



RAPORT Z WARSZTATÓW

Projektowanie gier wideo w modelu no-code – szkolenie dla osób pracujących z młodzieżą



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Akademia
Humanistyczno-
Ekonomiczna w Łodzi



**Tytuł i numer projektu:**

EU VIDEO GAMES (2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883)

Nazwa rezultatu

WP2A4 Internal training session: Workshop report

Data realizacji

Listopad 2025

Partnerzy uczestniczący

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Polska, główny koordynator)

EGLE – European Gamification in Learning and Education (Belgia, lider zajęć)

Euphoria Net Srl (Włochy)

Asociacija Tavo Europa (Litwa)

Fundacja Sempre a Frente (Polska)

Spis treści

I. Wprowadzenie	4
Kontekst: Dlaczego warto zorganizować wewnętrzne szkolenie	4
Przegląd sesji szkoleniowej	5
II. Szczegółowy program i działania	7
Dzień 1 – Wprowadzenie i zapoznanie się z narzędziami	7
Dzień 2 – Zaawansowana współkreacja i eksperymentowanie	14
Dzień 3 – Prezentacja wyników i refleksja	17
III. Proces uczenia się po warsztatach i zbieranie opinii	21
Proces uczenia się po warsztatach	21
Opinie uczestników	21
Załączniki	27
Kluczowe mechanizmy dla każdego typu gry	27
Przydatne zasoby i narzędzia	28
Pełny program warsztatów (wstępny, przed wprowadzeniem zmian)	29
Szczegółowe instrukcje dotyczące Zadania 1 (Genially)	31
Szczegółowe instrukcje dotyczące Zadania 1 (RPG Maker MV)	37

I. Wprowadzenie

Kontekst: Dlaczego warto zorganizować wewnętrzne szkolenie

Projekt UE Video Games ma na celu podniesienie jakości edukacji obywatelskiej młodzieży w Europie poprzez rozwój kompetencji cyfrowych i pedagogicznych osób z nią pracujących. Inicjatywa opiera się na przekonaniu, że nauka oparta na grach (Game-Based Learning – GBL) stanowi niezwykle istotne i skuteczne narzędzie we współczesnej pracy socjalnej i edukacyjnej. Gry cyfrowe oferują angażujące, interaktywne i bezpieczne środowisko, w którym młodzi ludzie mogą naturalnie rozwijać kluczowe umiejętności XXI wieku – w tym krytyczne myślenie, współpracę oraz rozwiązywanie złożonych problemów. Dzięki połączeniu rozrywki z celami społecznymi, proces zdobywania wiedzy staje się zarówno celowy, jak i atrakcyjny.

Kluczowym wyborem strategicznym projektu jest koncentracja na tworzeniu gier bez użycia kodu (no-code). Podejście to ma fundamentalne znaczenie, ponieważ drastycznie obniża próg wejścia w obszar tworzenia treści cyfrowych. Wykorzystanie intuicyjnych, wizualnych platform pozwala osobom pracującym z młodzieżą projektować i prototypować autorskie narzędzia edukacyjne, dostosowane do specyficznych potrzeb ich grup odbiorczych, bez konieczności posiadania umiejętności programistycznych. Taka demokratyzacja procesu twórczego umożliwia szerszy udział partnerów i szybsze wdrażanie spersonalizowanych rozwiązań dydaktycznych.

Wewnętrzne warsztaty szkoleniowe, stanowiące bezpośrednie wsparcie dla opracowania przewodników technicznych i merytorycznych, pełniły funkcję obowiązkowego mechanizmu budowania potencjału. Stały się one platformą niezbędnej wymiany wiedzy między ekspertami technicznymi a przedstawicielami wszystkich organizacji partnerskich.

Głównym założeniem było wypracowanie ujednoliconego, wysokiego poziomu ekspertyzy oraz kompetencji w ramach całego konsorcjum. Wspólne zrozumienie

aspektów technicznych i spójność pedagogiczna są kluczowe dla powodzenia kolejnego etapu projektu: wspólnego tworzenia modelowych gier wideo w ramach pakietu roboczego WP3.

W rezultacie warsztaty zagwarantowały, że nabyte umiejętności znajdą bezpośrednie zastosowanie przy opracowywaniu finalnych wyników intelektualnych projektu. Zapewniły one każdej organizacji zasoby i wiedzę niezbędne nie tylko do stworzenia gier modelowych, ale również do skutecznego pełnienia roli mentorów dla młodzieży i kadry pedagogicznej podczas nadchodzącej fazy testowej.

Przegląd sesji szkoleniowej

Wewnętrzna sesja szkoleniowa odbyła się w Belgii, gdzie EGLE odpowiedzialne za ten etap projektu – gościło po dwóch przedstawicieli każdej organizacji partnerskiej. Podczas trzydniowego spotkania uczestnicy brali udział w prezentacjach, dyskusjach oraz praktycznych warsztatach poświęconych technikom projektowania gier. Niniejszy raport szczegółowo dokumentuje przebieg i rezultaty tych prac, stanowiąc kompendium wiedzy dla organizacji młodzieżowych. Ma on ułatwić powielanie wypracowanych standardów oraz umożliwić skuteczne szkolenie osób pracujących z młodzieżą w zakresie tworzenia gier wideo typu *no-code*.

Miejsce: Mons, Belgia

Data: 4-6 listopada 2025 (2.5 dnia)

Grupa docelowa: Edukatorzy i osoby pracujące z młodzieżą, aspirujący do roli projektantów gier.

Wykorzystane narzędzia: Genially & RPG Maker MV

Organizacja pracy: Uczestnicy zostali podzieleni na dwie czteroosobowe grupy przypisane do konkretnego narzędzia. Praca odbywała się w duetach, które celowo sformowano z przedstawicieli różnych organizacji partnerskich.

Cel: Wyposażenie partnerów projektu oraz osób pracujących z młodzieżą – posiadających znikome lub zerowe doświadczenie w tej dziedzinie – w wiedzę oraz praktyczne umiejętności niezbędne do tworzenia krótkich gier edukacyjnych przy użyciu silników typu *no-code*.

Oczekiwane efekty od każdego uczestnika

- ✓ Stworzenie krótkiego, funkcjonalnego prototypu gry zawierającego wprowadzenie, 3 zadania i scenę końcową przy użyciu programu Genially lub RPG Maker MV.
- ✓ Wykazanie się jasnym zrozumieniem podstawowych zasad projektowania gier, w tym celów, zasad, przebiegu, wyzwań i informacji zwrotnych.
- ✓ Zastosowanie prostych mechanizmów gry, takich jak interaktywność, rozgałęzienia wyborów, przeciąganie i upuszczanie, wyzwalacze zdarzeń, ścieżki warunkowe i integracja multimedialnych.

Podejście pedagogiczne

- ✦ **Nauka przez praktykę:** praktyczne zastosowanie zasad i celów poprzez tworzenie konkretnych treści.
- ✦ **Eksploracja z przewodnikiem:** instrukcje krok po kroku z konkretnymi celami i dostosowanym bieżącym doradztwem.
- ✦ **Współpraca między rówieśnikami:** wielojęzyczna i międzykulturowa współpraca w parach z różnych organizacji i środowisk.
- ✦ **Prototypowanie w krótkich cyklach:** eksperymentalne tworzenie, zadanie po zadaniu, z natychmiastową informacją zwrotną i iteracją.
- ✦ **Refleksja i metapoznanie:** prezentacja końcowych wyników i dyskusje na temat potencjału edukacyjnego i odpowiednich adaptacji.

II. Szczegółowy program i działania

Program warsztatów

- ✦ Dzień 1 (9:30–17:30) – Wprowadzenie i zapoznanie się z narzędziami
- ✦ Dzień 2 (9:30–17:30) – Zaawansowana współkreacja i eksperymentowanie
- ✦ Dzień 3 (9:30–11:30) – Prezentacja wyników i refleksja

Dzień 1 – Wprowadzenie i zapoznanie się z narzędziami

ROZGRZEWKA & DIAGNOZA

- **Jakie gry wideo znasz i lubisz?**
- **Jak często grasz w gry wideo?**
- **Jakie rodzaje gier chcesz tworzyć?**
- **Czy kiedykolwiek tworzyłeś interaktywne treści cyfrowe?**
- **Jak bardzo jesteś pewny swoich umiejętności cyfrowych?**



Przełamanie lodów & diagnoza

Warsztaty rozpoczęły się od integracji oraz analizy poziomu wiedzy i doświadczenia uczestników w obszarze gier wideo. Pod uwagę wzięto perspektywę zarówno gracza, jak i twórcy, co pozwoliło na odpowiednie dostosowanie wskazówek oraz zrównoważenie grup warsztatowych. Część osób zadeklarowała regularny kontakt z grami (głównie platformowymi i RPG), jednak większość nigdy nie tworzyła treści cyfrowych. Jedynie dwie osoby miały wcześniejsze doświadczenie w obsłudze narzędzia Genially w zakresie podstawowych interakcji.

Testowanie gier

Uczestnicy zagraли w dwie gry wybrane przez EGLE z innej inicjatywy Erasmus+. Posłużyły one za przykłady rozwiązań, jakie mogą powstać w ramach obecnych działań przy użyciu tych samych narzędzi, z uwzględnieniem analogicznych ograniczeń i standardów jakości.

Wybrane gry pochodzą z projektu **D-ESL**:

- ✦ **"The Crow and the Enchanted Fort"** (stworzone w Genially)
- ✦ **"V0c's Journey 2 – The Letter"** (stworzone w RPG Maker MV).

Podział na grupy

Uczestników zapytano, jak pewnie czują się w obsłudze wybranych narzędzi w kontekście przedstawionych gier i własnej wiedzy. Następnie podzielono ich na grupy w sposób zapewniający równowagę poziomów zaawansowania. Głównym grupom przypisano konkretne narzędzia, a podgrupy stworzyły duety, w których każda osoba reprezentowała inną organizację partnerską (oznaczenia P1 i P2 przy logotypach).

GRUPA 1  genially		GRUPA 2 	
 P1	 P1	 P2	 P2
 P1	 P1	 P2	 P2

Wprowadzenie do zasad projektowania gier

WPROWADZENIE DO PROJEKTOWANIA GIER

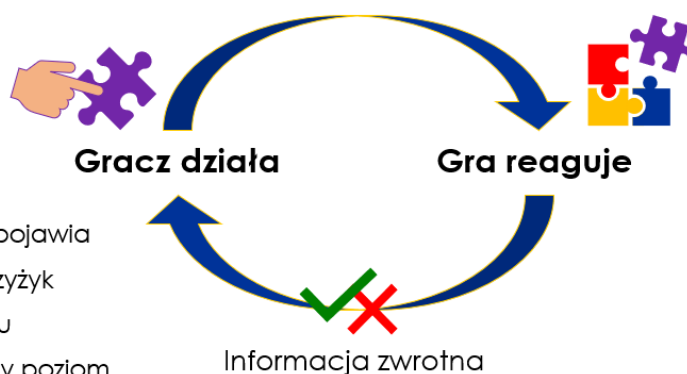
„Gra to interaktywny system, w którym gracze osiągają cele w ramach określonych zasad, otrzymując informacje zwrotne w trakcie działania.”

Na przykład:

Cel: Ułożyć elementy układanki.

Zasady: Muszą mieć inny kolor niż elementy znajdujące się obok nich.

Feedback: Informacja zwrotna: Zielony haczyk pojawia się, gdy układanka jest poprawna, czerwony krzyżyk pojawia się, gdy jest nieprawidłowa. Po ułożeniu wszystkich elementów odblokowuje się następny poziom.



PRZEBIEG GRY

Każdy etap gry powinien być:

- ✓ Trudniejszy i bardziej wymagający niż poprzedni, aby uniknąć nudy
- ✓ Dostępny, aby uniknąć frustracji
- ✓ Uzasadniona, aby uniknąć demotywacji



WSPÓLNE MECHANIZMY

Większość gier opiera się na tych samych podstawowych mechanizmach:

- ❖ Narracja i fabuła oparta na postaciach
- ❖ Misje, zadania lub wyzwania
- ❖ Osiągnięcia i nagrody
- ❖ Mapy lub interaktywne elementy wizualne
- ❖ Zestawy dialogów lub wybory
- ❖ Wydarzenia ustawione lub zaplanowane
- ❖ Informacje zwrotne za pomocą tekstu, dźwięku lub obrazów

PROCES PROJEKTOWANIA GRY

- ✓ Określ jeden jasny główny cel lub zadanie.
- ✓ Wybierz prostą mechanikę, od której zaczniesz, i rozwijaj ją.
- ✓ Stwórz 3 kluczowe momenty: wprowadzenie – wyzwanie – informacja zwrotna.
- ✓ Postaraj się, aby były one jasne, znaczące i istotne.
- ✓ Testuj, obserwuj, dostosowuj: pierwszy szkic będzie wielokrotnie modyfikowany.
- ✓ Przetestuj ostateczną wersję z osobami z zewnątrz, aby znaleźć wady i możliwości ulepszeń.



SILNIKI, Z KTÓRYCH BĘDZIESZ KORZYSTAĆ



- Interaktywne prezentacje wizualne („PowerPoint na sterydach”)
- Integracja multimediów
- Rozgałęzienia ścieżek poprzez elementy klikalne
- Szeroki zakres funkcji narzędzi S'CAPE

Najlepsze do: interaktywnych dialogów, podejmowania decyzji, quizów wizualnych, klikalnych map.



- Przygody oparte na fabule
- Tworzenie gier opartych na wydarzeniach przy użyciu poleceń wizualnych i podstawowych skryptów
- Wbudowane systemy postaci i dialogów
- Narzędzia do tworzenia map opartych na kafelkach

Najlepsze do: historyczne przygody RPG, historie oparte na postaciach, gry oparte na zadaniach, symulacje polityczne i społeczne.

EGLE przedstawiło ogólne zasady projektowania gier, w szczególności koncepcję pętli zwrotnej, przepływu oraz podstawowych mechanik, wraz z wytycznymi dotyczącymi silników gier używanych na warsztatach. Uczestnicy wykazali duże zainteresowanie tematem; po przejściu do części praktycznej aktywnie zadawali pytania dotyczące wdrażania omawianych zasad.

Zadanie 1: Konfiguracja narzędzi i eksploracja z przewodnikiem

TERAZ TWOJA KOLEJ!

Zadanie 1: Odtwórz prostą scenę wprowadzającą. Skorzystaj z plików znajdujących się we wspólnym folderze „Zadanie 1 – Wprowadzenie.

GRUPA 1  genially	GRUPA 2 
Stwórz podstawowe elementy, interakcje i przejścia	Stwórz podstawowe mapy, postacie i wydarzenia

Uczestnicy otrzymali instrukcję uruchomienia przypisanych narzędzi oraz uzyskania dostępu do wspólnego folderu Dropbox z dokumentacją. Na podstawie szczegółowych wytycznych przystąpili do realizacji pierwszego zadania, mającego na celu poznanie kluczowych funkcji oprogramowania. Ich celem było stworzenie

sceny wprowadzającej, zawierającej podstawowe elementy (przyciski, pola tekstowe, mapy, postacie) oraz interakcje (wybory, przejścia, dialogi, quizy, kluczowe zdarzenia). Praca przebiegała sprawniej, niż zakładano; uczestnicy z dużym zaangażowaniem rozbudowywali swoje projekty, wykraczając poza podstawowe instrukcje i wzbogacając sceny o dodatkowe, autorskie elementy.

Zadanie 2: Praktyczne opracowanie i budowa sceny

TWORZENIE SCEN

Zadanie 2: Odtwórz zadanie: porozmawiaj z NPC, znajdź przedmiot, otwórz drzwi. Skorzystaj z plików znajdujących się w folderze „Zadanie 2 – Tworzenie sceny”

 GRUPA 1 genially	GRUPA 2 
Zapoznaj się z narzędziami S'Cape i stwórz pierwsze zadanie	Zapoznaj się z zasobami gry i stwórz pierwsze zadanie

Po ukończeniu sceny wprowadzającej uczestnicy przystąpili do kolejnego etapu, polegającego na implementacji interakcji z postacią, systemem znajdowania przedmiotów oraz mechaniką otwierania drzwi. Wykorzystano do tego rozszerzenie S'Cape „Brian” (w przypadku Genially) oraz wspólne zdarzenia i gałęzie warunkowe (w RPG Maker MV). Swoboda działania pozwoliła grupie na samodzielne zgłębianie funkcji silników oraz wzbogacenie projektów o autorskie animacje i detale wizualne.

Dzięki wysokiej efektywności, część osób już na dwie godziny przed czasem rozpoczęła pracę nad Zadaniem 3, projektując fabułę i cele końcowe. Widząc szybkie tempo prac, zespół EGLE zaproponował, aby po zrealizowaniu założeń dla pierwszego narzędzia, uczestnicy spróbowali swoich sił w drugim silniku. Dzięki temu, pod bezpośrednim nadzorem mentorów, każdy miał szansę zapoznać się z obiema technologiami jeszcze przed zakończeniem warsztatów.

Zadanie 3: Praktyczne opracowanie i budowanie scen

PROJEKTUJMY DALEJ!

Zadanie 3: Odtwórz zadanie wielozadaniowe (wiele opcji/działań). Skorzystaj z plików znajdujących się we wspólnym folderze „Zadanie 3 – Tworzenie sceny”

 GRUPA 1 genially	GRUPA 2 
Poznaj interaktywność i dodatkowe narzędzia	Poznaj ruchy i rozgałęzienia warunkowe

Pod koniec pierwszego dnia wszystkie grupy przystąpiły do realizacji zadania zaplanowanego pierwotnie na dzień drugi. Uczestnicy błyskawicznie nabrali biegłości w obsłudze narzędzi, co skłoniło ich do wyjścia poza ramy podstawowych instrukcji. Potwierdziło to, że dobór silników oraz przygotowane wytyczne były na tyle przystępne, że pozwoliły na szybkie wdrożenie, efektywną pracę i dużą swobodę twórczą.

Podsumowanie i wymiana doświadczeń

PODSUMOWANIE I WYMIANA DOŚWIADCZEŃ

- **Czego się nauczyłeś?**
- **Jakie wyzwania lub trudności napotkałeś?**
- **Co jeszcze można było zrobić?**
- **Co chcesz rozwijać, zgłębiać lub tworzyć w drugim dniu?**



Podsumowując dzień, uczestnicy zadeklarowali znaczący przyrost wiedzy i większą pewność w samodzielnym tworzeniu interaktywnych treści cyfrowych. Choć dla części osób skupienie się na fundamentach technicznych było wymagające, wszyscy dostrzegli konieczność opanowania tych podstaw przed przejściem do projektowania materiałów edukacyjnych. Niektóre zespoły – szczególnie te pracujące w RPG Maker MV – stworzyły już zarysy kompletnych przygód. Efekty ich

pracy, przypominające profesjonalne gry wideo, stały się dodatkowym źródłem motywacji i pewności co do obranej metodyki.

Warto podkreślić wyjątkowe zaangażowanie grup: wielu uczestników kontynuowało pracę nawet w czasie zaplanowanych przerw. Ze względu na indywidualne tempo zgłębiania funkcjonalności silników, narzucony harmonogram pełnił jedynie rolę ogólnej wytycznej. Ramy czasowe były elastycznie dostosowywane do potrzeb i preferencji każdej podgrupy, co pozwoliło uniknąć zakłócania naturalnego procesu twórczego i badawczego.



Dzień 2 – Zaawansowana współkreacja i eksperymentowanie

Burza mózgów: koncepcje edukacyjne i pomysły na treści

Choć warsztaty koncentrowały się na rozwoju kompetencji technicznych, ich nadrzędnym celem było przygotowanie uczestników do tworzenia narzędzi edukacyjnych. Dzięki nabytym umiejętnościom partnerzy będą mogli projektować gry poświęcone edukacji obywatelskiej, wartościom unijnym oraz idei zrównoważonego rozwoju.

Wykorzystując czyste slajdy PowerPoint jako bazę projektową, uczestnicy opracowali różnorodne scenariusze i koncepcje fabularne. Ich celem było zaangażowanie młodych odbiorców w tematykę społeczną poprzez interaktywne sytuacje przedstawione w formie krótkich gier wideo. Proces ten opierał się na wzajemnej inspiracji i wymianie doświadczeń, co pozwoliło każdemu z partnerów na nakreślenie autorskich narracji do wykorzystania w przyszłych projektach.

Część uczestników już od pierwszego dnia wdrażała w swoich projektach konkretne cele edukacyjne. Inni skupili się początkowo na swobodnej eksploracji mechanik i kreatywnym testowaniu możliwości silników, wychodząc z założenia, że warstwa merytoryczna zostanie dodana po pełnym opanowaniu technicznych aspektów „zabawy” wybranym oprogramowaniem.

BURZA MÓZGÓW



Krótkie scenariusze gier do edukacji obywatelskiej:

- Symulacja społeczeństwa: znaczenie głosowania, wpływ na mniejszości („świat, w którym kobiety nie mają głosu”)
- Demokratyczne wybory z udziałem postaci historycznych: podróż w czasie, zbieranie elementów układanki od każdej postaci w celu zbudowania historii
- Podróż w czasie „Opowieść wigilijna”: wpływ decyzji i konsekwencje w czasie
- Podróżowanie po mapach między wyspami: podstawowe tematy obywatelskie dotyczące UE
- Budowanie społeczności opartej na określonych zasadach moralnych i regułach, fałszywe wiadomości i dezinformacja

NADAJ TEMU CHARAKTER EDUKACYJNY

- Ustal ustawienia w oparciu o poziom i potrzeby grup docelowych.
- Określ cele, temat edukacyjny i kluczowe pojęcia.
- Określ cel edukacyjny dla każdego zadania.

Jakieś przemyślenia? Sugestie? Pomysły?
Obawy? Wątpliwości? Potrzeby?



Uwaga: Pierwotnie planowano rozpoczęcie dnia od podsumowania wcześniejszych osiągnięć i omówienia celów na dany dzień. Jednak ze względu na szybkie tempo prac oraz wyczerpującą analizę dokonaną wieczorem dnia poprzedniego, zdecydowano się pominąć ten punkt i przejść bezpośrednio do sesji burzy mózgów.

Zadanie 4: Ukończenie prototypów

ZAKOŃCZ TO!

Zadanie 4: Odtwórz scenę podsumowującą i potencjalną scenę końcową. Skorzystaj z plików znajdujących się we wspólnym folderze „Zadanie 4 – Konsolidacja i scena końcowa”.

GRUPA 1	GRUPA 2
 genially	
Rozwijaj interaktywność i funkcję „przeciągnij i upuść”	Rozwijaj elementy wizualne, ruchy wydarzenia równoległe

Zgodnie z przewidywaniami, uczestnicy rozszerzyli zakres funkcji projektów, wzbogacając sceny końcowe o dodatkowe, autorskie elementy. Grupa pracująca w Genially ukończyła swoje projekty przed czasem, co pozwoliło jej na rozpoczęcie nauki podstaw RPG Maker MV. Dzięki temu uczestnicy mogli dalej rozwijać swoje kompetencje cyfrowe, mierząc się z bardziej wymagającym technicznie narzędziem.

Zadanie 5: Ostateczne poprawki

OSTATNIE POPRAWKI!

Zadanie 5: Sfinalizuj 3 główne zadania i potencjalną scenę końcową. Skorzystaj z zasobów zawartych w pliku „Przydatne zasoby i narzędzia”.

GRUPA 1  genially	GRUPA 2 
Sfinalizuj wprowadzenie, 3 zadania i scenę końcową.	

W ramach procesu iteracyjnego uczestnicy powrócili do dopracowywania każdego etapu swoich projektów – od wprowadzenia po scenę końcową – ulepszając mechanikę oraz treść w celu uzyskania spójnego i kompletnego doświadczenia. Prace te sfinalizowano szybciej, niż zakładano, co pozwoliło poświęcić resztę drugiego dnia na rozbudowę fabuły, konkretyzowanie celów oraz dodawanie zaawansowanych elementów wizualnych, animacji i dodatkowych warunków interakcji, znacząco rozwijając pierwotne koncepcje.

Uczestnicy z pierwszej grupy, po ukończeniu gier w Genially, mogli zapoznać się z podstawami RPG Maker MV. Część z nich pracowała przy wsparciu kolegów z grupy drugiej (co wynikało z ograniczeń licencyjnych silnika pozwalających na pracę jednej osoby na danym koncie), co ułatwiło im naukę bardziej złożonego narzędzia pod okiem doświadczonych partnerów. Choć nie stworzyli oni w tym czasie pełnych projektów, zdobyli fundamentalną wiedzę, która pozwoliła im na dalszą, samodzielną pracę z silnikiem z dużo większą pewnością siebie.

Uwaga: Ostatnie zadanie, zaplanowane pierwotnie na poranek trzeciego dnia, zostało zrealizowane już dnia drugiego, aby dostosować program do tempa pracy uczestników. Ponieważ wszystkie zespoły zadeklarowały chęć kontynuowania prac nad swoimi grami do końca dnia (z zachowaniem indywidualnie dobieranych przerw), zrezygnowano z wieczornego podsumowania. Zdecydowano, że poranek trzeciego dnia zostanie w całości poświęcony prezentacji gotowych projektów oraz refleksji nad procesem uczenia się, co pozwoliło na maksymalne wykorzystanie czasu i uzyskanie wymiernych rezultatów.

Dzień 3 – Prezentacja wyników i refleksja

Prezentacja i opinie innych uczestników

Aby dostosować się do tempa pracy uczestników, którzy dzień wcześniej ukończyli swoje gry, ostatnie godziny warsztatów, czyli poranek trzeciego dnia, poświęcono wyłącznie na prezentację gier stworzonych przez uczestników i zebranie opinii innych osób, aby zidentyfikować pozytywne i negatywne aspekty tego, co udało się osiągnąć podczas warsztatów.

Każdy uczestnik zaprezentował swoją grę, opowiadając o fabule i mechanice, czytając kluczowe dialogi lub punkty fabuły, podkreślając cele i rozwiązania, omawiając potencjalne wybory, których musiał dokonać gracz, oraz wyjaśniając niektóre decyzje lub odniesienia.

Mając na uwadze poniższe pytania, pozostali uczestnicy omawiali prezentowane gry, jedna po drugiej, chwalać kreatywne wybory i potencjalne zastosowania edukacyjne wykorzystanych mechanizmów, identyfikując kluczowe elementy, które mogą stanowić inspirację, i dzieląc się uznaniem dla pracy innych. Ogólnie rzecz biorąc, partnerzy byli zadowoleni z każdej gry z różnych powodów, a wszystkie gry miały wyraźny potencjał, aby je ulepszyć i przekształcić w odpowiednie zasoby, przy czym wymagało to kilku dodatkowych dni pracy i włączenia koncepcji pedagogicznych.

PREZENTACJA I OPINIE KOLEGÓW

Zobaczmy, co stworzyła każda z grup!

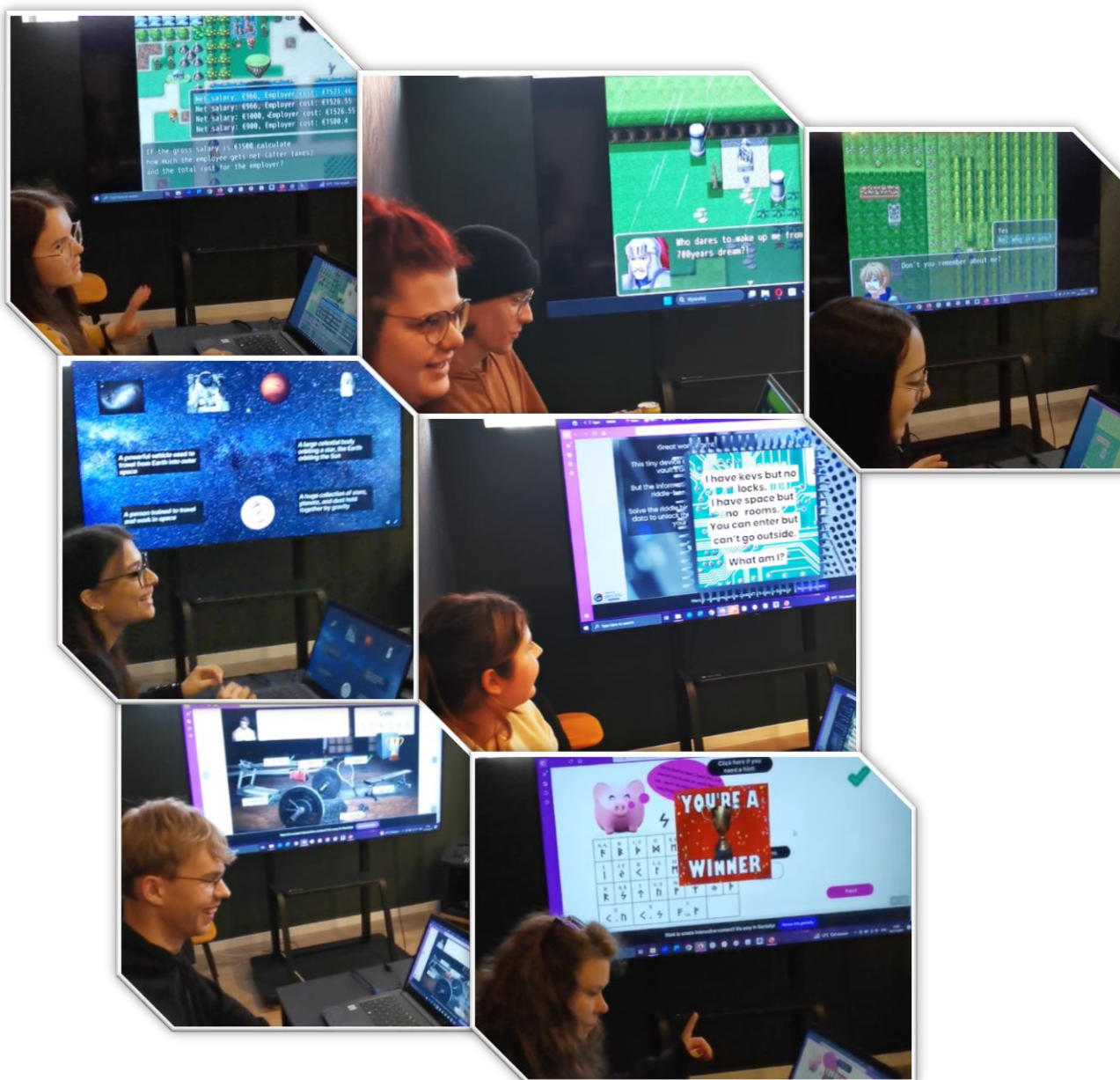
- **Jakie są Twoje przemyślenia i pomysły?**
- **Nad czym chcesz popracować lub co poprawić?**
- **Jakie zasoby są Ci potrzebne, aby osiągnąć więcej?**
- **Jakie są Twoje przemyślenia na temat przejrzystości, treści, potencjału edukacyjnego, płynności i wdrożenia?**
- **Czekamy na wszelkie opinie!**

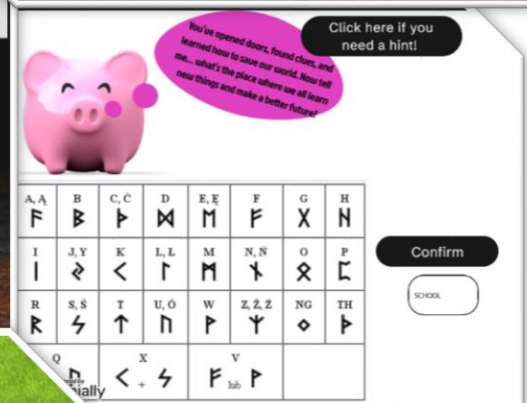
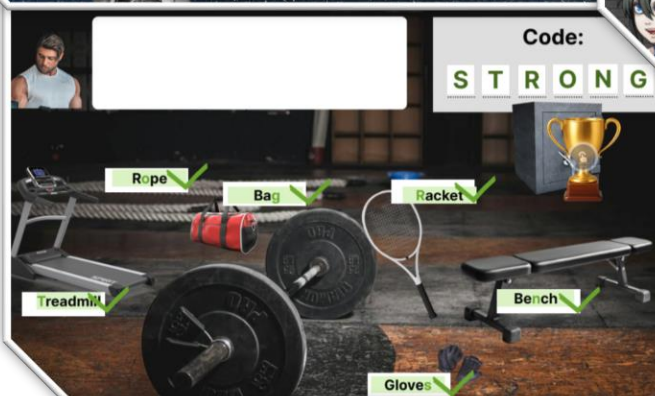
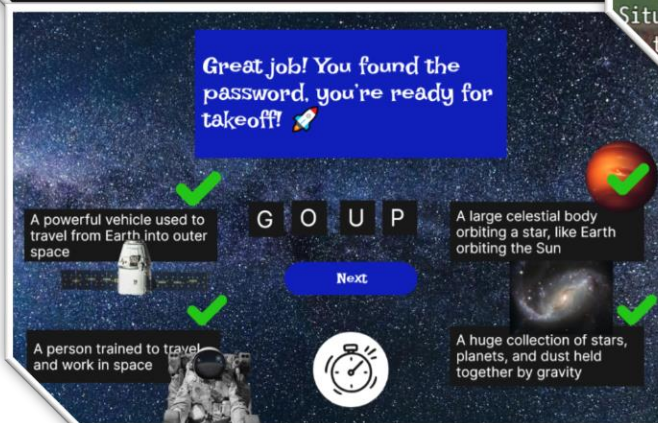
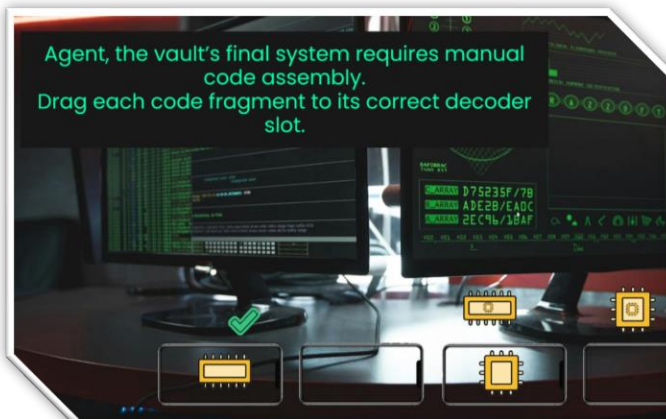


Aby śledzić postępy, umieść pliki RPG Maker MV i linki Genialy w folderze „Wyniki warsztatów” w Dropbox.

W celu archiwizacji i dokumentacji wyników wszystkie wypracowane projekty zostały umieszczone we wspólnym folderze na platformie Dropbox. Dodatkowo zespół EGLE nagrał sesję prezentacyjną, aby przygotować materiał wideo. Zostanie on udostępniony na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych organizacji partnerskich, promując osiągnięcia uczestników wypracowane w ciągu ostatnich dwóch i pół dnia.

Uwaga: Zaobserwowano, że niektórzy uczestnicy kontynuowali pracę nad swoimi gramami również poza wyznaczonymi godzinami, poświęcając wieczory oraz trzeci dzień na zgłębianie dodatkowych funkcji i dopracowywanie oprawy graficznej oraz interakcji. Świadczy to o tym, że warsztaty nie tylko zrealizowały założone cele projektowe, ale także rozbudziły autentyczną pasję do twórczości cyfrowej u osób, które wcześniej nie miały doświadczenia w tej dziedzinie.





Podsumowanie końcowe: refleksja i dyskusja

Na zakończenie warsztatów, po prezentacji i ocenie rezultatów, partnerzy omówili swoje doświadczenia, wyciągnięte wnioski oraz główne wyzwania. Choć niektórzy uczestnicy początkowo napotykali trudności z opanowaniem podstawowych funkcji lub mieli problem z dostrzeżeniem potencjału swoich projektów na wczesnym etapie (szczególnie w grupie pracującej z narzędziem Genially), finalnie wszyscy zyskali pewność co do własnych kompetencji w zakresie tworzenia treści cyfrowych.

Ponieważ warsztaty koncentrowały się głównie na aspektach technicznych, skuteczne wdrożenie elementów pedagogicznych będzie wymagało dalszej pracy praktycznej. Zgodnie z planem, proces ten będzie wspierany ścisłą współpracą oraz doradztwem ekspertów na kolejnych etapach projektowania gier.

Zespół EGLE udostępnił listę przydatnych zasobów i narzędzi pozwalających na rozbudowę mechanik oraz integrację poznanych rozwiązań. Zaoferowano również bieżące wsparcie merytoryczne i pomoc techniczną na wypadek trudności lub wątpliwości, jakie mogą pojawić się u uczestników podczas kontynuowania prac projektowych po zakończeniu warsztatów.

REFLEKSJA I DYSKUSJA

- **Jakie umiejętności nabyłeś w ciągu ostatnich 2 dni?**
- **Z jakimi wyzwaniami lub trudnościami się spotkałeś?**
- **Jakie mogą być kolejne kroki: jak zintegrować treści edukacyjne (arkusze i przewodnik) z prototypowymi mechanizmami?**
- **Czy jesteś pewien swoich umiejętności tworzenia gier modelu WP3 przy użyciu tych silników?**
- **Czego potrzebujesz, aby czuć się pewnie w tworzeniu gier**



III. Proces uczenia się po warsztatach i zbieranie opinii

Proces uczenia się po warsztatach

Po zakończeniu warsztatów uczestnicy zostali poproszeni o samodzielną kontynuację nauki w ramach rotacji narzędzi: osoby z grupy pierwszej (skupionej na Genially) miały zgłębić podstawy RPG Maker MV, natomiast członkowie grupy drugiej (pracujący w RPG Maker MV) mieli zapoznać się z platformą Genially, realizując wytyczne z zadań 1 i 2. Wyznaczono im termin na przygotowanie wstępu oraz pierwszego zadania interaktywnego, które należało umieścić we wspólnym folderze z wynikami warsztatów.

Warto zauważyć, że kilku uczestników znacznie wykroczyło poza zakres drugiego zadania. Potwierdza to tezę, że podstawy techniczne wybranych narzędzi są na tyle przystępne, iż osoby bez wcześniejszego doświadczenia w projektowaniu gier mogą je szybko opanować. Taka dostępność technologiczna skutecznie stymuluje motywację oraz zachęca do samodzielnych poszukiwań twórczych.

Mimo że efekty tej samodzielnej pracy były z założenia mniej złożone niż projekty stworzone podczas warsztatów, dowodzą one zrozumienia mechanik i zasad zgłębianych podczas wspólnych sesji. Pokazują również zdolność uczestników do praktycznego zastosowania wiedzy bez bezpośredniego wsparcia mentorów, opierając się na udostępnionych zasobach oraz instrukcjach przekazanych w trakcie szkolenia.

Opinie uczestników

Bezpośrednio po zakończeniu warsztatów oraz po sfinalizowaniu samodzielnego procesu uczenia się, wszyscy uczestnicy wypełnili formularze Google, aby podzielić się swoimi przemyśleniami, potrzebami oraz rekomendacjami. Kwestionariusze

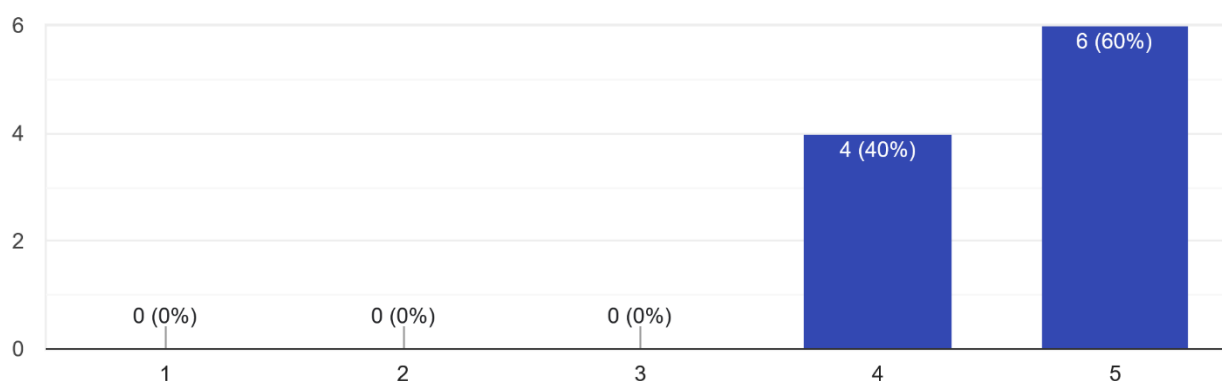
składały się głównie z pytań zamkniętych opartych na pięciostopniowej skali (od „W ogóle” do „Absolutnie”), a także z pytań otwartych. Te ostatnie umożliwiły uczestnikom szczegółowe opisanie swoich doświadczeń oraz zaproponowanie usprawnień w zakresie przebiegu warsztatów, udostępnionych zasobów i wypracowanych wyników

Wnioski i obserwacje na podstawie formularzy oceny i opinii

Analiza zebranych danych potwierdza, że szkolenie skutecznie zrealizowało swój główny cel, jakim było zwiększenie pewności siebie i kompetencji uczestników w tworzeniu gier wideo bez użycia kodu (*no-code*). W badaniu satysfakcji wszyscy respondenci ocenili ogólne zadowolenie z warsztatów na 4 lub 5 w skali pięciostopniowej, co wskazuje na spójną i wysoką ocenę całego wydarzenia. Podobnie w opiniach zebranych po zakończeniu projektu wszyscy ankietowani zadeklarowali dumę i satysfakcję z efektów swojej pracy, a część z nich wyraziła chęć dalszego rozwijania stworzonych gier w przyszłości.

Jak ogólnie ocenia Pan/Pani warsztaty?

10 responses



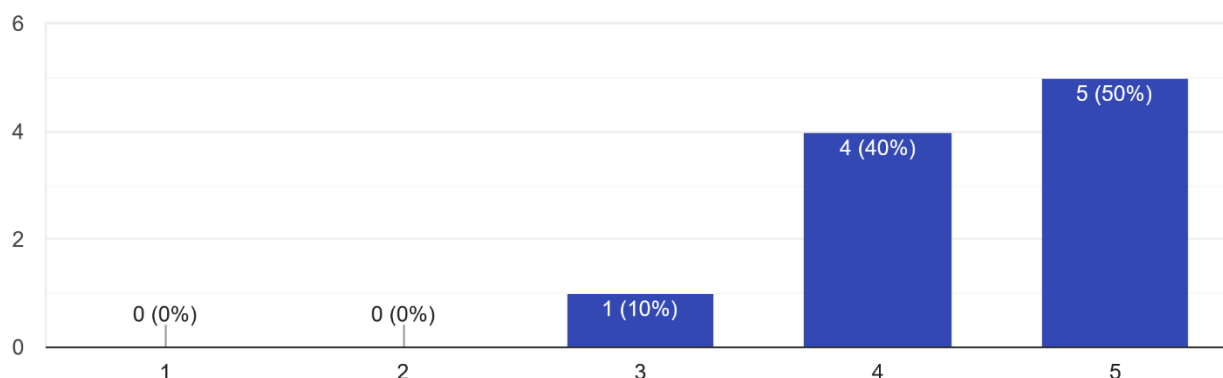
Wyraźny progres w postrzeganiu własnych kompetencji jest widoczny przy zestawieniu deklarowanego poziomu wiedzy sprzed warsztatów z poczuciem pewności siebie po ich zakończeniu. Przed przystąpieniem do szkolenia większość uczestników oceniała swoją znajomość zagadnień związanych z tworzeniem gier na dole skali (1–2). Po warsztatach wszyscy respondenci zadeklarowali znaczący wzrost wiedzy i pewności siebie, przy czym większość wskazała najwyższe wartości (4 lub 5). Zmiana ta znajduje bezpośrednie odzwierciedlenie w wypowiedziach uczestników:

- ✦ „Dzięki temu zrozumiałem, jak mechanika i narracja mogą się ze sobą łączyć. Jestem dumny z postępów, jakie osiągnąłem w tak krótkim czasie, zwłaszcza biorąc pod uwagę mój początkowy poziom doświadczenia”.

- ✦ „Teraz mam jaśniejsze i bardziej praktyczne zrozumienie tych zasad. Warsztaty pomogły mi dostrzec, jak cele, zasady i informacje zwrotne współdziałają, tworząc znaczące doświadczenia edukacyjne”
- ✦ „Warsztaty zapewniły solidne podstawy i teraz rozumiem podstawowe kroki niezbędne do samodzielnego tworzenia prostych prototypów i odkrywania funkcji gier”.

Jak dużo wiesz teraz o tworzeniu gier wideo po warsztatach?

10 responses



Kilku uczestników wyraźnie wspomniało o początkowym poczuciu niepewności, które dzięki ustrukturyzowanemu i praktycznemu podejściu stopniowo ustępowało miejsca pewności siebie. Komentarze te są w pełni spójne z obserwacjami prowadzących, którzy wraz z przebiegiem warsztatów odnotowali u uczestników wyraźny wzrost autonomii oraz własnej inicjatywy.

Odpowiedzi w ankietach ewaluacyjnych wskazują również na wysoki poziom satysfakcji z zachowania równowagi między merytorycznymi wskazówkami a swobodą twórczą. Ponad 85% respondentów oceniło jakość treści, wyjaśnień oraz organizacji na 4 lub 5 punktów, a odpowiedzi opisowe podkreślały szczególną wartość eksperymentowania:

- ✦ „Najbardziej przydatnym elementem było praktyczne tworzenie małych gier testowych. Pozwoliło mi to natychmiast zastosować zdobytą wiedzę”.
- ✦ „Uczyliśmy się od siebie nawzajem, eksperymentując z wybranymi silnikami, co umożliwiło nam efektywną wymianę umiejętności oraz odkrywanie kreatywnych i cyfrowych umiejętności”.
- ✦ „Na początku postępowaliśmy zgodnie z instrukcjami krok po kroku, ale z czasem mogliśmy wykorzystać zdobyte umiejętności do stworzenia czegoś kreatywnego i własnego”.

- ✦ „Dowiedziałem się, że tworzenie gier to nie tylko kwestia techniczna, ale także proces twórczy, który wymaga jasności, refleksji i dostosowania do efektów uczenia się”.

Opinie uczestników: mocne strony, zalecenia i obawy

W ogólnych podsumowaniach podkreślano przejrzystość struktury pedagogicznej, praktyczną przydatność narzędzi oraz wysoką jakość facylitacji. Wszyscy uczestnicy potwierdzili, że czuli się odpowiednio wspierani i prowadzeni przez eksperta (EGLE) również podczas zdalnej fazy follow-up, co wskazuje na kluczową rolę trenera w całym procesie:

- ✦ „Wskazówki były bardzo dobrze przygotowane i łatwe do zrozumienia, nawet dla osób, które robiły to po raz pierwszy”.
- ✦ „Przykłady, instrukcje i wskazówki były bardzo pomocne. Dzięki konkretnym przykładom i wsparciu krok po kroku znacznie łatwiej było zrozumieć, jak działają różne mechanizmy i jak zastosować je w moim własnym prototypie”.

Współpraca między uczestnikami została wskazana jako element wymagający usprawnienia w przyszłych edycjach warsztatów. Choć doceniono pracę w parach mieszanych (złożonych z przedstawicieli różnych organizacji), podkreślono potrzebę jeszcze intensywniejszego, wspólnego rozwiązywania problemów i wymiany idei:

- ✦ „Warsztaty i grupa z pewnością skorzystałyby na większej integracji i działaniach integracyjnych. Pomimo faktu, że większość uczestników znała się wcześniej, różne zespoły krajowe powinny być bardziej zintegrowane w procesie warsztatów. Dałoby to również więcej możliwości wzajemnego uczenia się”.

Zastrzeżenia były nieliczne i dotyczyły głównie tempa pracy oraz obciążenia poznawczego. Wśród zaleceń uczestnicy wymieniali potrzebę częstszych przerw oraz wygospodarowania większej ilości czasu na dyskusje i refleksję:

- ✦ „Długi, nieprzerwany czas spędzony przed ekranem prowadził do zmęczenia i monotonii. Przyszłe sesje powinny priorytetowo traktować efektywność poprzez podział harmonogramu i wprowadzenie niekomputerowych zajęć projektowych w celu poprawy odpoczynku umysłowego”.

Kluczowe ulepszenia do powielenia przez organizacje młodzieżowe

Na podstawie opinii uczestników oraz zaobserwowanej dynamiki uczenia się, można sformułować kilka rekomendacji dla organizacji młodzieżowych planujących adaptację tych warsztatów.

Po pierwsze, choć techniczny fokus warsztatów oceniono jako jasny i skuteczny, część respondentów wyraziła chęć pogłębienia wymiaru edukacyjnego i lepszego zrozumienia aspektów pedagogicznych. Mimo że wszyscy uczestnicy zadeklarowali gotowość do samodzielnej pracy z wykorzystaniem tutoriali online, niektórzy podkreślili potrzebę wyraźniejszego powiązania mechanik gry z celami dydaktycznymi:

- ✦ „Rozumiem, jak działa gra, ale chciałbym uzyskać więcej wsparcia w powiązaniu jej z celami edukacyjnymi”.
- ✦ „Doceniłbym więcej przykładów edukacyjnych minigier”

Ponadto dostosowanie programu do zróżnicowanych profili uczestników powinno obejmować elastyczne tempo oraz odmienne ścieżki rozwoju. W przypadku grup o mniejszej biegłości cyfrowej optymalne może być skupienie się na jednym narzędziu. Natomiast w grupach zaawansowanych, które robią postępy szybciej niż zakładano, warto przeznaczyć czas na zapoznanie się z oboma silnikami i stworzenie dwóch prototypów. Efektywnym modelem dla warsztatów 2,5-dniowych byłoby poświęcenie pierwszego dnia na intuicyjne Genially, a pozostałej części na RPG Maker MV – narzędzie trudniejsze technicznie, ale silniej motywujące ze względu na bezpośrednie skojarzenie z profesjonalną grą wideo.

W oparciu o te informacje, główny harmonogram mógłby wyglądać następująco:

Dzień 1

- ✦ **Krok 1:** Przetestowanie kilku gier edukacyjnych związanych z kluczowym zagadnieniem edukacyjnym.
- ✦ **Krok 2:** Prezentacja mechaniki gry, przebiegu i oczekiwań.
- ✦ **Krok 3:** Omówienie zadań i potrzeb + burza mózgów na temat celów edukacyjnych.
- ✦ **Krok 4:** Tworzenie gier w parach na prototypie Genially z konkretnymi instrukcjami i regularnymi przerwami na omówienie mechaniki gry i celów pedagogicznych.

Dzień 2

- ✦ **Krok 5:** Podsumowanie kluczowych wniosków i dyskusja na temat trudności i potrzeb.
- ✦ **Krok 6:** Tworzenie gier w parach na prototypie RPG Maker MV z konkretnymi instrukcjami i regularnymi przerwami na omówienie mechaniki gry i celów pedagogicznych.

Dzień 3

- ✦ **Krok 7:** Finalizacja prototypu RPG Maker MV.
- ✦ **Krok 8:** Prezentacja ukończonych gier i opinie grupy.
- ✦ **Krok 9:** Dyskusja na temat kluczowych wniosków, trudności i potrzeb edukacyjnych.

Podsumowanie

Podsumowując, opinie i spostrzeżenia zebrane podczas warsztatów i po ich zakończeniu potwierdzają, że ta metoda i model są skuteczne, wzmacniające i możliwe do przeniesienia, pod warunkiem, że są dostosowane do poziomu umiejętności cyfrowych uczestników i wspierane przez ustrukturyzowaną refleksję pedagogiczną, a także bieżące wskazówki i odpowiednie zasoby.

Załączniki

Kluczowe mechanizmy dla każdego typu gry

Przygoda i fabuła

- ❖ Dialogowe opcje wielokrotnego wyboru
- ❖ Rozgałęzione ścieżki fabularne
- ❖ Wskaźniki relacji między postaciami
- ❖ Zbieranie przedmiotów
- ❖ Eksploracja
- ❖ Decyzje podejmowane w określonym czasie

Odgrywanie ról i współpraca

- ❖ Dialogi i wybory moralne
- ❖ Rozgałęzione ścieżki fabularne
- ❖ Misje i role solo lub grupowe
- ❖ Umiejętności i doświadczenie (XP)
- ❖ Zarządzanie drużyną
- ❖ Dzielenie się zasobami i handel
- ❖ Systemy reputacji i wpływów

Symulacja i strategia

- ❖ Zarządzanie zasobami
- ❖ Decyzje turowe
- ❖ Systemy przyczynowo-skutkowe
- ❖ Budowa lub rozwój
- ❖ Statystyki i pulpity nawigacyjne
- ❖ Systemy reputacji i wpływów
- ❖ Systemy głosowania

Eksploracja i badanie

- ❖ Przedmioty kolekcjonerskie i osiągnięcia
- ❖ Wskazówki oparte na odkryciach
- ❖ Skanowanie lub sprawdzanie
- ❖ Dokumentacja i dane
- ❖ Dzienniki podróży i notatki

Łamigłówki i logika

- ❖ Dopasowywanie lub sortowanie
- ❖ Rozpoznawanie wzorów
- ❖ Łamanie kodów/deszyfrowanie/zamki
- ❖ Manipulowanie przedmiotami
- ❖ Łamigłówki sekwencyjne
- ❖ Łamigłówki z ukrytymi przedmiotami

Platformówki i gry akcji

- ❖ Skakanie lub uniki
- ❖ Przedmioty kolekcjonerskie
- ❖ Pasek energii lub wytrzymałości
- ❖ Wyzwania na czas
- ❖ Wzmocnienia i kary
- ❖ Punkty kontrolne

Przydatne zasoby i narzędzia

NARZĘDZIA DO PROJEKTOWANIA FABUŁY

- ✓ [Twinery.org](#): bezpłatne interaktywne oprogramowanie do tworzenia fabuł, przydatne do tworzenia scenariuszy.
- ✓ [Miro.com](#): wizualne tworzenie scenariuszy, łączenie pomysłów, idealne do rozgałęziania fabuł.

SAMOU CZKI

- ✓ [Genially Academy](#): Kursy, dzięki którym dowiesz się wszystkiego o Genially.
- ✓ [Genially website](#) z bogatymi zasobami i szablonami na różne tematy.
- ✓ [RPG Maker Fandom](#): Filmy instruktażowe udostępnione przez fanów silnika MV.
- ✓ [Filmy SomeRanDev na YouTube](#) z szczegółowymi instrukcjami dotyczącymi RPG Maker MV

OBRAZY: Zdjęcia stockowe i tła

- ✓ [Canva](#): Obszerna biblioteka obrazów, ikon, kształtów i zdjęć; różne narzędzia do modyfikowania, łączenia i dostosowywania wybranych obrazów.
- ✓ [Storyset](#): Darmowe ilustracje do edycji w spójnych stylach.
- ✓ [Flaticon](#): Ogromna biblioteka darmowych ikon i symboli (z podaniem źródła).
- ✓ [Freepik](#), [Pixabay](#) oraz [Pexels](#): bezpłatna baza danych obrazów i tła.
- ✓ [Unsplash](#): bezpłatne zdjęcia wysokiej jakości (nowoczesne, rzeczywiste).
- ✓ [Itch.io Asset Library](#): bezpłatne grafiki tworzone przez społeczność dla RPG Maker.
- ✓ [OpenGameArt](#): zbiór bezpłatnych zestawów kafelków, postaci itp. dla RPG Maker.

AUDIO: Muzyka i efekty dźwiękowe

- ✓ [Incompetech](#): setki utworów autorstwa Kevina MacLeoda, dostępnych bezpłatnie.
- ✓ [OpenGameArt](#): Ogromna kolekcja efektów dźwiękowych i utworów muzycznych.
- ✓ [FreeSound](#): Efekty dźwiękowe przesłane przez użytkowników (Creative Commons).
- ✓ [Bensound](#): Muzyka bez opłat licencyjnych do użytku edukacyjnego/non-profit.
- ✓ [Mixkit](#): Krótkie pętle, efekty dźwiękowe, przejścia i muzyka ambientowa.

Pełny program warsztatów (wstępny, przed wprowadzeniem zmian)

Dzień 1 – Wprowadzenie i zapoznanie się z narzędziami

9h30 – 10h30 | Welcome & overview

- ✓ **Icebreaker:** ulubione gry i osobiste ambicje.
- ✓ **Diagnoza:** doświadczenie i pewność siebie uczestników w zakresie projektowania cyfrowego.
- ✓ **Testowanie gier:** 2 przykłady: "The Crow and the Enchanted Fort" (Genially) oraz "V0c's Journey 2 – The Letter" (RPG Maker MV).
- ✓ **Podział na grupy.**

10h30 – 11h00 | Wprowadzenie do zasad projektowania gier

- ✓ Podstawowe mechanizmy (cele, przebieg, informacje zwrotne).

11h00 – 11h15 | Przerwa kawowa

11h15 – 13h00 | Konfiguracja narzędzi i eksploracja z przewodnikiem

- ✓ Grupa 1 (Genially): Tworzenie podstawowych elementów, interakcji i przejść.
- ✓ Grupa 2 (RPG Maker): Tworzenie podstawowych map, postaci i wydarzeń.

Zadanie 1: Odtworzenie prostej sceny wprowadzającej.

13h00 – 14h00 | Przerwa obiadowa

14h00 – 16h00 | Praktyczne tworzenie i budowanie scen

- ✓ Grupa 1 (Genially): Zapoznanie się z narzędziami S'Cape i stworzenie pierwszego zadania.
- ✓ Grupa 2 (RPG Maker): Zapoznanie się z wydarzeniami i przedmiotami oraz stworzenie pierwszego zadania.

Zadanie 2: Odtwórz podstawowe zadanie: porozmawiaj z NPC, znajdź przedmiot, otwórz drzwi

16h00 – 16h15 | Przerwa kawowa

16h15 – 17h30 | Podsumowanie i wymiana doświadczeń

- ✓ **Wymiana:** Omów proces odkrywania i wyzwania.
- ✓ **Refleksja:** Czego się nauczyliśmy? Co chcemy zbadać w dniu 2?

Dzień 2 – Zaawansowana współkreacja i eksperymentowanie

9h30 – 10h00 | Podsumowanie i cele na dany dzień

Przegląd: Czego nauczyliśmy się w dniu 1

- ✓ **Cel:** Stwórz 2 dodatkowe sceny w grze każdego uczestnika.

10h00 – 12h30 | Praktyczne opracowanie i budowanie scen

- ✓ Grupa 1 (Genially): Zbadaj interaktywność i dodatkowe narzędzia.
- ✓ Grupa 2 (RPG Maker): Zbadaj ruchy i rozgałęzienia warunkowe.

Task 3: Zadanie 3: Odtworzenie zadania wielozadaniowego (wiele opcji/działań)

12h30 – 13h00 | Pomysły dotyczące koncepcji i treści

- ✓ **Burza mózgów:** krótkie scenariusze gier do edukacji obywatelskiej.
- ✓ **Ustawienia:** określenie celów, tematu edukacyjnego i kluczowych pojęć.

13h00 – 14h00 | Przerwa obiadowa

14h00 – 16h45 | Ukończenie opracowywania prototypu

- ✓ Grupa 1 (Genially): Opracowanie interaktywności i funkcji „przeciągnij i upuść”.
- ✓ Grupa 2 (RPG Maker): Opracowanie elementów wizualnych, ruchów i wydarzeń równoległych.

Zadanie 4: Odtworzenie zadania konsolidującego i potencjalnej sceny końcowej.

16h45 – 17h00 | Przerwa kawowa

17h00 – 17h30 | Podsumowanie

- ✓ **Wymiana informacji:** Omówienie postępów i wyzwań.
- ✓ **Refleksja:** Informacje zwrotne dotyczące przebiegu, przejrzystości i aspektów technicznych

 Dzień 3 – Finalizacja i refleksja + spotkanie projektowe

9h30 – 11h00 | Podsumowanie i ostatnie poprawki

- ✓ Krótkie podsumowanie dnia 2 + Grupy finalizują prototypy gier.

Zadanie 5: Sfinalizowanie 3 głównych zadań i potencjalnej sceny końcowej

11h00 – 11h15 | Przerwa kawowa

11h15 – 12h00 | Prezentacja stworzonych gier i feedback

- ✓ Jeden uczestnik z każdej podgrupy przedstawia swój prototyp (po 5 minut).
- ✓ Wzajemna ocena pod kątem przejrzystości, treści, potencjału edukacyjnego i wdrożenia.

12h00 – 13h00 | Podsumowanie i kolejne kroki

- ✓ Refleksja na temat nabytych umiejętności i wyzwań.
- ✓ Dyskusja na temat kolejnych kroków: Jak zintegrować treści edukacyjne (arkusze i przewodnik) z prototypową mechaniką.

Szczegółowe instrukcje dotyczące Zadania 1 (Genially)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic elements, interactions and transitions

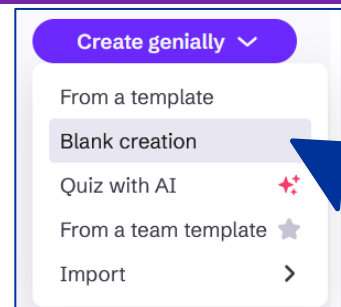
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Click on the following link to access the example scene:

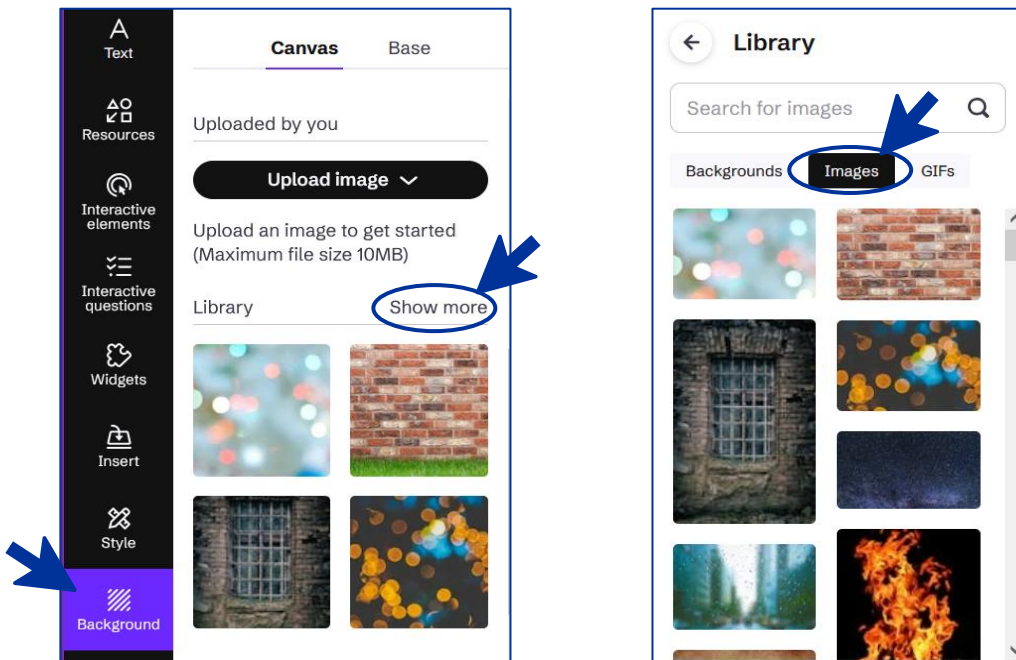
<https://view.genially.com/6902344888318b554f0ed2b1>

2. Log onto your organisation's Genially account.
3. Create a blank Genially.

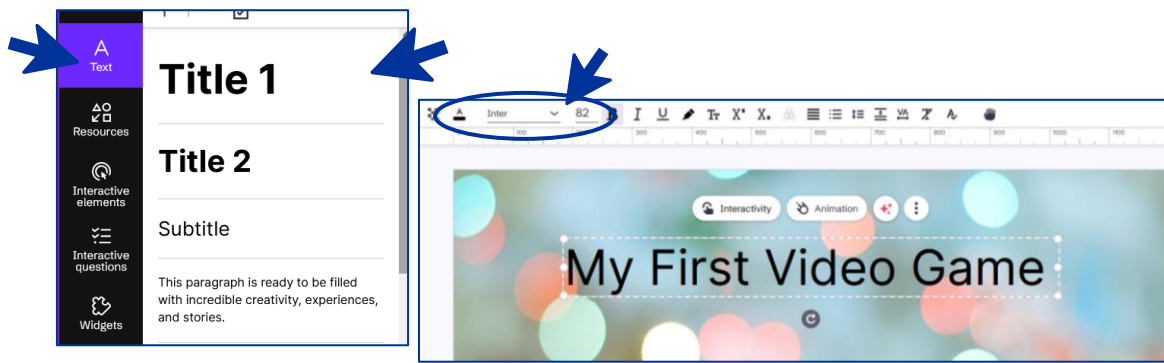


Step 2: Basic elements

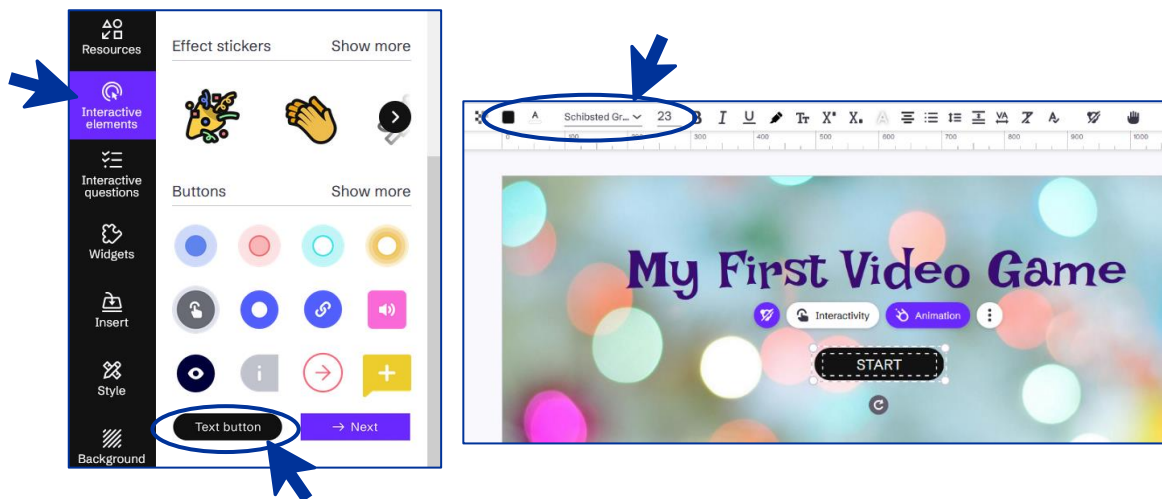
1. Add a background image of your choice using the proposed library.



2. Add a text box and type in the title of your game. Place it where you wish and modify the font, colour and size to your liking.



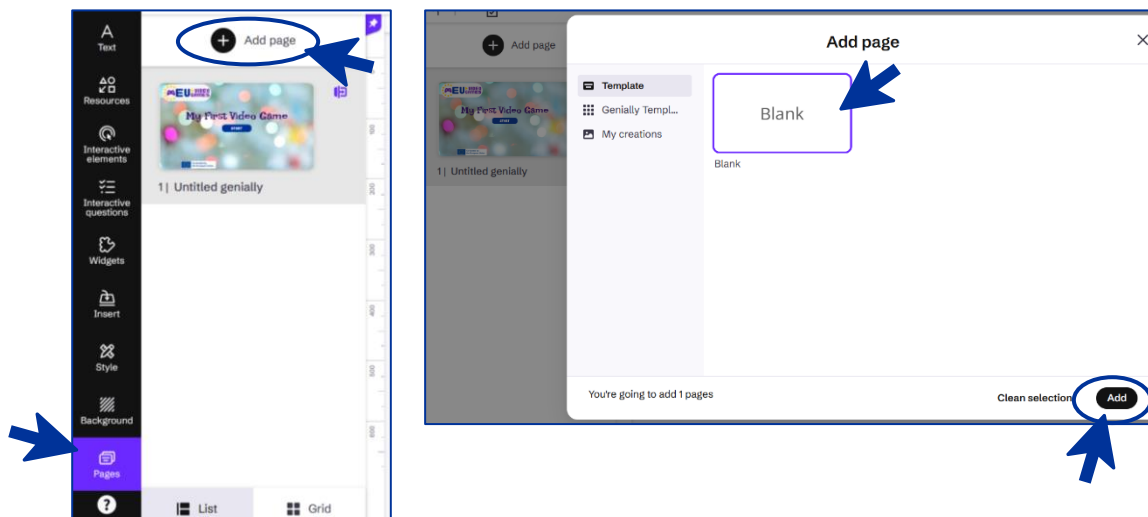
3. Add an interactive text button and type in "Start". Place it under the title and modify the background colour, size and font to your liking.



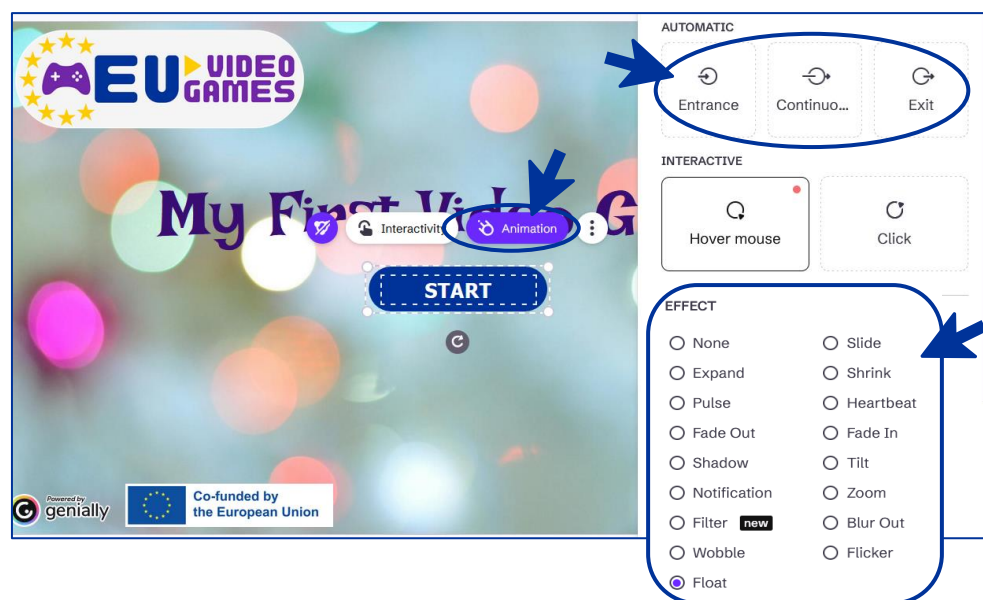
4. Add the "Co-funded by the European Union" logo and the project logo by selecting them in the shared folder, dragging them into the "Insert" tab. Place them wherever you wish and adjust their size. Do the same whenever you wish to add an external image, video or audio.



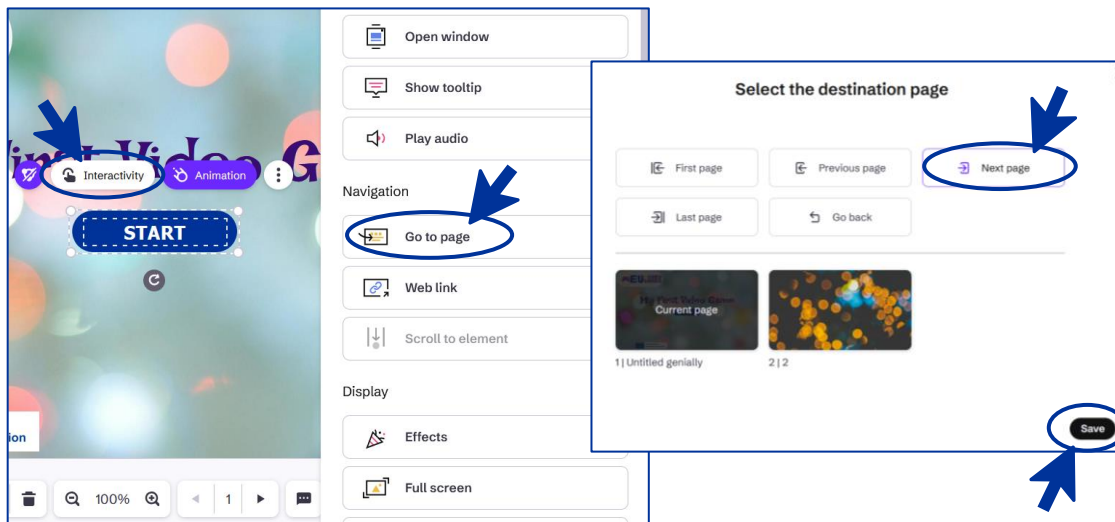
5. Add a second blank page through the "Pages" tab, as follows:



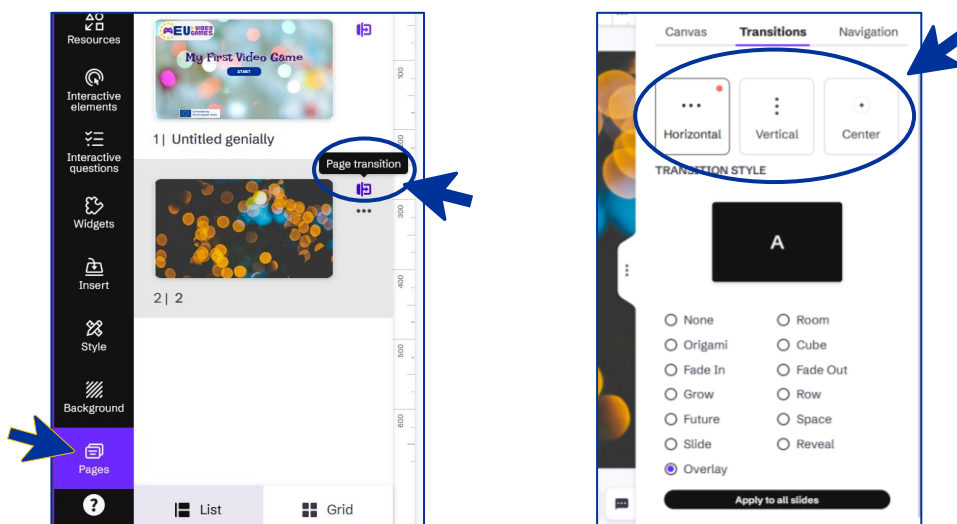
6. Follow the step 1 instructions to add a different background to page 2.
7. Go back to page 1, select the “Start” button, then click on “Animation” right above it. The automatic “Hover mouse” animation occurs for buttons, and all elements can have an added animation. Modify and adapt the type of animation as you wish for the button, title or logos, and choose for it to play when hovered or clicked on, and when the element appears (“Entrance”), as long as it appears (“Continuous”) or when leaving the page (“Exit”).



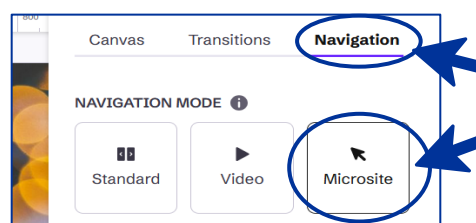
8. 1. Select the “Start” button and click on “Interactivity” right above it.
 2. Select “Go to page”, then “Next page”. Now, clicking on the “Start” button on page 1 will directly lead the player to page 2.
 Note that there are different interactions, and any element, including buttons, text boxes and images, can have multiple interactive actions.



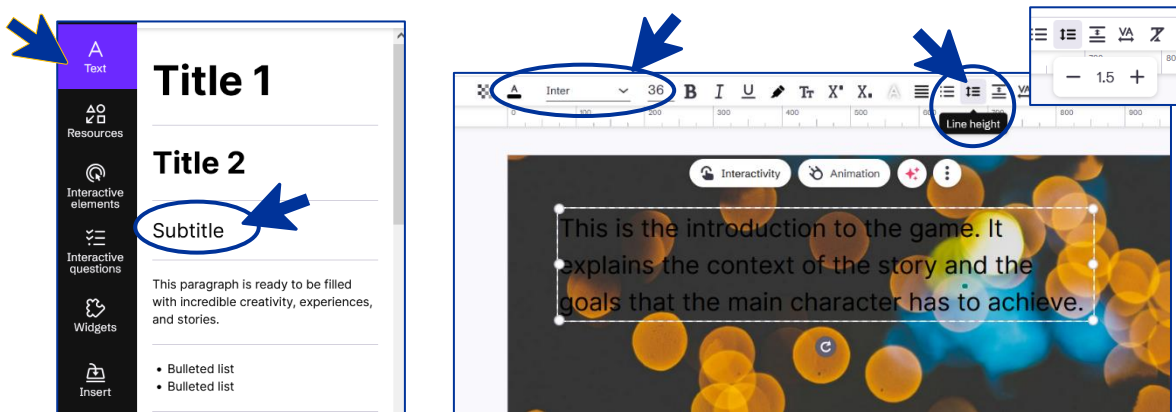
9. Select the “Pages” tab, then, next to page 2, click on the “Page transition” symbol and choose any transition type you wish to add.



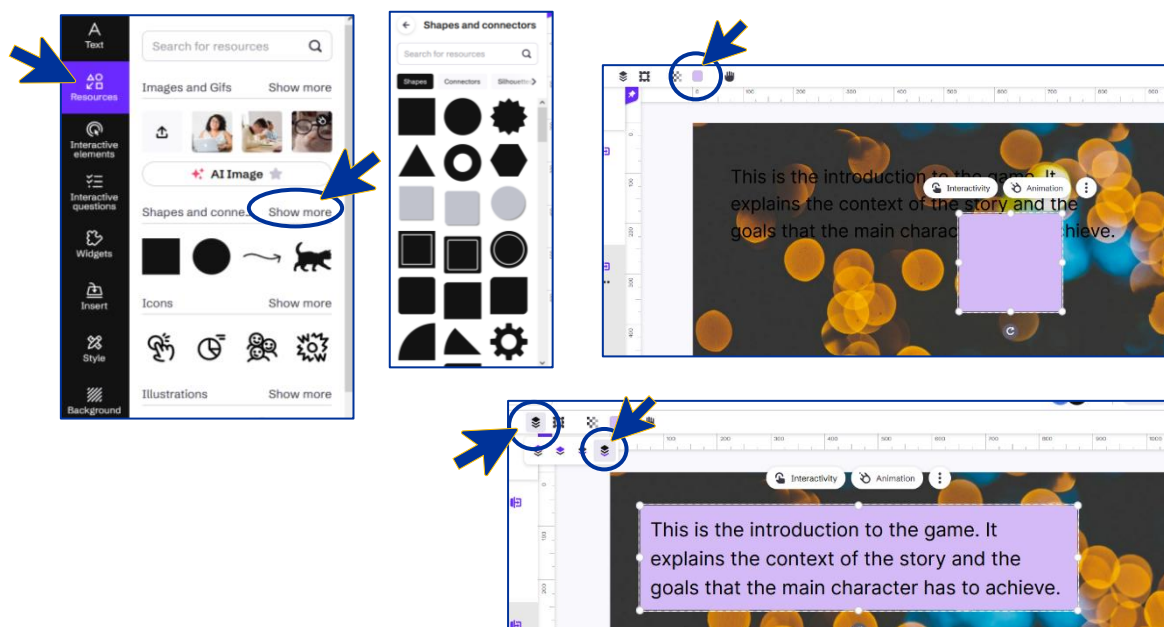
10. On the “Page transition” sidebar, click the “Navigation” tab and select “Microsite” to ensure that players can only navigate between pages by interacting with specific elements and not automatic arrows on the sides.



- 11.1. On page 2, add a text box and type in the introduction to your game, explaining the context and goals. Adapt the font and size as you wish.
2. For accessibility, set the size of any text to a minimum of 30. Note that it is best to use the “Subtitle” option as it is already a big enough size.
3. For all text, select the “Line height” tab at the top and set it to 1.5.

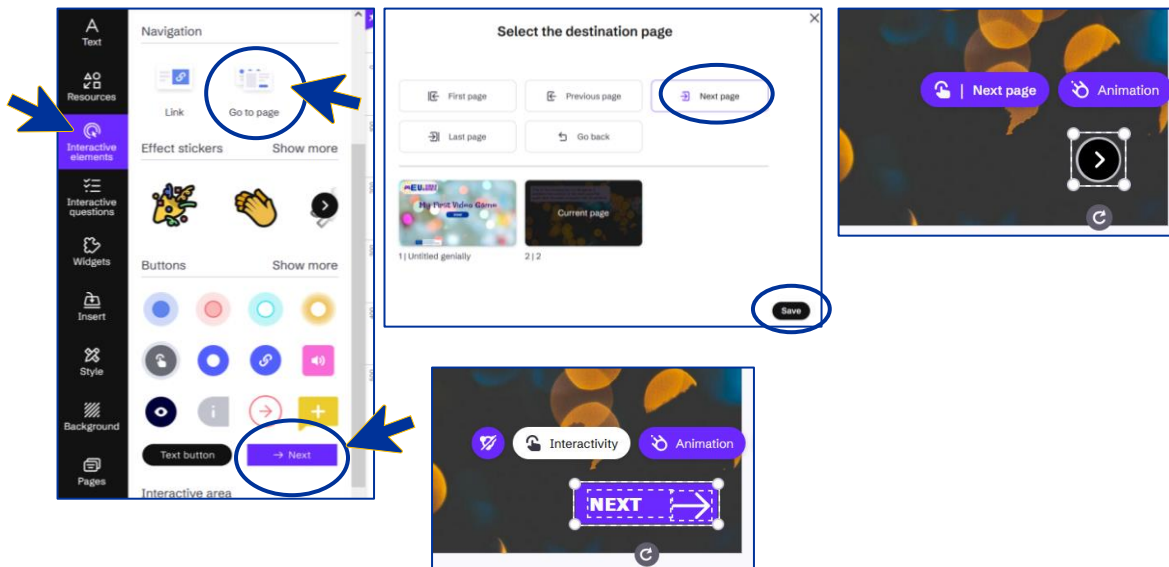


- 12.1. Select the “Resources” tab, then click on one of the shapes.
 2. Change it to a colour that contrasts well with the colour of the text.
 3. Select the shape and click on the “Put in order” tab at the very top.
 4. Select the option which shows the very bottom layer, so that the shape is under the other elements.
 5. Place it around the text, so that it appears behind it to make sure the introduction is easily readable and stands out from the background.
- Note that the “Resources” tab proposes many visuals, images, shapes and symbols you can search through and freely use in your Genially.



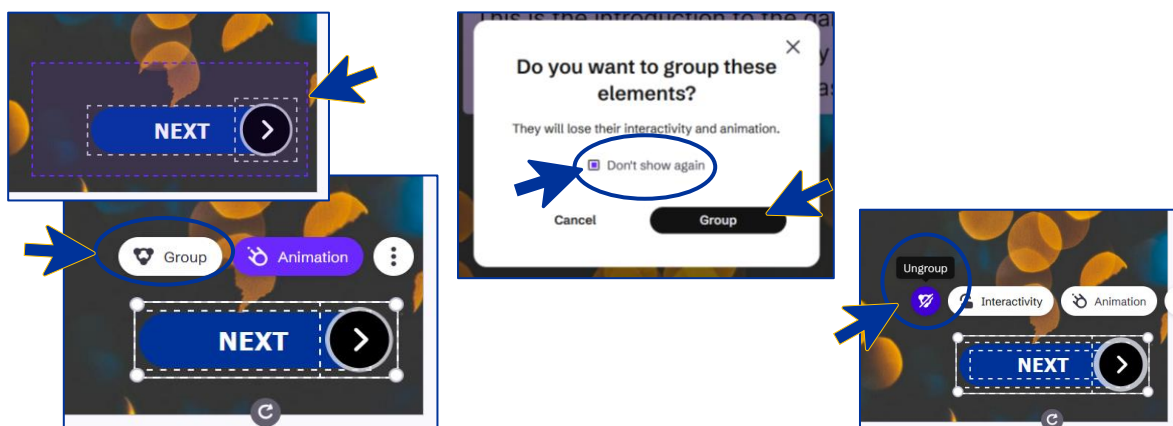
13. To add an interactive element to the next page, there are a few options:
 1. Copy the “Start” button from page 1 and paste it into page 2, for consistency, and type in “Next” instead.
 - OR 2.** Select the “Go to page” in the “Navigation section”, then click “Next page” then “Save”, and an arrow element will appear.

OR 3. Add a “Next” button and adapt the colour and size.



14. To group 2 elements that have the same animation or interactivity, such as the text and the background shape, or the “Next” and arrow buttons:

1. Select both elements at the same time by clicking and dragging across them, and click “Group”.
2. On the pop-up window, select “Don’t show again” then “Group”.
3. You will have to add the interactivity and animation again after grouping them. This can be done on elements of different types if you wish for them to appear at the same time or have the same effects.
4. To ungroup them, simply click the “Ungroup” symbol on the side.



15. You now have a basic introduction scene ready!

Feel free to add pages and elements, adapt colours and visuals, and diversify the animations and interactions at your liking.

You can use existing templates in the various tabs to create a dynamic introduction to your video game and add your own visuals too.

Szczegółowe instrukcje dotyczące Zadania 1 (RPG Maker MV)

GOALS

Task: Replicate a simple introduction scene.

Instructions: Create basic maps, characters and events.

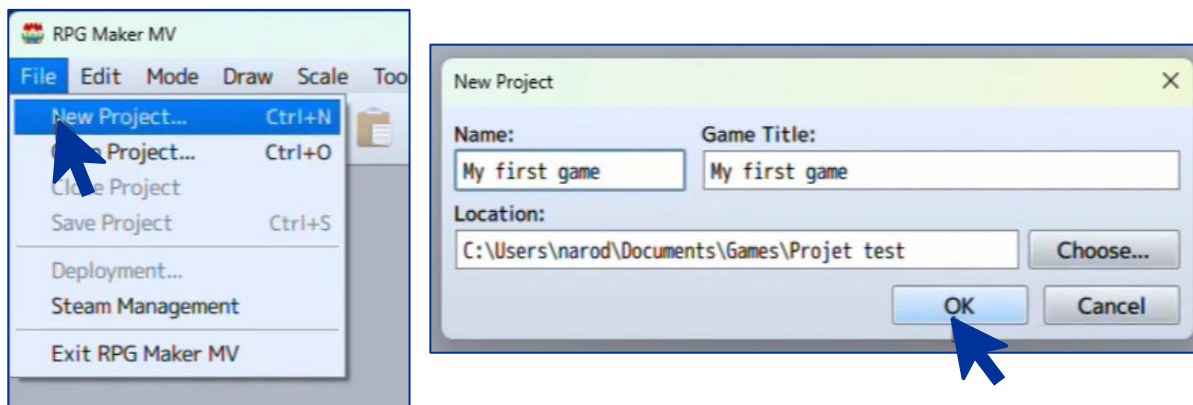
Detailed instructions

Step 1: Setting up

1. Open the "Example scene" folder and double-click on the "Game" file. When the software opens, click on the "Playtest" button at the top right to play and explore the scene you need to replicate.



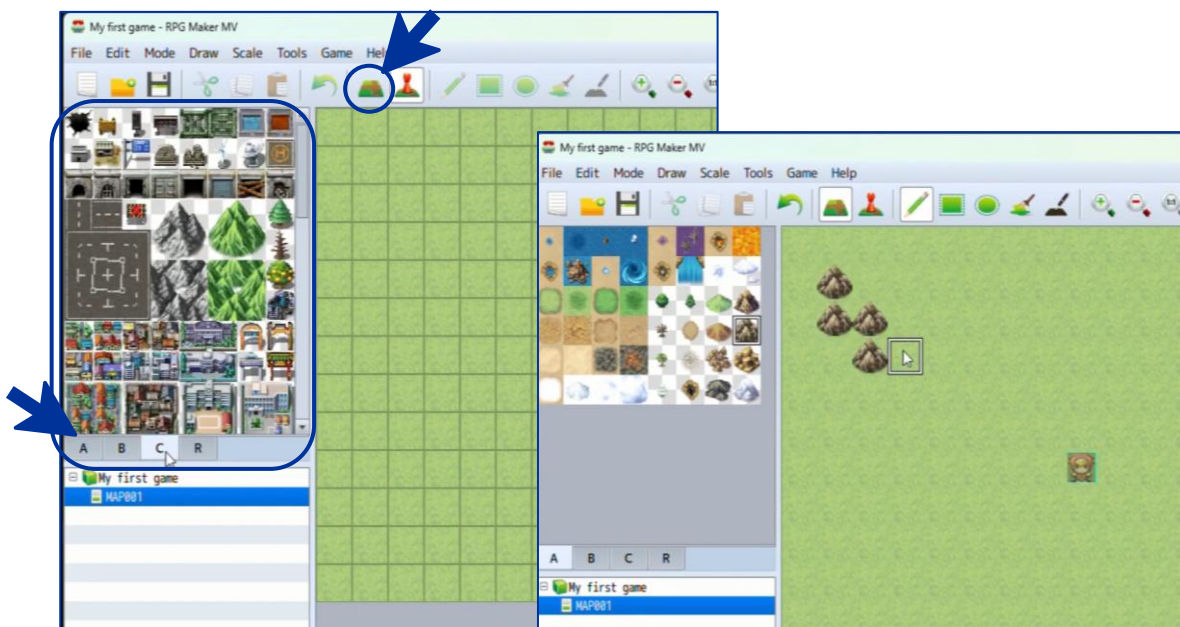
2. Launch the software and create a new project. Type the title, choose a **specific folder location** where you will find your project files and click "Ok".



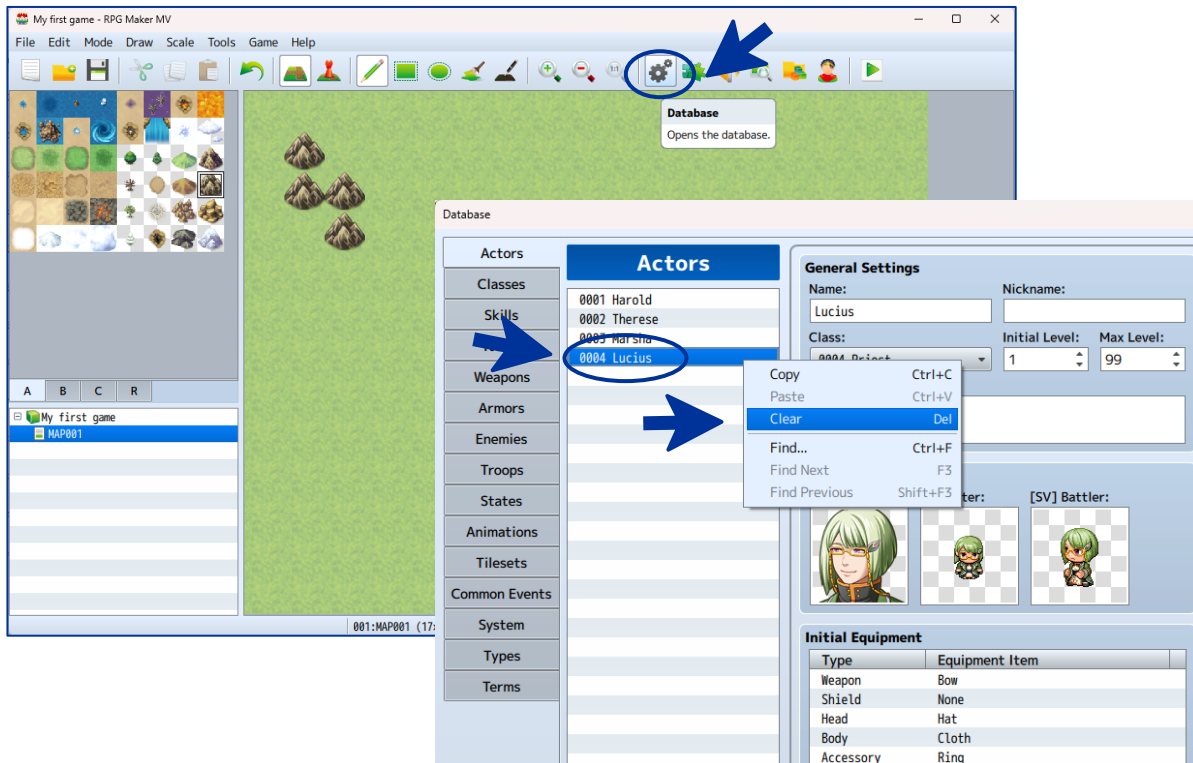
Step 2: Basic elements

1. Create a basic map by clicking on the “Map” tab at the top.
2. Click on the elements on the left (in each tab: A, B, C, R) that you wish to place, then on the location you want them to be.
3. Each element takes up at least one square. To select a bigger element all at once instead of each piece, click and drag across it.

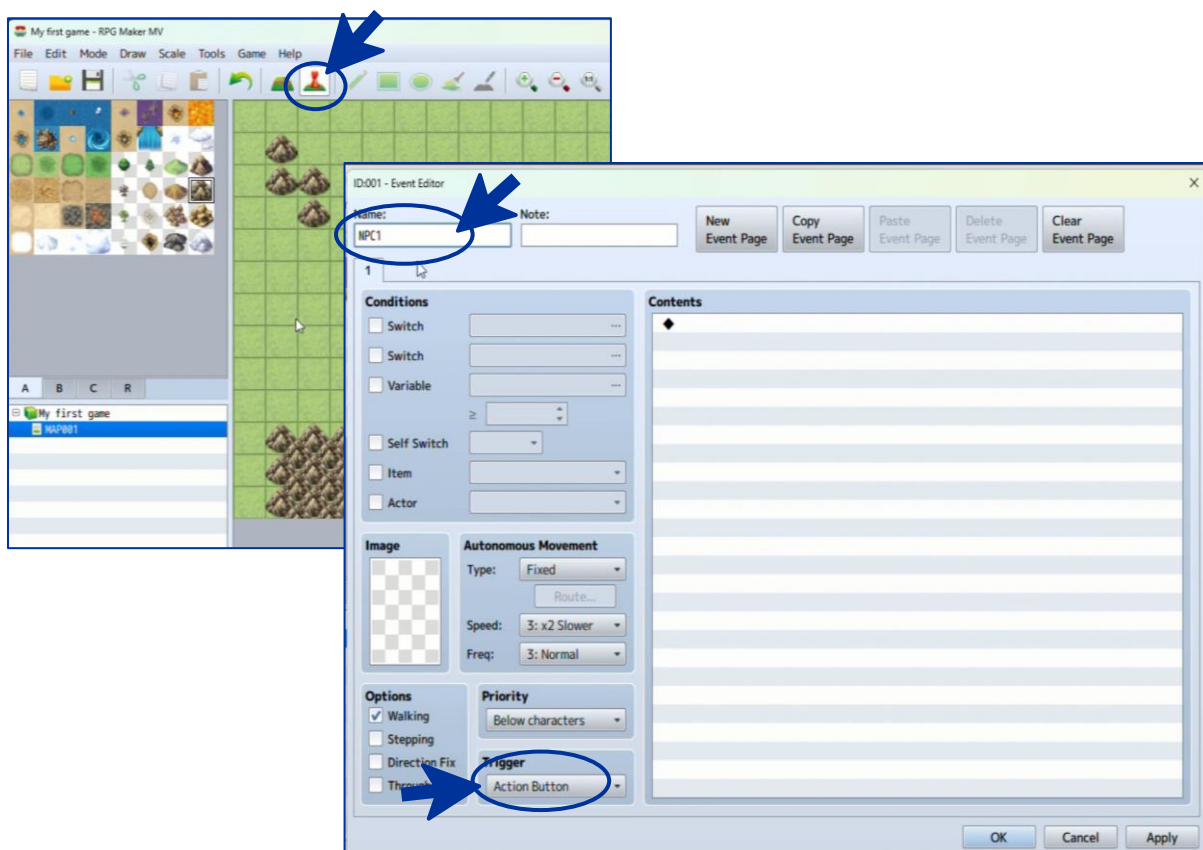
To start, create a simple forest with a path or a few mountains to familiarise yourself with decor elements.



2. 1. Modify the characters by selecting the “Database” tab at the top. Remove the different “Actors” so that only one main character appears, by right-clicking on their names, then on “Clear”.
2. Many different preset characters are available, with the corresponding visuals to include in the dialogue boxes. You can customise them as you wish and include the varying visuals in the dialogues and maps to your liking.



3. 1. Create a dialogue by clicking on the "Event" tab at the top, then clicking anywhere on the map. Give a title to the event to avoid confusion.
2. At the bottom, instead of "Action button", select "**Autorun**" so that the dialogue will be automatically launched when the game starts.



4. Right-click on the "Contents" lines and click "New", then **"Show text"**

5. Type in the dialogue you want the players to read.

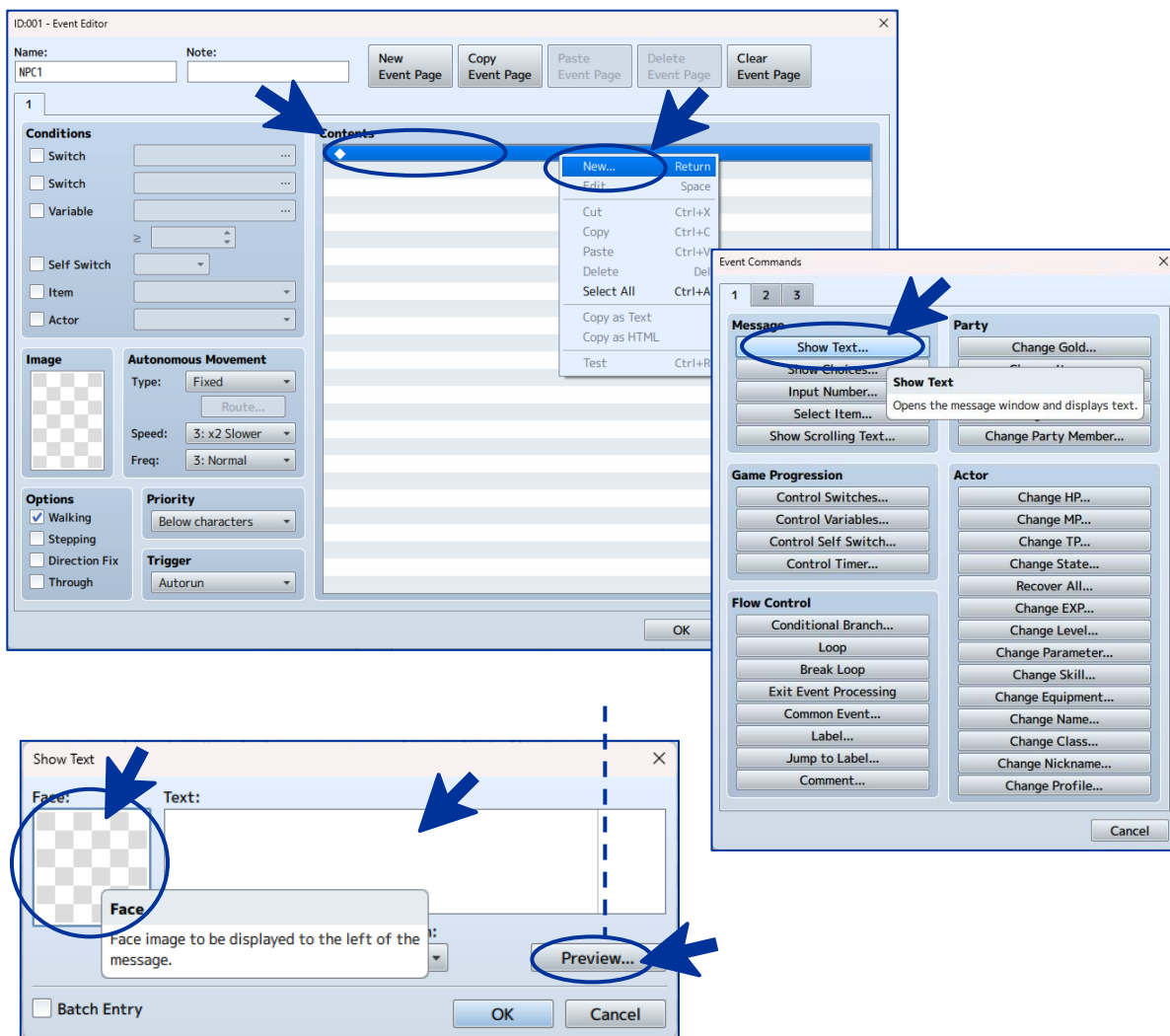
Note that the text cannot exceed 4 lines or be longer than the vertical line which appears in the type-in box (as shown below with the dashed line).

6. To see what the text looks like when presented to players, click the "Preview" button at the bottom right and ensure that the text is contained within the box and fully visible.

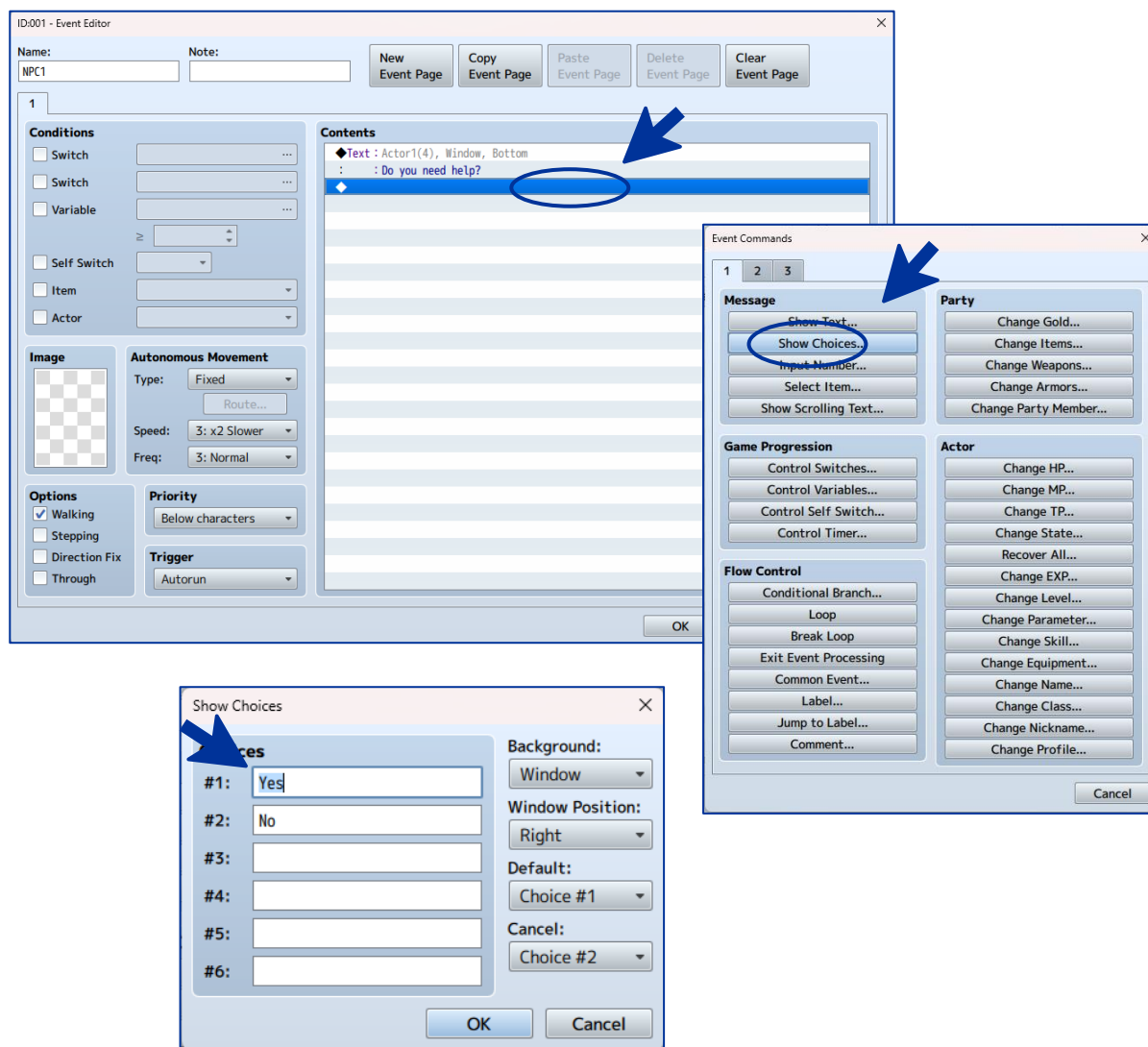
7. On the left, select the square and add the character's face so it appears next to the dialogue.

8. Make sure to always click "Ok" or "Apply" before leaving the window.

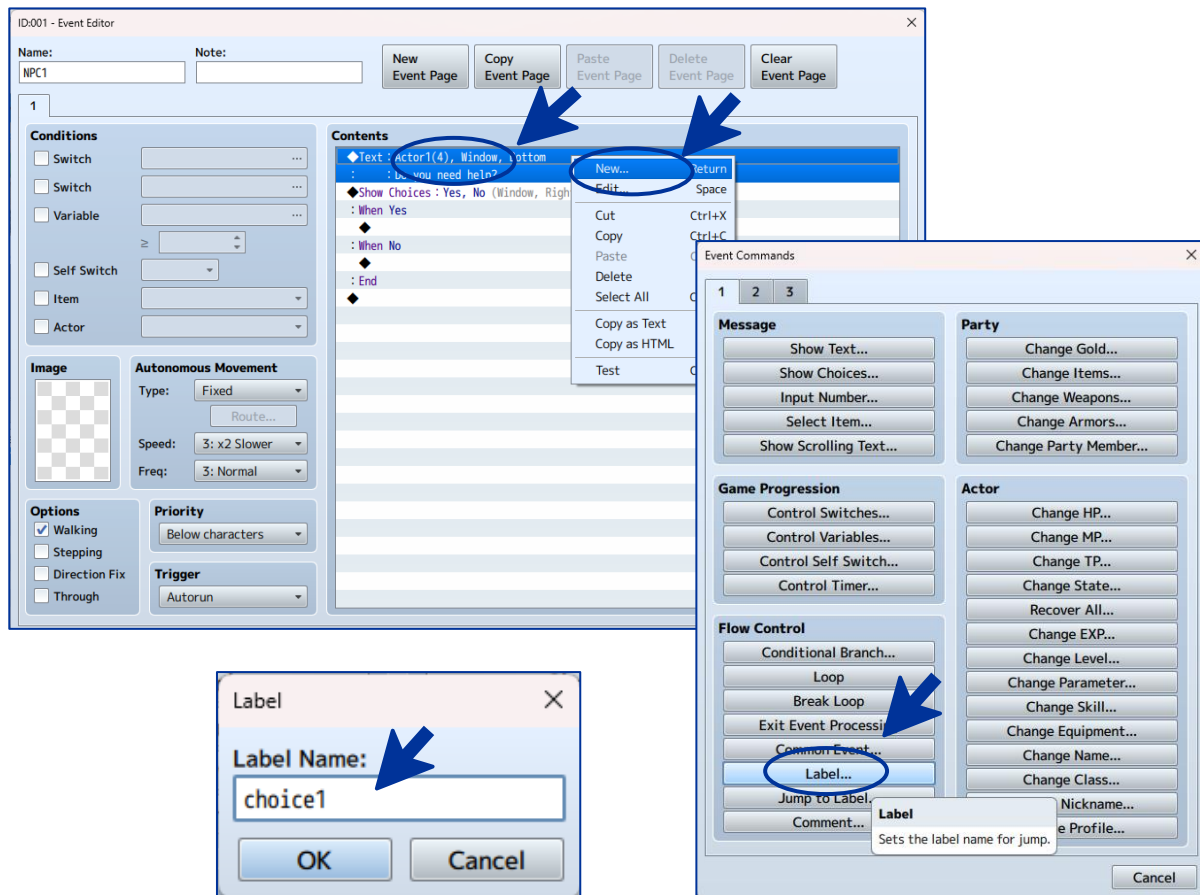
Note that for dialogues or events that are triggered by a specific location, the event needs to be placed on the corresponding square.



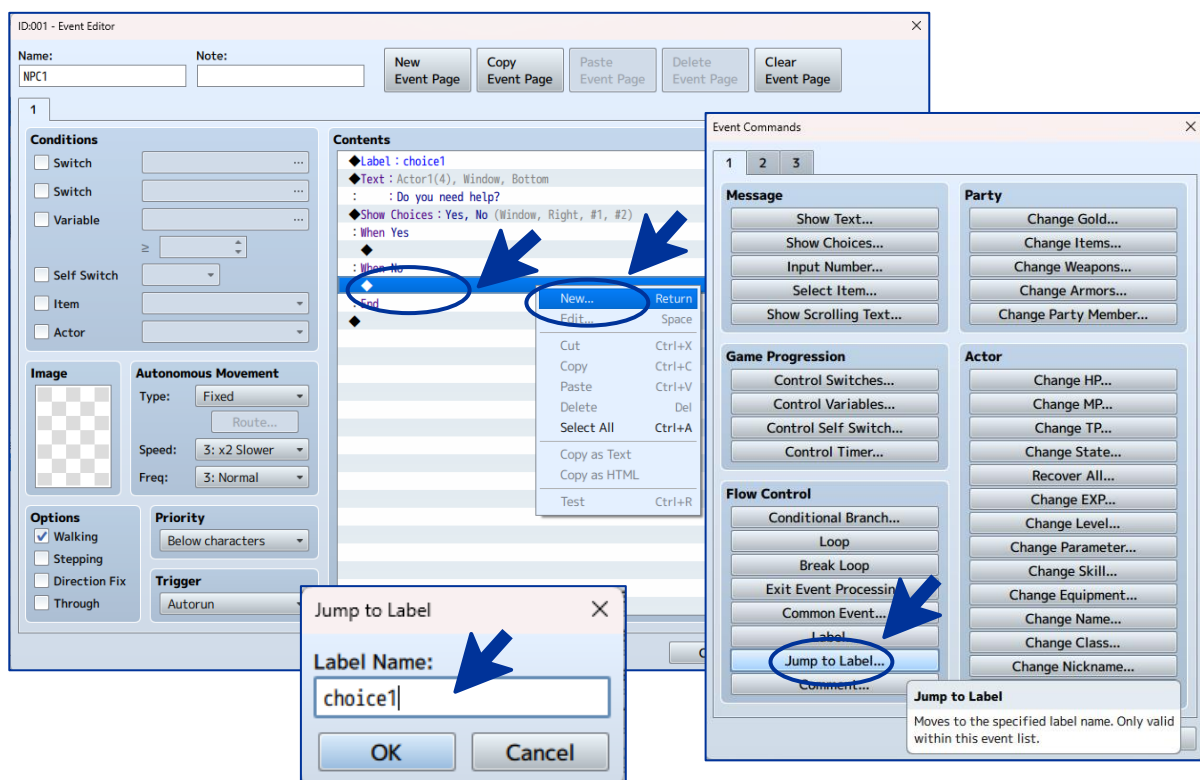
4. 1. On the “Contents” lines, double-click on a new line after a “Text” line.
2. Click on “**Show Choices**”, then type each of the choices you want to offer the players.
3. You can adjust the location and format of the choice boxes with the settings on the right: Background, Window position, Default, etc.



3. New lines were added to the “Contents” lines for each choice.
4. Add some content for all the choices that are offered, in the same way we did before.
5. If you want a choice to go back to a previous part of the dialogue, add a label by right-clicking on the place in the “Contents” you want to go back to (such as right before the last dialogue), then click on “New” and then on “**Label**”. Give it a specific name for clarity.

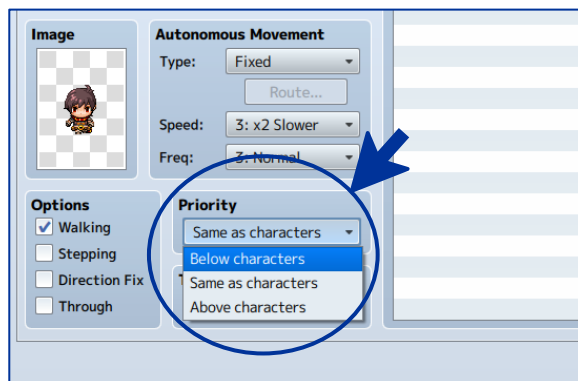


6. Create new content in one of the choices by right-clicking on an empty "When" line, then on "New" and then on "Jump to Label".
7. Type the exact same name you chose for your label. Click on "OK".



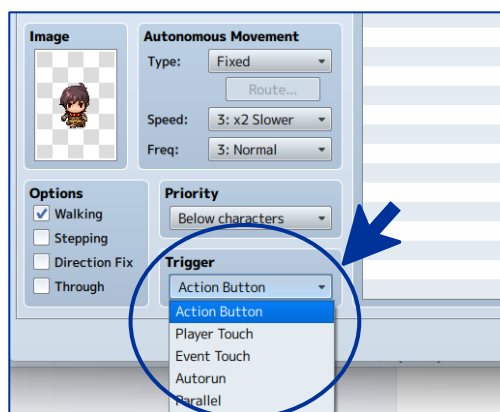
5. Let's focus on the "priority" section of the Event editor window.

- "Below characters" means that characters can walk on the event (for most dialogues).
- "Same as characters" means the characters cannot walk on the event (cannot cross the square where the event is taking place).
- "Above characters" means the event will appear on top of the character visuals (rarely used).

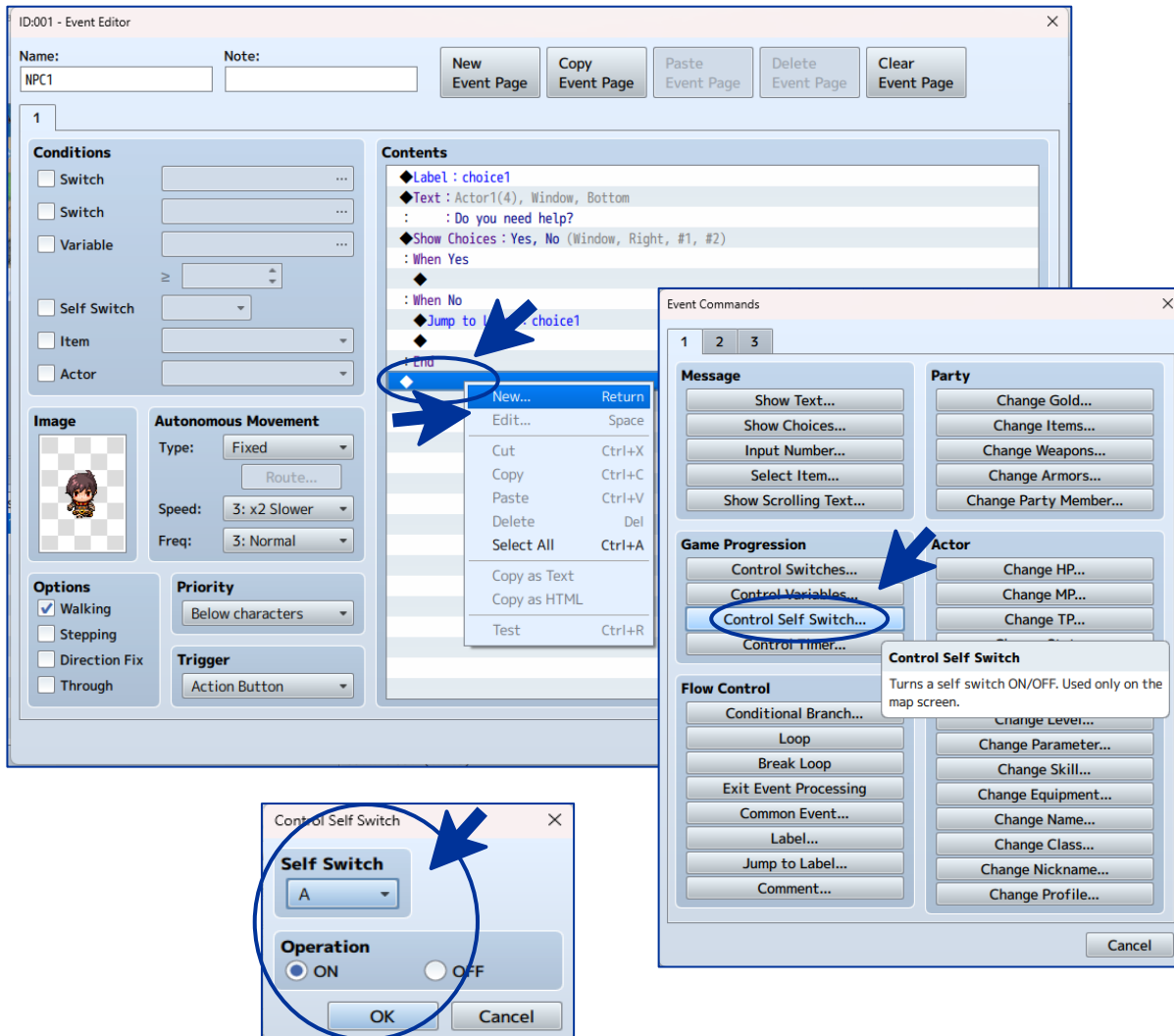


6. The "trigger" part is very important to decide the settings of the event:

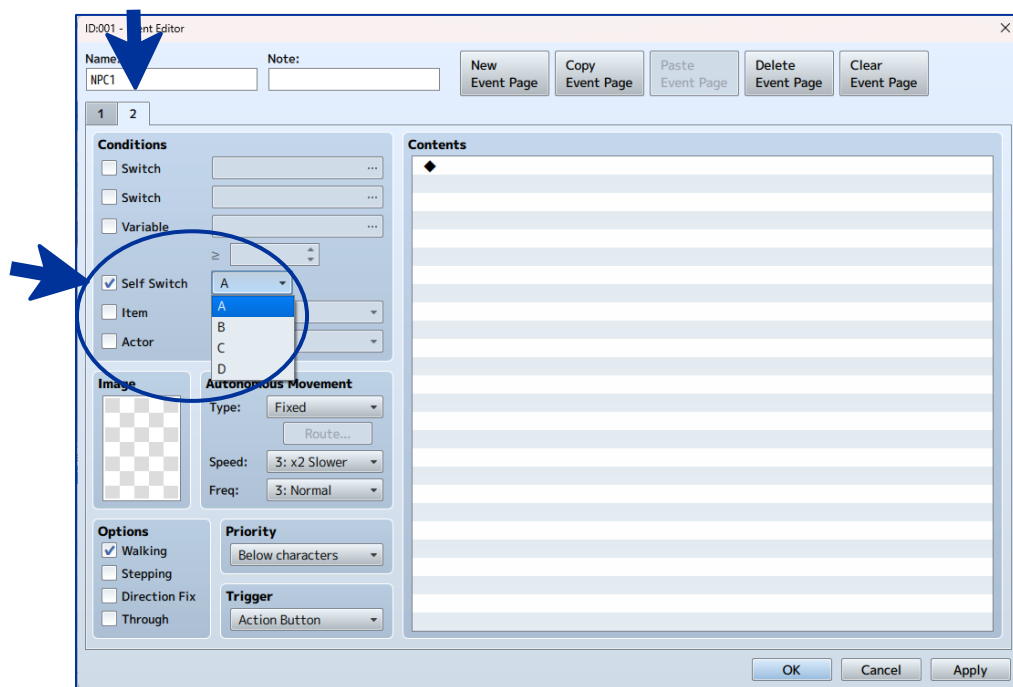
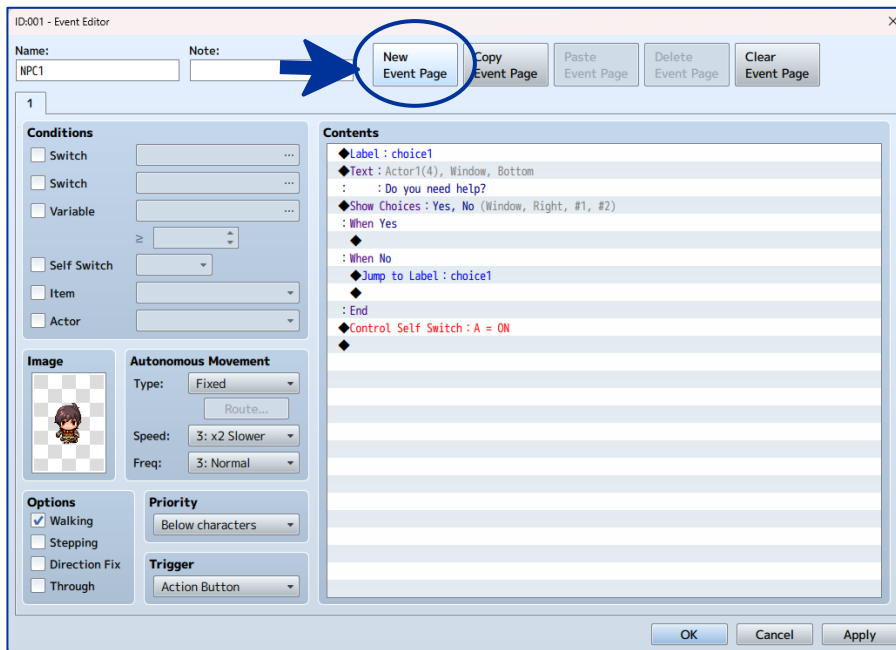
- With "Action Button", the event is triggered when the player presses the action key (the spacebar on the keyboard, or a mouse-click)
- With "Play Touch", the event is triggered automatically when the character touches the event in the game.
- "Autorun" will trigger the event automatically, wherever the player is in the scene. This is very useful when you want to create a cut scene.
- "Parallel" will trigger the event automatically when the player is in the scene and will have the event play out at the same time as any other that first plays.



7. To only play an “Autorun” event once (so it doesn’t repeat indefinitely):
 1. At the end of your “Contents” lines create a new content, and click on “Control Self Switch”.
 2. Select the “Self Switch” > “A” and choose the “ON” operation, then click “OK”.



3. Back at the “Event Editor” screen, click on “New Event Page”, to add a second page in the event editor.
4. On that second page, check the “Self Switch” checkbox on the left in the “Conditions” section, and select “A”.
5. Now, when the “Self Switch” A is ON, the event page 2 is triggered instead of the event page 1. Since event page 2 is empty, nothing happens, so the event will not repeat itself.



8. You now have a basic introduction scene ready!
 Feel free to add visuals, dialogue and multiple choices, and
 have fun creating the introduction map.



www.eu-videogames.eu



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Numer projektu: 2024-2-PL01-KA220-YOU-000286883



Wszystkie treści są objęte licencją: CC BY-NC-SA 4.0



**Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna w Łodzi**

