

# SCENARIUSZ

# DRUKARNIA GIER

## SPOTKANIE I

### NIEZWYKŁY ŚWIAT PLANSZÓWEK

- Zapoznanie uczestników i prowadzących, integracja – Human Bingo, 3 słowa o mnie, kontrakt grupy (20-30 min),
- Przebieg zajęć: Co będziemy robić? Jak? Przy użyciu czego? Kim jesteśmy? (10 min),
- Gry planszowe, grywalizacja – wprowadzenie merytoryczne (10-15 min),
- Dyskusja – doświadczenia uczestników z grami, burza mózgów – dlaczego ludzie lubią grać w gry (co sprawia, że jest to atrakcyjne zajęcie)? (10-15 min),
- Przerwa (10 min),
- Rodzaje współczesnych gier planszowych – przedstawienie (10 min),
- Podział na grupy – rozgrywki (1,5-2 godziny),
- Przerwa (10 min)
- Karta wniosków i spostrzeżeń (omówienie – różne aspekty dla różnych osób, wnioski w podgrupach, prezentacja na forum) (30 min)
- Elementy gier, narzędzia tworzenia oraz omówienie procesu (15 min),
- Prezentacja druku 3D (15 min),
- Podsumowanie, zabawa „like” (10 min),

## SPOTKANIE II

### GRA W SZTUKĘ CZY SZTUKA GRANIA?

- Przywitanie, zabawa na rozruch, przypomnienie imion (15 min),
- Niezła sztuka – prezentacja, wprowadzenie do zagadnień (20 min),
- Zwiedzanie wystawy (1 godzina),
- Przerwa (10 min)
- Omówienie wystawy (10 min)
- Podział na grupy (10 min),
- Paczka materiałów wizualno-inspiracyjnych (15 min),
- Arkusz konceptu – przygotowanie plakatów z pomysłami, prezentacja na forum, pytania (45 min-1 godzina),
- Przerwa (10 min),
- Wprowadzenie do modelowania 3D – program Tinkercad (1h),

### **SPOTKANIE III**

#### **PIERWSZE SZKICE**

- Przywitanie, zabawa na rozgrzew (15 min),
- Photoshop – wprowadzenie, zapoznanie z narzędziami (1h),
- Przerwa (10 min),
- Podział ról w zespole – puzzle do odszukania(10 min),
- Pivot pomysłu – plakat z wnioskami (20 min),
- Tworzenie prototypów (1h),
- Przerwa (10 min),
- Rozgrywki prototypy (45 min),
- Wnioski – myślące kapelusze jako metoda analizy (30 min),
- Podsumowanie na forum (10 min),

### **SPOTKANIE IV**

#### **TYPY PROTOTYPY**

- Przywitanie, zabawa na rozgrzew (15 min),
- Ulepszanie prototypów – wprowadzanie zmian ustalonych na poprzednim spotkaniu (45 min),
- Przerwa (10 min),
- Rozgrywki crossowe – przekazanie prototypu drugiej grupie do oceny (1,15h),
- Przerwa (10 min),
- Praca w programach graficznych – opracowanie elementów gier, tworzenie tekstów na komputerach (1,5 h),
- Prezentacja i próbne wydruki 3D (30 min),

### **SPOTKANIE V**

#### **GOTOWI DO DRUKU**

- Przywitanie, zabawa na rozgrzew (15 min),
- Praca w programach graficznych/wydruki (1.15h),
- Przerwa (10 min),
- Rozgrywki w wersję finalną (1h),
- Ostatnie poprawki (30 min),
- Przerwa (10 min),
- Przygotowanie projektów do realizacji/wydruku (20 min),
- Podsumowanie projektu (20 min).