

SilverCodersÎMPUTĂRIREA SENIORLOR

ÎMBUNĂTĂȚIREA ALFABETIZĂRII DIGITALE PRIN

EXPERIENȚE DE ÎNVĂȚARE PENTRU ADULTI

**FIȘELE DE ÎNVĂȚARE DESCRIU ACTIVITĂȚI CARE AJUTĂ INSTRUCTORII SĂ INTEGRĂ PROVOCĂRILE ȘI INSTRUMENTELE SILVERCODERS ÎN PRACTICILE LOR DE FORMARE.**

# image7.pngFIȘA de învățare #3 DESIGN-UL JOCULUI

**PROGRAM DE FORMARE CODIFICARE PENTRU Adulți cu Varsta peste +55 ani**



ERASMUS+ nr.*2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

STRUCTURA ACTIVITĂȚII

## DESCRIERE generală, context și scop

În fiecare provocare care a fost oferită cursanților, proiectarea de bază a jocului a fost realizată anterior, o versiune de bază a jocului era deja disponibilă, iar cursanții trebuiau doar să finalizeze jocul.

Scopul principal al activității este ca cursanții să înțeleagă ce este cu adevărat necesar pentru a proiecta un joc, de la narațiune la mecanică la grafică etc. Cursanții vor începe de la zero și vor proiecta un joc, pe baza propriei experiențe de jucători. .

## OBIECTIVE DE INVATARE

La finalul acestei activități, cursantul va fi capabil să...

1. Înțelegeți ce este designul jocului
2. Înțelegeți cum să definiți cerințele pentru joc
3. Înțelegeți cum să creați o narațiune pentru joc
4. Înțelegeți cum să creați sau să adaptați grafica pentru joc
5. Înțelegeți cum să specificați mecanica pentru un joc

|  |
| --- |
| **INSTRUCȚIUNI** |

PASUL 1 - PREGĂTIREA

Formatorul trebuie să citească în prealabil fișa de învățare și să urmeze toate instrucțiunile pentru a se asigura că înțelege pe deplin pașii necesari. Acest lucru va permite, de asemenea, formatorului să se asigure că toate resursele sunt disponibile și să caute resurse suplimentare dacă cele originale nu sunt disponibile.

## RESURSE

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_design>
* <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-game-design>

PASUL 2 - PREZENTARE

Formatorul prezintă problema clasei. Cursanții sunt provocați să citească paginile web despre Game Design. Formatorul ar trebui să discute cu cursanții care sunt pașii necesari pentru proiectarea unui joc. Apoi ar trebui să discute (întreaga clasă) ce joc pot crea. Ei ar trebui să cadă de acord asupra tipului de joc care urmează să fie dezvoltat (următorii pași depind de această decizie). Pe parcursul următorilor pași,cursanţilorar trebui să-și înregistreze ideile într-un document de design de joc.

## RESURSE

* https://en.wikipedia.org/wiki/Game\_design\_document

PASUL 3 – DEZVOLTĂ POVESTEA

Totuși, ca o echipă, toți cursanții ar trebui să creeze fundalul narațiunii, personajele (câte), cum se va desfășura și se va dezvolta povestea pe parcursul jocului. Cine este eroul? Sunt dialoguri implicate?

PASUL 4 – DESIGN VIZUAL

Echipa ar trebui să discute care va fi imaginea globală a jocului, urmând povestea. Esteasemănător cu desenele animate? Este viața ca? Cursanții ar trebui să încerce apoi să găsească resurse pe Internet care ar putea fi folosite pentru joc.

PASUL 5 – MECANICA JOCULUI

Echipa ar trebui apoi să discute ce mecanică va fi folosită. Care este sistemul de notare? Jucătorul poate muri? Există un sistem de niveluri? Cum să fii învingător?

PASUL 6 – AUDIO ȘI MUZICA

Apoi, echipa ar trebui să discute cum vor fi muzica și sunetul. Cursanții ar trebui să încerce apoi să găsească resurse pe Internet care ar putea fi folosite pentru joc.

PASUL 7 - EVALUARE

## Formatorul poate evalua cursanții pe baza rezultatului general (Game Design Document) și contribuția individuală la document.

Acest document reflectă doar punctul de vedere al autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor pe care le conține