemy empatię poznawczą na co dzień?
- Czy gry, w których wcielamy się w konkretne postacie, uczą nas czegoś wartościowego? Jeśli tak, to czego i jak to robią?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o empatii poznawczej, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P3M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P4S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria





Procesowanie kolektywne

Wstęp

Czasy, w których umysł człowieka był potężniejszy od maszyny, już minęły. Komputery najpierw wygrały z nami w szachy, potem w go, a osiągnięcie w ciągu najbliższych lat świadomości przez coraz szybciej rozwijające się AI przestało być wyłącznie domeną fantastyki. Raczej pytamy “kiedy?”, a nie “czy?”.

Czy jest więc jakiś obszar, w którym my, zwykli ludzie, możemy oferować coś nauce? Owszem! Ta rzecz to procesowanie kolektywne, czyli posłużenie się do rozwiązania problemu naukowego dużym zbiorem użytkowników niczym procesorami wielordzeniowego komputera o gigantycznej mocy obliczeniowej. Liczne przykłady dowiodły, że taka “maszyna” zdolna jest do dokonania statystycznie prawidłowej ekstrapolacji, wymyślenia nowych algorytmów działania i synchronicznego testowania wielu skrajnie odmiennych strategii i taktyk naraz.

Jak zmotywować ludzi do tego, by stali się jej częścią?

To proste. Trzeba ubrać zagadnienie badawcze w kostium dobrej gry.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej służącej do procesowania kolektywnego;
- praca z zagadnieniem procesowania kolektywnego w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych dla dowolnie dużej liczby osób graczy.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Zadanie. Wariant dla samouków.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Utwórz własne konto na stronie Galaxy Zoo i sklasyfikuj kilkadziesiąt galaktyk.
<https://www.zooniverse.org/projects/zookeeper/galaxy-zoo/>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry cyfrowej, która pomogłaby rozwiązać program Galaxy Zoo i przyciągnęłaby do niego nowych użytkowników_czki.

Warunki brzegowe

Twoja gra musi realizować następujące założenia:

- musi pobierać dane bezpośrednio ze strony Galaxy Zoo (załóż, że jest to technicznie możliwe);
- regularne klasyfikowanie określonej liczby zdjęć galaktyk jest kluczem do osiągnięcia sukcesu w grze, ale nie jej jedynym warunkiem;
- gra jest zabezpieczona na wypadek gdyby gracze nie dbali o robienie prawidłowej klasyfikacji i dokonywali jej losowo.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinien być projekt gry cyfrowej (video lub mobilnej).

Jeśli ci się uda, zrób papierowy prototyp gry obrazujący działanie jej podstawowych funkcjonalności oraz główne założenia rozgrywki.

Jak mogę sprawdzić, jak mi poszło?

- Zaproś kilka osób do testowania Galaxy Zoo przez kilka dni.
- Zaprezentuj im swój projekt lub jeśli stan zaawansowania prototypu na to pozwala, przeprowadź rozgrywkę testową.
- Postaraj się wydobyć od nich wartościową informację zwrotną do twojego projektu. Czy graliby w taką grę dla niej samej? Czy świadomość tego, że gra wykorzystuje prawdziwe dane naukowe, motywowałoby ich do grania bardziej? Czy raczej woleliby spokojnie klasyfikować zdjęcia na portalu Galaxy Zoo? Dlaczego?
- Popraw projekt według własnych obserwacji rozgrywki oraz wskazówek testerów_ek.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie są szanse i zagrożenia związane z grami służącymi do procesowania kolektywnego?
- Jak projektuje się grę, w której konkretna wiedza albo dane naukowe są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Jak projektować grę bez górnego limitu osób grających? Czym charakteryzuje się taki design?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o procesowaniu kolektywnym, spróbuj:

- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P4M



- zebrać zespół lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1S



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1S



Jeśli chcesz poznać szczegóły procesu projektowania podobnych gier

- przeczytaj rozdział 23 podręcznika Theoria





GRY POWAŻNE

Ścieżka Multi

Lekcja Nr: P1M

Ścieżka: Multi



Świadomość i odpowiedzialność społeczna

Wstęp

Gry służące budowaniu świadomości społecznej na temat aktualnie istotnych problemów i zagrożeń cywilizacyjnych to kanon gier poważnych. Jako jedne z pierwszych gier tego gatunku wymieniane są takie tytuły jak Learning Sustainable Development (2000) i Climate Challenge (2006). Niestety, chociaż populacja serious games stale rośnie, to tempo przyrastania problemów naszej cywilizacji jest zdecydowanie szybsze, a ich społeczna percepcja wciąż niewystarczająca. Jednym ze skutecznych sposobów wyciągnięcia trudnych tematów na światło dzienne mogą być właśnie dobrze zaprojektowane gry poważne. Pozostaje pokładać nadzieje w projektant(k)ach szukających dla swoich projektów nowych, niebanalnych tematów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania prostej gry poważnej poprzez wykorzystywanie mechanik gier zaprojektowanych w celu rozrywkowym.
- praca z tematem Kluczowych Zagadnień XXI wieku (z ang. 21st Century Themes) w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- jak można modyfikować istniejące gry, by oprócz celu rozrywkowego realizowały też inne cele.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 22 podręcznika 1 Gamebook Theoria „PROCES Powłoka — Szkielet” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest przeprojektowanie i zmiana warstwy estetycznej i/lub narracyjnej (powłoki) dowolnej gry planszowej lub karcianej, tak aby tematem nowej wersji gry było jedno z Kluczowych Zagadnień XXI wieku (z ang. 21st Century Themes), czyli:

- świadomość wyzwań globalnych;
- alfabetyzacja finansowa, ekonomiczna i przedsiębiorcza;
- alfabetyzacja społeczna;
- alfabetyzacja zdrowotna;
- alfabetyzacja ekologiczna.

Warunki brzegowe

- Musisz zastąpić całą warstwę estetyczną i narracyjną gry. Nie możesz pozostawić żadnego z oryginalnych elementów.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry do 2 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- logline nowej gry;
- zaktualizowana instrukcja do gry;
- podstawowa wersja dokumentów Blueprint oraz Art Description.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w modyfikowaniu gier rozrywkowych?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier mówiących o ważnych tematach?
- Jak testować gry poważne? Jak weryfikować, czy osiągnęły zakładane efekty? Co powinno mieć priorytet: grywalność czy temat? Jak zbalansować te dwa aspekty projektu?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry mającej na celu zwiększenie świadomości i odpowiedzialności społecznej:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie P1S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie P1K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P2M



Lekcja Nr: P2M

Ścieżka: Multi



Kompetencje społeczne

Wstęp

Umiejętności społeczne są narzędziami, dzięki którym jesteśmy w stanie się komunikować, współpracować, uczyć innych i wzajemnie od siebie, poprosić o pomoc, nawiązywać nowe znajomości, czyli być w stanie wchodzić w harmonijne relacje z innymi jednostkami tworzącymi społeczność.

Umiejętności te rozwijamy najlepiej w bezpośrednich, fizycznych interakcjach, czemu obecny kształt naszego życia społecznego i cywilizacji sprzyja coraz mniej. Gry, czyli oddzielone od codzienności magicznym kręgiem sztuczne sytuacje, w których wchodzimy w zupełnie nowe role i relacje, są doskonałym narzędziem do trenowania i rozwijania tych fundamentalnych kompetencji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem alfabetyzacji cyfrowej w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry ARG, planszowej lub karcianej, w której umiejętnością gwarantująca wygraną będzie umiejętność odróżniania prawdziwych informacji od fałszywych (z ang. fake news).

Umiejętność ta należy do zbioru kompetencji XXI w. określanego jako alfabetyzacja cyfrowa, na którą składają się:

- alfabetyzacja informacyjna;
- alfabetyzacja medialna;
- alfabetyzacja informatyczna, komunikacyjna i technologiczna.

Projekt może być rozszerzony o dowolne aspekty związane z powyższym zbiorem kompetencji.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być przeznaczona przynajmniej dla 3 osób (bez górnego limitu) jeśli będzie planszówką lub karcianką;
- Rozgrywka powinna być szybka (15 do 45 minut).
- Grę powinna cechować duża regrywalność. Nie możesz używać rozwiązań, które dawałyby przewagę (np. dzięki zapamiętaniu konkretnych materiałów) graczom, którzy grali w grę wcześniej.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- logline gry;
- spisane zasady gry;
- prototyp ALFA.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier poważnych?
- Co zrobić, żeby gry poważne dawały nam sprawiedliwe wyniki?
- Jak selekcjonować wiedzę, która stanie się surowcem do powstania gry?
Na podstawie jakich kryteriów powinno się wybierać i/lub odrzucać informacje?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o kompetencjach społecznych:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie P2S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie P2K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P3M





Empatia poznawcza

Wstęp

Empatia jest zdolnością do zrozumienia lub odczuwania tego, czego doświadcza inna osoba oraz przyjęcia jej perspektywy i spojrzenia na świat. Empatia ma podłoże zarówno genetyczne, jak i społeczno-kulturowe. Definicje empatii są bardzo zróżnicowane i obejmują szeroki zakres procesów społecznych, poznawczych i emocjonalnych dotyczących przede wszystkim zrozumienia innych ludzi oraz ich emocji i uczuć. Rodzaje empatii obejmują empatię poznawczą, empatię emocjonalną (lub afektywną), empatię somatyczną i empatię duchową.

Empatię można rozwijać, można się też jej uczyć. W tym również mogą pomóc gry, zwłaszcza w obszarze empatii poznawczej, która najczęściej przyjmuje jedną z trzech form.

- Inna Perspektywa: zdolność do spontanicznego przyjmowania punktu widzenia innego człowieka.
- Fantazjowanie, czyli utożsamianie się z fikcyjnymi postaciami.
- Empatia taktyczna (lub strategiczna), czyli celowe stosowanie czyjejś perspektywy w celu realizacji własnych celów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem empatii poznawczej w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Game-book Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Egzemplarz gry Monopoly.
- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Przypomnij sobie zasady rozgrywki w grę Monopoly.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry rozwijającej empatię poznawczą, czyli umiejętność do przyjęcia cudzej perspektywy i postawienia się w sytuacji innego człowieka.

W tym celu zaprojektuj dodatkowe zasady i karty postaci, które będzie można wykorzystać w czasie rozgrywki w grę Monopoly.

Warunki brzegowe

- Postacie muszą należeć do tej samej lub kilku grup narażonych na wykluczenie społeczne:
 - ▷ osoby niepełnosprawne,
 - ▷ osoby chore psychicznie,
 - ▷ uzależnieni,
 - ▷ długotrwale bezrobotni,
 - ▷ opuszczający zakłady karne i poprawcze,
 - ▷ kobiety samotnie wychowujące dzieci,
 - ▷ ofiary patologii życia rodzinnego,
 - ▷ osoby o niskich kwalifikacjach zawodowych,
 - ▷ starsze osoby samotne,
 - ▷ bezdomni,
 - ▷ dzieci i młodzież ze środowisk zaniedbanych oraz wychowujące się poza rodziną,
 - ▷ osoby będące imigrantami oraz członkowi mniejszości narodowych (np. członkowie społeczności romskiej).
- Postacie muszą mieć specjalne umiejętności, zarówno ułatwiające jak i utrudniające osiągnięcie zwycięstwa.
- Zastąp pola nieruchomości nowymi, podzielonymi na 4 kategorie:
 - ▷ praca;
 - ▷ zdrowie;
 - ▷ mieszkanie;
 - ▷ relacje społeczne.
- Możesz dodać drugi system pełniący rolę waluty oprócz pieniędzy.
- Musisz zmienić wszystkie karty "Los" i "Szansa".

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinny być:

- spisane zasady gry;
- prototyp ALFA.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E.
Feedback

Podsumowanie

Ważne pytania

Jakie rodzaje empatii poznawczej wykorzystujemy, gdy gramy gry?

Do czego wykorzystujemy empatię poznawczą na co dzień?

Czy gry, w których wcielamy się w konkretne postacie, uczą nas czegoś wartościowego? Jeśli tak, to czego i jak to robią?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o empatii poznawczej:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie P3S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie P3K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P4M



Lekcja Nr: P4M

Ścieżka: Multi



Procesowanie kolektywne

Wstęp

Czasy, w których umysł człowieka był potężniejszy od maszyny, już minęły. Komputery najpierw wygrały z nami w szachy, potem w go, a osiągnięcie w ciągu najbliższych lat świadomości przez coraz szybciej rozwijające się AI przestało być wyłącznie domeną fantastyki. Raczej pytamy “kiedy?”, a nie “czy?”.

Czy jest więc jakiś obszar, w którym my, zwykli ludzie, możemy oferować coś nauce? Owszem! Ta rzecz to procesowanie kolektywne, czyli posłużenie się do rozwiązania problemu naukowego dużym zbiorem użytkowników niczym procesorami wielordzeniowego komputera o gigantycznej mocy obliczeniowej. Liczne przykłady dowiodły, że taka “maszyna” zdolna jest do dokonania statystycznie prawidłowej ekstrapolacji, wymyślenia nowych algorytmów działania i synchronicznego testowania wielu skrajnie odmiennych strategii i taktyk naraz.

Jak zmotywować ludzi do tego, by stali się jej częścią?

To proste. Trzeba ubrać zagadnienie badawcze w kostium dobrej gry.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej służącej do procesowania kolektywnego;
- praca z zagadnieniem procesowania kolektywnego w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych dla dowolnie dużej liczby osób graczy.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Zespołowy Fast Prototyping.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

Zapoznaj się z dostępnymi stronami zawierającymi matematyczne modele prognozy pogody i/lub agregujące dane o pogodzie:

- Numeryczna Prognoza pogody UW
<https://meteo.pl/>
- Met Office
<https://www.metoffice.gov.uk/>
- Radar Burz
<https://www.skyradar.pl/p/radar-burz.html>
- sat24
<https://en.sat24.com/en>

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry, która sprawdzi, czy, a jeśli tak to jak, działa meteopatia, czyli wrażliwość ludzi na zmianę pogody objawiająca się gorszym lub lepszym samopoczuciem fizycznym, emocjonalnym oraz intelektualnym.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- musi należeć do gier mobilnych wykorzystujących geolokację.
- musi też zbierać informacje o samopoczuciu osób grających, które oni będą na bieżąco raportować;
- musi pobierać dane z serwisów pogodowych;
- na podstawie skorelowanych informacji od graczy i z danych pogodowych musi udzielić odpowiedzi na temat tego, w jaki sposób i w jakich warunkach pogodowych objawia się meteopatia oraz czy na podstawie twojego projektu i takich danych jak np. ból w złamanym w dzieciństwie kończynie da się prawidłowo przewidzieć nadchodzące zjawiska atmosferyczne.
- musi być atrakcyjne, grywalne, działająca dla dowolnie dużej liczby graczy_ek;
- nie może komunikować wprost, o czym jest, żeby nie być obciążona błędami poznawczymi osób grających.

Efekt pracy

Rezultatem twojej pracy powinien być projekt gry mobilnej realizującej Wa-

runki brzegowe.

Jeśli ci się uda, zrób papierowy prototyp gry obrazujący działanie jej podstawowych funkcjonalności oraz główne założenia rozgrywki.

Przebieg zajęć

5 minut	Podział grupę na zespoły po 3 do 4 osób
30 minut	Praca projektowa
10 minut	Turystyka Projektowa
20 minut	Praca projektowa
25 minut	Prezentacja prototypów i sesja informacji zwrotnej

Feedback zamiast oceny

Sesję informacji zwrotnej przeprowadź przy wykorzystaniu techniki P.U.R.E. Feedback

Informacje dodatkowe

Kluczowy dla powodzenia projektu będzie zachęcenie graczy do dzielenia się informacjami na temat swojego samopoczucia. Zastanów się jaki gatunek estetyczny albo typ narracji będzie najbardziej ich do tego motywował.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie są szanse i zagrożenia związane z grami służącymi do procesowania kolektywnego?
- Jak projektuje się grę, w której konkretna wiedza albo dane naukowe są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Jak projektować grę bez górnego limitu osób grających? Czym charakteryzuje się taki design?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o procesowaniu kolektywnym, spróbuj:

- spróbujcie wykonać ćwiczenie P4S



- spróbujcie wykonać ćwiczenie P4K



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1M



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1M





GRY POWAŻNE

Ścieżka Kampania



Świadomość i odpowiedzialność społeczna

Wstęp

Gry służące budowaniu świadomości społecznej na temat aktualnie istotnych problemów i zagrożeń cywilizacyjnych to kanon gier poważnych. Jako jedne z pierwszych gier tego gatunku wymieniane są takie tytuły jak Learning Sustainable Development (2000) i Climate Challenge (2006). Niestety, chociaż populacja serious games stale rośnie, to tempo przyrastania problemów naszej cywilizacji jest zdecydowanie szybsze, a ich społeczna percepcja wciąż niewystarczająca. Jednym ze skutecznych sposobów wyciągnięcia trudnych tematów na światło dzienne mogą być właśnie dobrze zaprojektowane gry poważne. Pozostaje pokładać nadzieje w projektant(k)ach szukających dla swoich projektów nowych, niebanalnych tematów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania prostej gry poważnej poprzez świadomą modyfikację powłoki gry zaprojektowanej w celu rozrywkowym.

Nauczysz się:

- jak można modyfikować istniejące gry, by oprócz celu rozrywkowego realizowały też inne cele.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 22 podręcznika 1 Gamebook Theoria „PROCES: Powłoka – Szkielet” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie zmiany warstwy estetycznej i/lub narracyjnej (powłoki) dowolnej gry planszowej lub karcianej, tak aby nowa wersja gry zwiększała świadomość społeczną w zakresie realizacji przynajmniej jednego z 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju:

1. koniec z ubóstwem;
2. zero głodu;
3. dobre zdrowie i jakość życia;
4. dobra jakość edukacji;
5. równość płci;
6. czysta woda i warunki sanitarne;
7. czysta i dostępna energia;
8. wzrost gospodarczy i praca;
9. innowacyjność, przemysł, infrastruktura;
10. mniej nierówności;
11. zrównoważone miasta i społeczności;
12. odpowiedzialna konsumpcja i produkcja;
13. działanie w dziedzinie klimatu;
14. życie pod wodą;
15. życie na lądzie;
16. pokój, sprawiedliwość i silne instytucje;
17. partnerstwo na rzecz celów.

Twoja gra nie ma być rozwiązaniem samego problemu, ale edukować w zakresie danego tematu i promować dobre praktyki.

Warunki brzegowe

- Musisz zastąpić całą warstwę estetyczną i narracyjną gry. Nie możesz pozostawić żadnego z oryginalnych elementów.
- Musisz zachować tożsamość gry i doświadczenie, jakie oferuje.
- Możesz wprowadzić do gry do 3 nowych Obiektów o charakterze fizycznym, maksymalnie 1 Atrybucie i dowolnej liczbie Stanów.
- Możesz wprowadzić do gry nowe Obiekty o charakterze нефизycznym.
- Musisz podać zweryfikowane źródła wiedzy, jakiej użyłeś_aś w swoim projekcie.

Efekt pracy

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER
- Podstawowa wersja dokumentów Blueprint oraz Art Description.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny
- Kryterium dodatkowe: tożsamość oraz innowacyjność. Gra wciąż musi przypominać oryginał, ale być jego odświeżoną, nowatorską wersją. Dodatkowo premiowane mogą być rozwiązania nowe, wykraczające poza transplantacje mechanik znanych z innych gier.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 4 tygodni.

Można zwiększyć trudność zadania, rozszerzając Warunki brzegowe o inne platformy (jak np. gry larpowe, miejskie, ARG) i wymagając stworzenia zupełnie nowego projektu gry.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w modyfikowaniu gier rozrywkowych?
- Skąd brać wiarygodne informacje do projektowania gier mówiących o ważnych tematach?
- Jak testować gry poważne? Jak weryfikować, czy osiągnęły zakładane efekty? Co powinno mieć priorytet: grywalność czy temat? Jak zbalansować te dwa aspekty projektu?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry mającej na celu zwiększenie świadomości i odpowiedzialności społecznej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P1M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P1S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P2K





Kompetencje społeczne

Wstęp

Umiejętności społeczne są narzędziami, dzięki którym jesteśmy w stanie się komunikować, współpracować, uczyć innych i wzajemnie od siebie, poprosić o pomoc, nawiązywać nowe znajomości, czyli być w stanie wchodzić w harmonijne relacje z innymi jednostkami tworzącymi społeczność.

Umiejętności te rozwijamy najlepiej w bezpośrednich, fizycznych interakcjach, czemu obecny kształt naszego życia społecznego i cywilizacji sprzyja coraz mniej. Gry, czyli oddzielone od codzienności magicznym kręgiem sztuczne sytuacje, w których wchodzimy w zupełnie nowe role i relacje, są doskonałym narzędziem do trenowania i rozwijania tych fundamentalnych kompetencji.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem umiejętności miękkich w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry larpowej, fabularnej, planszowej lub karcianej, w której umiejętnością gwarantującą wygrana będą dwie z czterech poniżej wymienionych kompetencji miękkich:

- koordynacja, czyli dostosowanie swoich działań w odniesieniu do działań innych;
- negocjacje, czyli skuteczne prowadzenie dialogu i dyskusji mające na celu osiągnięcie porozumienia i celów własnych;
- perswazja, czyli efektywne działanie i przekonywanie kogoś do podjęcia działania lub zaufania;
- mentoring, czyli skuteczne dzielenie się wiedzą i pomaganie innym w realizacji zadań lub rozwijaniu kompetencji.

Projekt może być rozszerzony o dowolne aspekty związane z powyższym zbiorem kompetencji.

Warunki brzegowe

- Gra powinna być przeznaczona przynajmniej dla:
 - ▷ 3 osób (bez górnego limitu) jeśli będzie planszówką lub karcianką;
 - ▷ 2 do 5 osób, jeśli jest grą fabularną;
 - ▷ 6 d 12 osób, jeśli jest larpem.
- Grę powinna cechować duża regrywalność. Nie możesz używać rozwiązań, które dawałyby przewagę (np. dzięki zapamiętaniu konkretnych materiałów) graczom, którzy grali w grę wcześniej.

Efekt pracy

- Kompletne zasady gry.
- Prototyp SILVER

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 4 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Co jest największą trudnością w projektowaniu gier poważnych?
- Co zrobić, żeby gry poważne dawały nam sprawiedliwe wyniki?
- Jak selekcjonować wiedzę, która stanie się surowcem do powstania gry?
Na podstawie jakich kryteriów powinno się wybierać i/lub odrzucać informacje?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o kompetencjach społecznych, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P2M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P2S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P3K





Empatia poznawcza

Wstęp

Empatia jest zdolnością do zrozumienia lub odczuwania tego, czego doświadcza inna osoba oraz przyjęcia jej perspektywy i spojrzenia na świat. Empatia ma podłoże zarówno genetyczne, jak i społeczno-kulturowe. Definicje empatii są bardzo zróżnicowane i obejmują szeroki zakres procesów społecznych, poznawczych i emocjonalnych dotyczących przede wszystkim zrozumienia innych ludzi oraz ich emocji i uczuć. Rodzaje empatii obejmują empatię poznawczą, empatię emocjonalną (lub afektywną), empatię somatyczną i empatię duchową.

Empatię można rozwijać, można się też jej uczyć. W tym również mogą pomóc gry, zwłaszcza w obszarze empatii poznawczej, która najczęściej przyjmuje jedną z trzech form.

- Inna Perspektywa: zdolność do spontanicznego przyjmowania punktu widzenia innego człowieka.
- Fantazjowanie, czyli utożsamianie się z fikcyjnymi postaciami.
- Empatia taktyczna (lub strategiczna), czyli celowe stosowanie czyjejś perspektywy w celu realizacji własnych celów.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej rozwijającej kompetencje społeczne;
- praca z zagadnieniem empatii poznawczej w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych krok po kroku.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki), zestaw wielościennych kostek do gier fabularnych oraz dowolne inne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry rozwijającej empatię poznawczą, czyli umiejętność do przyjęcia cudzej perspektywy i postawienia się w sytuacji innego człowieka.

W tym celu zaprojektuj zasady i scenariusze gry fabularnej w konwencji science-fiction, której bohaterowie_ki należą do grup narażonych na wykluczenie społeczne.

Warunki brzegowe

- Świat gry powinien być bardzo mocno zarysowany, jednocześnie odmienny od naszego, ale będący jego metaforą i odbiciem w obszarze wykluczenia społecznego.
Podgatunki SF, jakie możesz użyć:
 - ▷ space opera;
 - ▷ fantastyka socjologiczna;
 - ▷ cyberpunk;
 - ▷ biopunk;
 - ▷ solarpunk.
- Gracz powinien mieć możliwość stworzenia postaci należącej do jednej z 8 wybranych przez siebie grup zagrożonych wykluczeniem społecznym:
 - ▷ osoby niepełnosprawne,
 - ▷ osoby chore psychicznie,
 - ▷ uzależnieni,
 - ▷ długotrwale bezrobotni,
 - ▷ opuszczający zakłady karne i poprawcze,
 - ▷ kobiety samotnie wychowujące dzieci,
 - ▷ ofiary patologii życia rodzinnego,
 - ▷ osoby o niskich kwalifikacjach zawodowych,
 - ▷ starsze osoby samotne,
 - ▷ bezdomni,
 - ▷ dzieci i młodzież ze środowisk zaniedbanych oraz wychowujące się poza rodziną,
 - ▷ osoby będące imigrantami oraz członkowi mniejszości narodowych (np. członkowie społeczności romskiej).

Efekt pracy

- Komplet zasad do gry fabularnej w formie podręcznika (szata graficzna jest opcjonalna i nie powinna podlegać ocenie).
- 2 jednostrzałowe scenariusze dla 3 do 4 graczy na 2 do 4 godzin rozgrywki.
- Planu kampanii (12 sesji) dla 3 lub 4 graczy.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 4 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie rodzaje empatii poznawczej wykorzystujemy, gdy gramy gry?
- Do czego wykorzystujemy empatię poznawczą na co dzień?
- Czy gry, w których wcielamy się w konkretne postacie, uczą nas czegoś wartościowego? Jeśli tak, to czego i jak to robią?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry o empatii poznawczej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P3M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P3S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier poważnych:

- przejdź do ćwiczenia P4K





Procesowanie kolektywne

Wstęp

Czasy, w których umysł człowieka był potężniejszy od maszyny, już minęły. Komputery najpierw wygrały z nami w szachy, potem w go, a osiągnięcie w ciągu najbliższych lat świadomości przez coraz szybciej rozwijające się AI przestało być wyłącznie domeną fantastyki. Raczej pytamy “kiedy?”, a nie “czy?”.

Czy jest więc jakiś obszar, w którym my, zwykli ludzie, możemy oferować coś nauce? Owszem! Ta rzecz to procesowanie kolektywne, czyli posłużenie się do rozwiązania problemu naukowego dużym zbiorem użytkowników niczym procesorami wielordzeniowego komputera o gigantycznej mocy obliczeniowej. Liczne przykłady dowiodły, że taka “maszyna” zdolna jest do dokonania statystycznie prawidłowej ekstrapolacji, wymyślenia nowych algorytmów działania i synchronicznego testowania wielu skrajnie odmiennych strategii i taktyk naraz.

Jak zmotywować ludzi do tego, by stali się jej częścią?

To proste. Trzeba ubrać zagadnienie badawcze w kostium dobrej gry.

Czemu służy ta lekcja? Czego się nauczysz?

Celem lekcji jest:

- praktyczna nauka projektowania gry poważnej służącej do procesowania kolektywnego;
- praca z zagadnieniem procesowania kolektywnego w praktycznym kontekście.

Nauczysz się:

- tworzenia gier poważnych dla dowolnie dużej liczby osób graczy.

Wprowadzenie teoretyczne

Nie istnieją jasno sprecyzowane granice tego, co jest grą rozrywkową, a co poważną. Jeszcze trudniej wyznaczyć podział pomiędzy grami poważnymi a edukacyjnymi czy biznesowymi. Wiele typologii wymieniając obszary, w których stosujemy gry poważne, zalicza do nich gry szkoleniowe, promocyjne albo rekrutacyjne.

Z tego powodu przed przystąpieniem do ćwiczenia, zapoznaj się z treścią rozdziałami 6 „Od gier rozrywkowych do pozarozrywkowych: projektowanie gier użytkowych”, 7 „Gry edukacyjne”, 9 „Gry biznesowe” i 11 z Podręcznika 2: Gamebook Praxis. Zaproponowaliśmy tam własny podział gier pozarozrywkowych w zależności od celu, jaki mają realizować.

Do realizacji zadania przyda ci się też wiedza zawarta w rozdziale 12 „PROCES: Projektowanie gry poważnej” tego samego podręcznika.

Zadanie. Projekt indywidualny lub grupowy.

Jak się przygotować?

Materiały

- Podstawowe materiały piśmiennicze (czyste kartki, nożyczki, ołówki, gumka, pisaki) oraz dowolne materiały lub akcesoria przydatne do wykonania nowych komponentów gry.

Czynności

- Zapoznaj się z zagadnieniem optymalizacyjnym, które polega na znalezieniu minimalnego cyklu Hamiltona w pełnym grafie ważonym. Potocznie nazywa się je “Problemem komiwojażera” (z ang. Travelling Salesman Problem)

https://pl.wikipedia.org/wiki/Problem_komiwoja%C5%BCera

https://en.wikipedia.org/wiki/Travelling_salesman_problem

Co trzeba zrobić?

Twoim zadaniem jest zaprojektowanie gry, która posłuży do poszukiwania nowych algorytmów, które mogłyby być pomocne w obliczeniach problemu komiwojażera.

Alternatywnie, gra może wykorzystywać jeden z wariantów problemu (np. The Travelling Purchaser Problem lub Bottleneck TSP).

W swoim projekcie możesz używać istniejących algorytmów, które służą do poszukiwania rozwiązań TSP dla konkretnych grafów, np.

- algorytm Christofidesa i Serdyukova;
- technika 2-opt;
- hurystyka Lin–Kernighan;
- algorytmy mrówkowe.

Warunki brzegowe

Twoja gra:

- może należeć do gier mobilnych, video lub przeglądarkowych;
- może komunikować wprost, o czym jest i jak trudne zadanie stoi przed graczami;
- może, ale nie musi być powiązana z rzeczywistością;
- może należeć do konkretnego gatunku estetycznego
- nie może mieć istotnego komponentu narracyjnego z uwagi na możliwie długą, czwartą fazę gry, jaką jest Zmierzch (z ang. Endgame);
- musi posiadać rozbudowany system motywatorów zewnętrznych (np. punkty, odznaki, rankingi) jak i wewnętrznych (np. status, sprawczość, społeczność);

Efekt pracy

- Kompletne zasady gry.
- Grywalny prototyp papierowy lub cyfrowy.
- Dokumentacja umożliwiająca zbudowanie prototypu SILVER.

Kryteria oceny

- Standardowe Kryteria Oceny.

Informacje dodatkowe

Zadanie może mieć format indywidualny lub zespołowy. Czas trwania to 3 do 5 tygodni.

Podsumowanie

Ważne pytania

- Jakie są szanse i zagrożenia związane z grami służącymi do procesowania kolektywnego?
- Jak projektuje się grę, w której konkretna wiedza albo dane naukowe są potraktowane jako obowiązkowy budulec projektu, który trzeba wykorzystać? Czy to utrudnia, czy ułatwia pracę?
- Jak projektować grę bez górnego limitu osób grających? Czym charakteryzuje się taki design?

Dalsza droga.

Jeśli spodobało ci się projektowanie gry mającej na celu zwiększenie świadomości i odpowiedzialności społecznej, spróbuj:

- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P4M



- wraz z zespołem lub samodzielnie wykonać ćwiczenie P4S



Jeśli spodobało ci się projektowanie gier pozarozrywkowych:

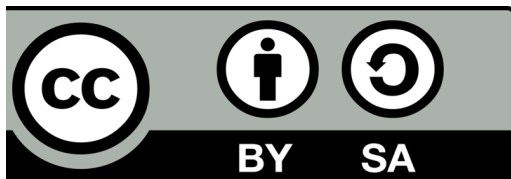
- spróbuj zaprojektować grę edukacyjną wykonując ćwiczenie E1K



- spróbuj zaprojektować grę biznesową wykonując ćwiczenie B1K



Licencja



Szczegóły licencji

1. Uniwersalny Podręcznik Projektowania Gier stworzony przez Piotra Milewskiego i Martę Tymińską w ramach POPOJUTRZE 2.0 – KSZTAŁCENIE <https://popojutrze2.pl> CC BY-SA 4.0 zrealizowanych przez Grantobiorcę – Stowarzyszenie Twórców Gier FunReal w ramach projektu realizowanego przez SENSE Consulting sp. z o. o.
2. Majątkowe prawa autorskie do udostępnionego utworu należą do Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej zwany „Licencjodawcą”), który udzielił udostępniającemu niniejszy utwór licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0, tj. nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwołalnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata, tj. do zwielokrotniania i dzielenia się utworem w całości i części, a także tworzenia i zwielokrotniania i dzielenia się utworami zależnymi do tego utworu (dalej zwana „Licencją”).
3. Treść Licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>.
4. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje utwór licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim licencjobiorca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących utworu licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do licencjobiorcy.

Autor: Piotr "Kula" Milewski

Redakcja i korekta: Monika Rutowska - Leśniewska

Skład: Katarzyna "washuuchan" Marlewska

Gdynia, 2023

E-book powstał w ramach projektu POPOJUTRZE 2.0 - KSZTAŁCENIE realizowanego przez Sense Consulting (Nabór IV).

Licencja CC BY-SA 4.0





ISBN serii: 978-83-951748-6-5
ISBN tomu: 978-83-951748-5-8

