

BETA

v.2.41

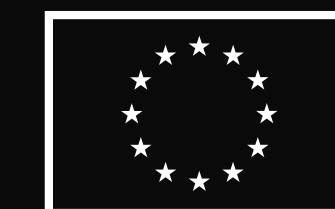
TESTER

INSTRUKCJA INNOWACJI

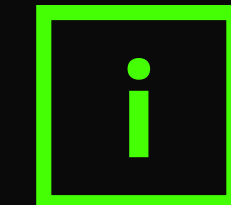


Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



CEL INNOWACJI I GRUPA DOCELOWA



Cel innowacji i problem na jaki odpowiada

Celem innowacji jest pomoc osobom niepełnosprawnym ruchowo w rozwiązaniu problemu aktywizacji zawodowej w branży gier poprzez kurs składającego się z serii 8 cyfrowych gier edukacyjnych powiązanych z materiałami edukacyjnymi, którego ukończenie znosi barierę kompetencyjną uniemożliwiającą korzystanie z dostępnych na rynku zasobów edukacyjnych związanych z produkcją oraz testowaniem gier i programowania.

Nasza innowacja społeczna to skuteczna metoda rozwoju kompetencji os. niepełnosprawnych przy użyciu metodyki i kształcenia os. dorosłych w zakresie związanym z produkcją gier i programowaniem. Kluczową obserwacją związaną z edukacją w obszarze projektowania i produkcji gier, wyłączając ustrukturyzowane formy nauki takie jak studia wyższe, jest brak poziomu zerowego, bazowych treści wprowadzających w bardziej skomplikowane zagadnienia. Treści takie są kluczowe szczególnie dla osób o niskich kompetencjach, ale również dla przełamania bariery psychologicznej związanej z obawą niepowodzenia w konfrontacji z specjalistycznymi zagadnieniami.

Grupa docelowa

Odbiorcą jest osoba niepełnosprawna ruchowo, bezrobotna lub posiadająca pracę dorywczą lub chcąca zmienić aktualną pracę. Aktywna w mediach społecznościowych i zainteresowana nowymi technologiami. Udzielająca się społecznie i pomagająca innym. W zakresie wykształcenia posiada najczęściej wykształcenie zawodowe lub wiedzę z zakresu zarządzania lub ekonomii oraz wiedzę ogólną. Okazjonalnie lub hobbystycznie gra w gry komputerowe używając do tego różnych platform: PC, konsole, urządzenia mobilne. Posiada głęboko zakorzenioną chęć eliminacji barier tak aby być akceptowaną w społeczeństwie i żyć równoprawnie z innymi. Wyzwania życia codziennego, oraz ich pokonywanie jest jednym z jej największych motywatorów. Ukierunkowana na rozwój osobisty, naukę i aktywność społeczną.

ELEMENTY SKŁADOWE I WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Innowacja społeczna BETA Tester składa się z następujących elementów:

Komplet 8 gier wraz z 40 stronami A4 materiałów szkoleniowych w formie elektronicznej:

1. Obiekty, ich transformacje i położenie względem siebie i układu współrzędnych, warstwy.

Materiały PDF: Wprowadzenie do podstawowych składników gier wideo.

Słowniczek: abstrakcja, algorytm, dane, dekompozycja.

2. Gra (wcześniej nr 3 i 4): Kolizje. Poruszanie się obiektów.

Materiały PDF: Konstrukcja gry – komponenty. Słowniczek: obiekt, instancja, scena, aktor.

3. Zastosowanie pętli. Materiały PDF: Konstrukcja gry – mechanika. Słowniczek: funkcja, kod, pętla

4. Zmienna liczbowa. Grawitacja.

Materiały PDF: Konstrukcja gry – dynamika. Słowniczek: flow, narracja, typy gier.

5. Interfejs i sterowanie w grach. Materiały PDF: Projektowanie sterowania w grach w zależności od platformy docelowej. Słowniczek: interface, narzędzie wejścia/wyjścia, kontroler.

6. Gra typu wyścig. Podmiana spritów. Animacja pokłatkowa. Materiały PDF: Tworzenie analogowych prototypów gier. Słowniczek: Debugging – wykrywanie i usuwanie błędów.

7. Zmienne. Prawda. Fałsz. Zasięg działania. Materiały PDF: Narzędzia do tworzenia gier wideo.

Słowniczek: typy logiczne, zmienna, boolean, warunek

8. Obiekty i ich instancje. Łączenie elementów gry w całość. Materiały PDF: Informacja o możliwościach dalszego kształcenia w zakresie projektowania, tworzenia, testowania i programowania gier wideo. Informacja o możliwych ścieżkach kariery zawodowej związanej z grami wideo.

Do uruchomienia oprogramowania Beta Testet - BT_2.41 wymagany jest następujący sprzęt komputerowy:

1. Komputer PC o minimalnych parametrach: procesor Intel i5; 4GB pamięci RAM; 100MB powierzchni dyskowej;
2. Zainstalowany systemem Windows w wersji co najmniej 8.1;
3. Klawiaturę oraz mysz.

Uratujmy ŚWIAT!

PRZYGOTOWANIE

instrukcja dotycząca uruchamiania i użytkowania gier
i korzystania z materiałów szkoleniowych

PRZEBIEG TESTU:

1. Zapoznaj się z instrukcją odpowiednią dla danej gry zawartą w załączonym pliku PDF
2. uruchom oprogramowanie BT_2.41:

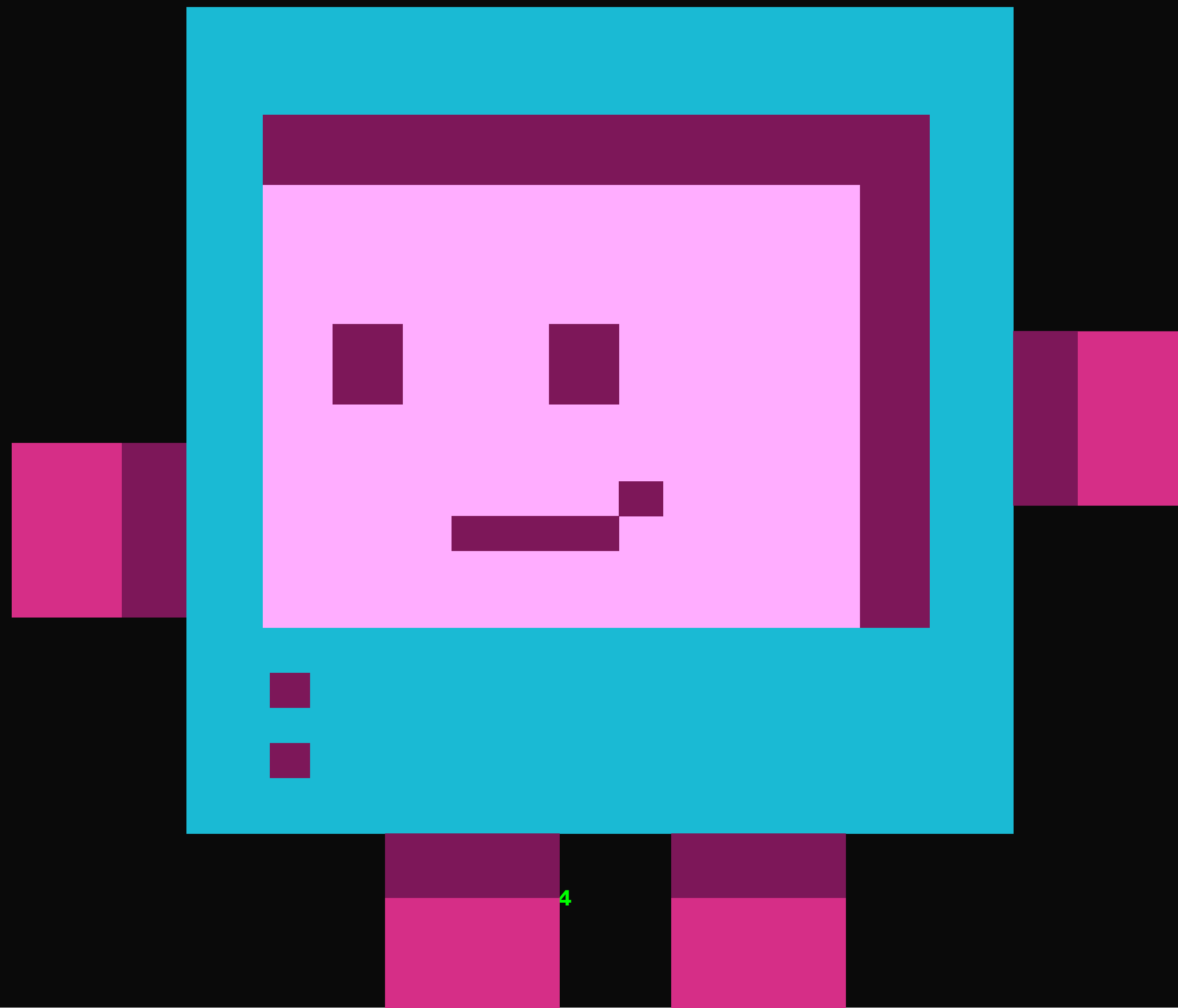
BETA_TESTER_2_41_test_**X**.exe

gdzie **X** to numer wybranej gry.

3. Wprowadź kod początkowy lub kod uzyskany w wyniku przeprowadzenia testu poprzedzającego.
4. Wykonaj wskazane zadania.

ZADANIA:

1. Wykonaj wszystkie wskazane zadania. Kolejność wykonywania zadań nie jest istotna.
2. O rozwiązaniu danego zadania zostaniesz poinformowany a w panelu informacyjnym pojawi się odpowiednie oznaczenie.
3. Po wykonaniu kompletu zadań pojawi się kod umożliwiający uruchomienie następnej gry.
4. Wykonaj wszystkie 8 zadań i rozpocznij swoją drogę by stać się BETA Testerem.



Proponowany proces wdrażania

Wdrażanie narzędzia edukacyjno-szkoleniowego:

Niezbędnym elementem jest opracowanie materiałów informacyjnych i reklamowo-promocyjnych takich jak:

1. dedykowana strona www;
2. dedykowany profil na Facebooku (FB);
3. materiały promocyjne/bannery do umieszczania w sieciach społecznościowych i portalach o tematyce związanej z niepełnosprawnością;
4. szablon informacji rozsyłanej e-mailem;
5. ulotki i plakaty informacyjne.

Dystrybucja informacji

1. aktywne prowadzenie strony www i profilu na FB;
2. rozsyłanie e-maili informacyjnych do organizacji, instytucji, ośrodków, firm, portali informacyjnych zajmujących się tematyką osób niepełnosprawnych;
3. rozesłanie ulotek i plakatów informacyjnych do ośrodków zajmujących się osobami niepełnosprawnymi.



Pomocne źródła

Linki

Poniższy zbiór linków do zewnętrznych źródeł informacji pozwoli Ci kontynuować przygodę ze światem gier wideo po zakończeniu programu BETA Tester. Znajdziesz tu informacje jak projektować gry, jak je programować lub jak tworzyć do nich grafikę.

<https://www.gamedesigning.org/learn/tutorials/>

https://www.youtube.com/results?search_query=Tworzenie+gier

Projektowanie

<https://www.udemy.com/courses/development/game-development/>

<https://www.lynda.com/Game-Design-training-tutorials/1461-0.html>

Programowanie

<https://www.udemy.com/courses/development/programming-languages/>

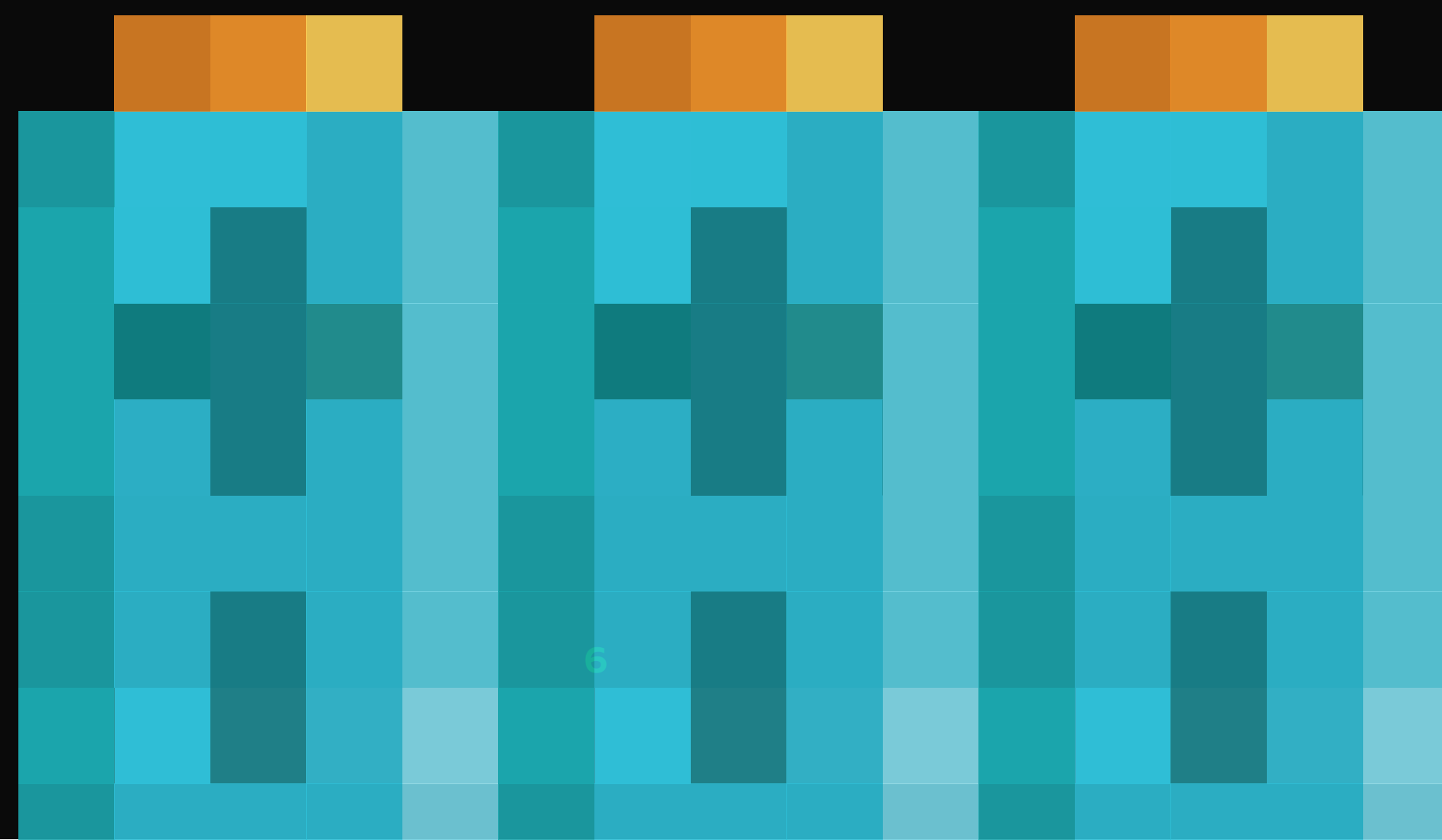
<https://www.lynda.com/Developer-training-tutorials/50-0.html?previousCategory=1461>

Grafika

<https://design.tutsplus.com/categories/game-art>

Testowanie oprogramowania

<https://www.udemy.com/courses/development/software-testing/>



Udało Ci się!

Jesteś gotowy by rozpocząć przygodę z BETA Testerem.

GRAJ, TESTUJ, TWÓRZ.

TEST CZAS ZACZAĆ



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

