

Canva



Obszar tematyczny: projektowanie graficzne, narracja, tworzenie treści wizualnych i rozwój multimedialnych



Silnik gry: dowolny



Link: <https://www.canva.com/>



Dlaczego i kiedy korzystać z tego zasobu

Canva to internetowa platforma do projektowania graficznego, która umożliwia tworzenie treści wizualnych za pomocą intuicyjnego interfejsu typu „przeciągnij i upuść”. Jest szczególnie przydatna na etapie projektowania gier edukacyjnych, gdy trzeba opracować **zasoby wizualne, scenariusze, postacie, infografiki, prezentacje i materiały promocyjne**.

W grach edukacyjnych Canva może służyć do projektowania **interfejsów gry, infografik edukacyjnych, scen dialogowych, map, odznak, certyfikatów i wizualnych materiałów edukacyjnych**. Rozbudowana biblioteka szablonów pozwala osobom bez doświadczenia w projektowaniu graficznym tworzyć profesjonalnie wyglądające zasoby.

Uprawnieni edukatorzy oraz osoby pracujące z młodzieżą w szkołach lub instytucjach edukacyjnych mogą ubiegać się o dostęp do **Canva for Education**. Usługa ta zapewnia bezpłatny dostęp do funkcji premium, takich jak zaawansowane szablony, zasoby multimedialne, narzędzia do współpracy i funkcje dostosowane do pracy w klasie.

Canva pomaga edukatorom, osobom pracującym z młodzieżą oraz osobom młodym przekształcać koncepcje edukacyjne w angażujące materiały



wizualne, które można później zintegrować z Genially, RPG Maker MV lub innymi platformami do tworzenia gier.



Mocne strony

- ◆ Łatwy w obsłudze interfejs typu „przeciągnij i upuść”.
- ◆ Tysiące bezpłatnych szablonów i elementów graficznych.
- ◆ Obsługa wspólnego projektowania.
- ◆ Nie wymaga doświadczenia w projektowaniu graficznym.
- ◆ Umożliwia tworzenie obrazów, prezentacji, filmów i infografik.
- ◆ Działa w chmurze i jest dostępna z wielu urządzeń.
- ◆ Przydatna do tworzenia zasobów wizualnych na potrzeby edukacji i gier.
- ◆ Ułatwia pracę zespołową i współtworzenie.
- ◆ Wbudowane narzędzia wspomagane przez AI pomagają generować i edytować obrazy oraz tworzyć propozycje tekstów i pomysły projektowe.



Ograniczenia

- ◆ Wersja bezpłatna zapewnia ograniczony dostęp do niektórych zasobów i funkcji, które wymagają subskrypcji premium.
- ◆ Wymaga połączenia z internetem.
- ◆ Wersja bezpłatna zapewnia ograniczony dostęp do niektórych zasobów.
- ◆ Złożone projekty mogą wymagać dodatkowych narzędzi do edycji.
- ◆ Opcje eksportu mogą się różnić w zależności od rodzaju konta.
- ◆ Ograniczenia dotyczące praw autorskich różnią się w przypadku zasobów bezpłatnych i premium. Przed wyeksportowaniem lub rozpowszechnianiem projektów zawierających elementy premium należy zawsze sprawdzić warunki licencyjne Canva.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

Canva może służyć do tworzenia zasobów wizualnych do gier, w tym scenorysów, kart postaci, map, infografik, certyfikatów, ekranów dialogowych i materiałów promocyjnych. Podejście oparte na szablonach sprawia, że narzędzie jest przystępne dla osób początkujących i wspiera zespołowe tworzenie treści. W przykładach osoby korzystające z narzędzia tworzą identyfikację wizualną i scenorys gry „**Digital Democracy Quest**”, w której gracze poznają zasady uczestnictwa demokratycznego i wartości UE.



Instrukcja krok po kroku

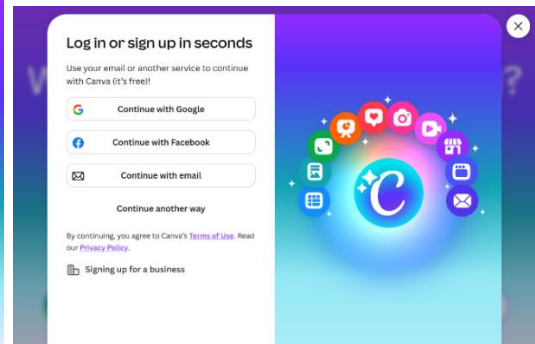
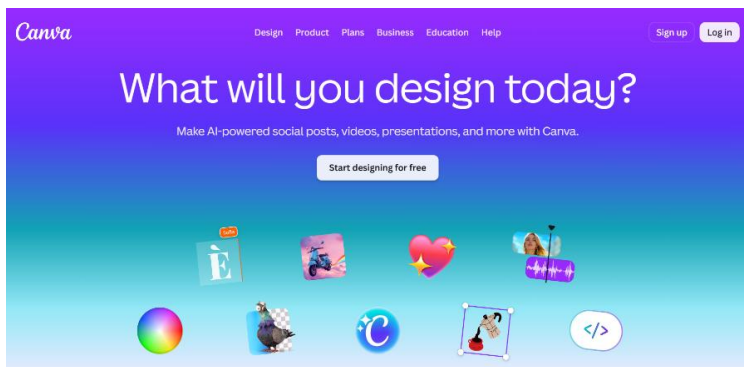
★ KROK 1: Utwórz konto Canva

Otwórz serwis Canva, kliknij „Sign up” i zarejestruj się przy użyciu adresu e-mail, konta Google, konta Microsoft lub Apple ID.

Po rejestracji przejdź do panelu Canva, w którym będą przechowywane wszystkie przyszłe projekty gier edukacyjnych.

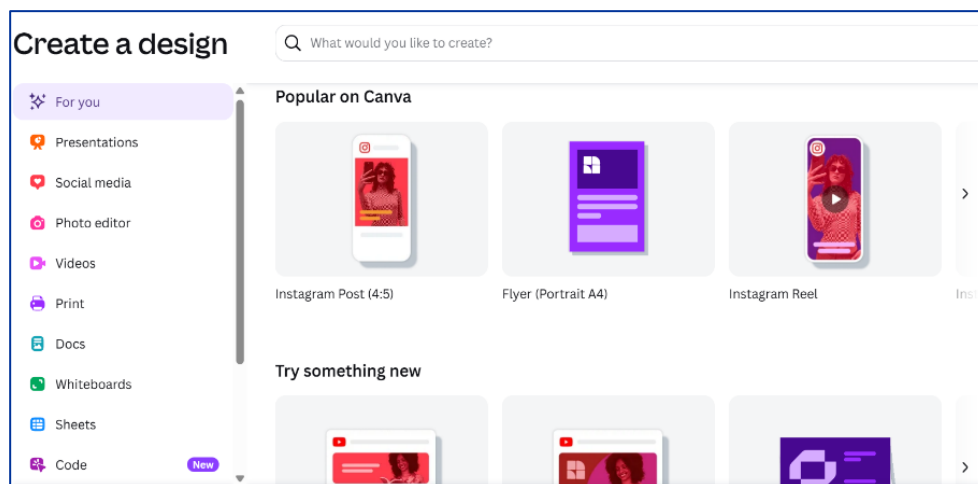
Utworzenie konta umożliwia:

- zapisywanie wszystkich projektów;
- współpracę ze współpracownikami i współpracowniczkami lub partnerami projektu;
- ponowne wykorzystywanie szablonów w przyszłych projektach;
- dostęp do swojej pracy z różnych urządzeń.



★ KROK 2: Utwórz nowy projekt

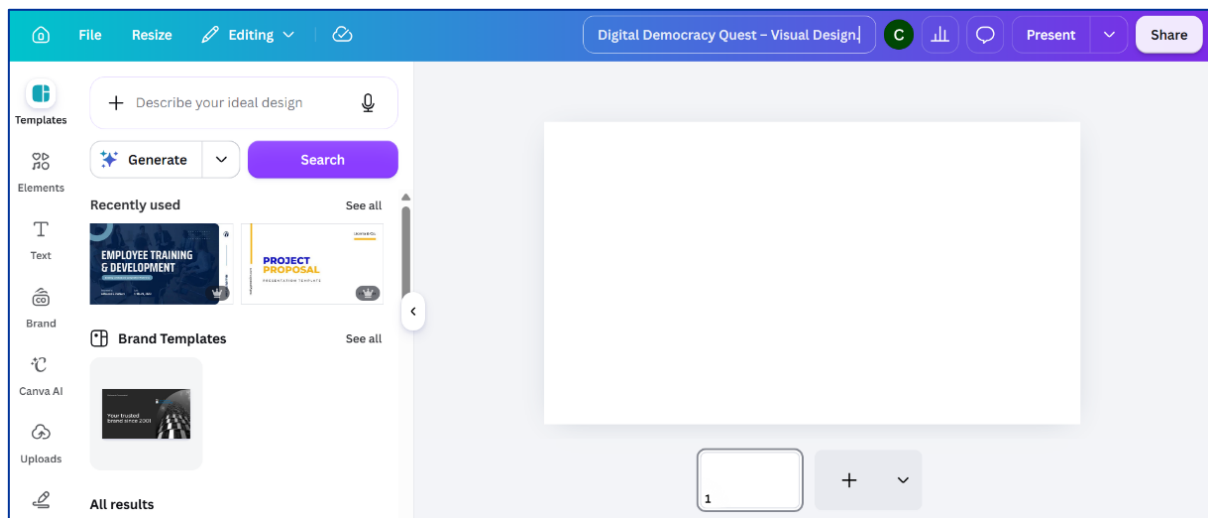
Po lewej stronie kliknij „Create a Design” i wybierz odpowiedni format, na przykład Presentation, Poster, Infographic lub Custom Size.



W tym przypadku wybierz **Presentation (16:9)**, ponieważ ten format można później wyeksportować i wykorzystać jako scenorys lub dokument projektowy w Genially albo RPG Maker MV.

Zmień nazwę projektu na: **Digital Democracy Quest – Visual Design.**

Utworzenie odrębnego projektu pomaga uporządkować wszystkie zasoby graficzne powstające podczas tworzenia gry.



✦ KROK 3: Zaprojektuj identyfikację wizualną gry

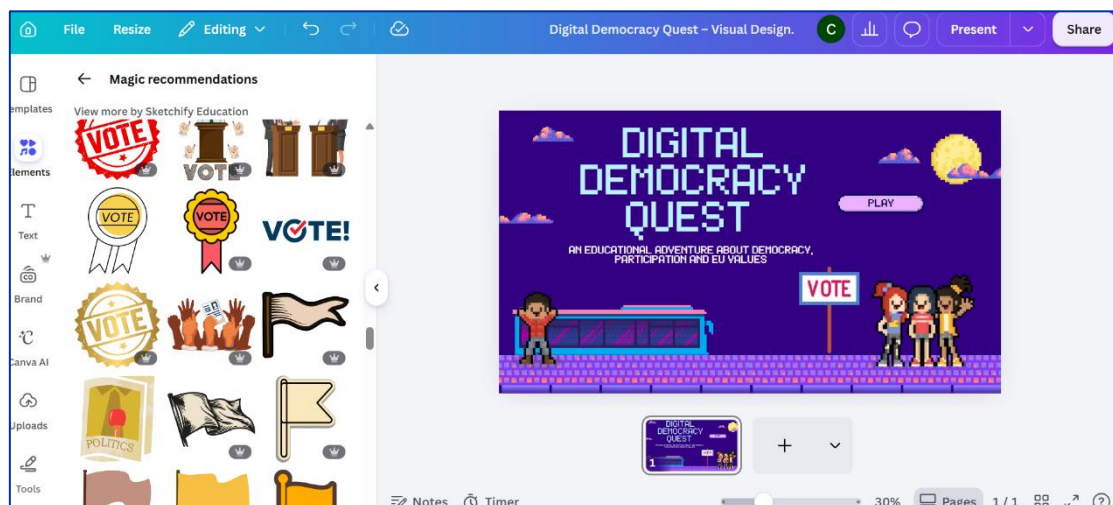
Wybierz przejrzysty szablon edukacyjny. Możesz także przejrzeć bibliotekę szablonów Canva i wybrać projekt odpowiedni dla swojej gry edukacyjnej.

Dostosuj szablon, dodając tytuł i podtytuł: „Digital Democracy Quest: edukacyjna przygoda poświęcona demokracji, uczestnictwu i wartościom UE”.

Dodaj:

- paletę barw inspirowaną UE (na przykład niebieski, żółty i biały);
- ikony przedstawiające głosowanie, dialog i obywatelstwo;
- proste tło przedstawiające europejskie miasto.

Ten pierwszy slajd stanie się identyfikacją wizualną i stroną tytułową gry.



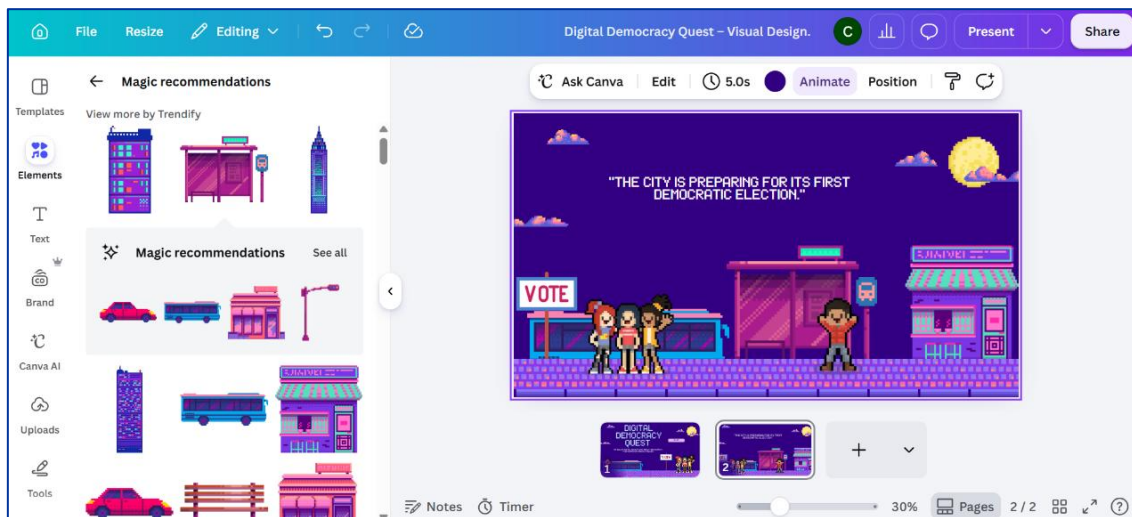
✦ KROK 4: Utwórz scenorys

Powiel pierwszy slajd. Każdy slajd przekształć w jedną scenę gry.



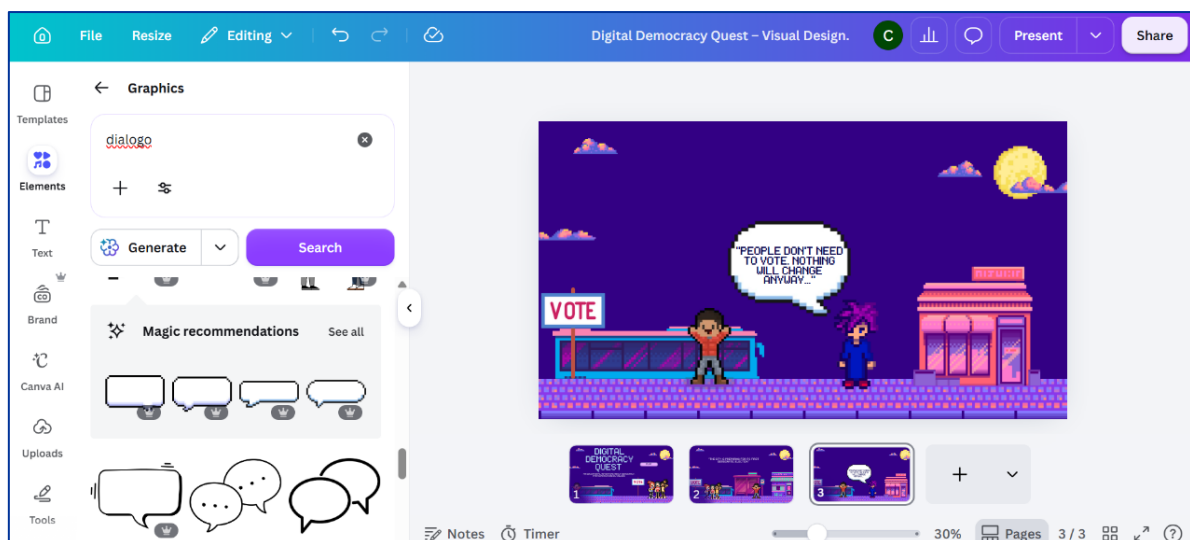
Przykład: **Scena 1:** Przybycie do miasta

- Obraz: plac w europejskim mieście
- Tekst: „Miasto przygotowuje się do swoich pierwszych demokratycznych wyborów”.
- Cel edukacyjny: zrozumienie znaczenia wyborów.



Scena 2: Spotkanie z Manipulatorem

- Obraz: tajemnicza postać
- Dialog: „Ludzie nie muszą głosować. I tak nic się nie zmieni...”.
- Cel edukacyjny: rozpoznawanie dezinformacji.



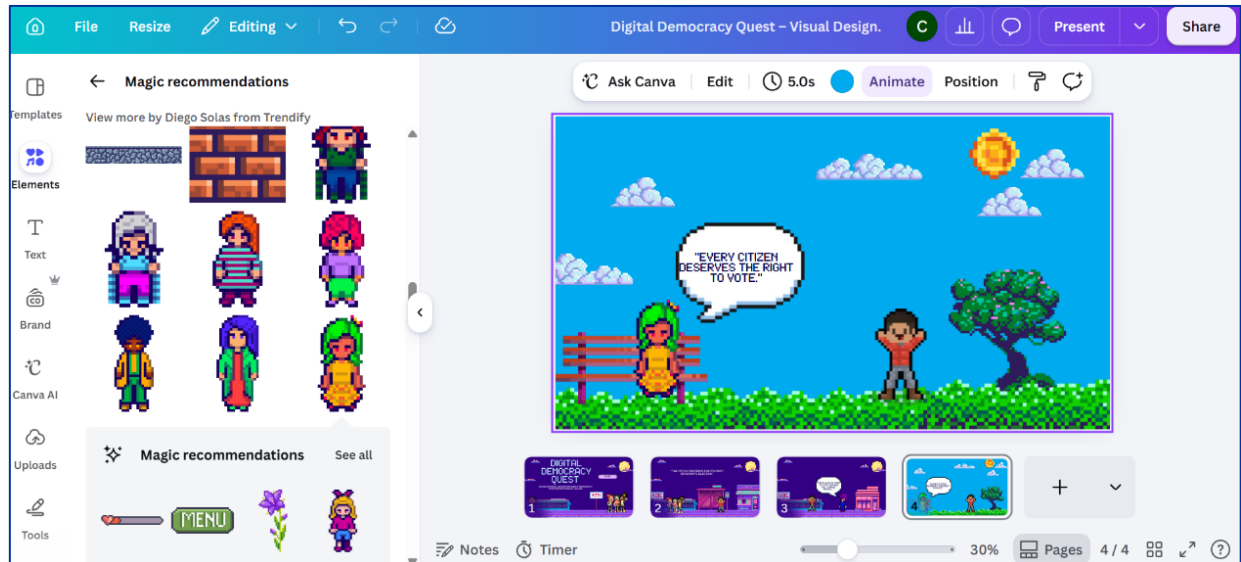
Scena 3: Spotkanie z Sufrażystką

- Obraz: postać historyczna
- Dialog: „Każdy obywatel zasługuje na prawo do głosowania”.



- Cel edukacyjny: zrozumienie zasady równych praw wyborczych.

Scenorys porządkuje narrację w formie wizualnej przed rozpoczęciem tworzenia gry.



★ KROK 5: Utwórz zasoby do gry

Canva umożliwia tworzenie różnorodnych zasobów wizualnych, które wzbogacają zarówno wartość edukacyjną, jak i rozgrywkę. Uporządkowanie tych zasobów przed rozpoczęciem prac ułatwi tworzenie gry.

Utwórz osobne strony lub foldery dla różnych kategorii zasobów, na przykład:

Karty postaci

- Główna postać (bohater lub bohaterka)
- Postacie drugoplanowe (NPC)
- Antagoniści i antagonistki
- Postacie historyczne
- Karty profili postaci

Elementy interfejsu użytkownika (UI)

- Przyciski (Start, Continue, Exit, Retry)
- Menu
- Ikony nawigacyjne
- Okna dialogowe
- Paski postępu
- Powiadomienia o osiągnięciach

Przedmioty do zebrania



- Klucze
- Mapy
- Listy

Elementy otoczenia i dekoracje

- Tła
- Budynki
- Drzewa i roślinność
- Meble

Zasoby edukacyjne

- Infografiki
- Karty informacyjne

Ikony do gry

- Ikony ekwipunku
- Ikony misji
- Symbole głosowania

Zasoby multimedialne i animowane

Chociaż Canva nie jest oprogramowaniem do animowania gier, umożliwia tworzenie prostych elementów animowanych, takich jak:

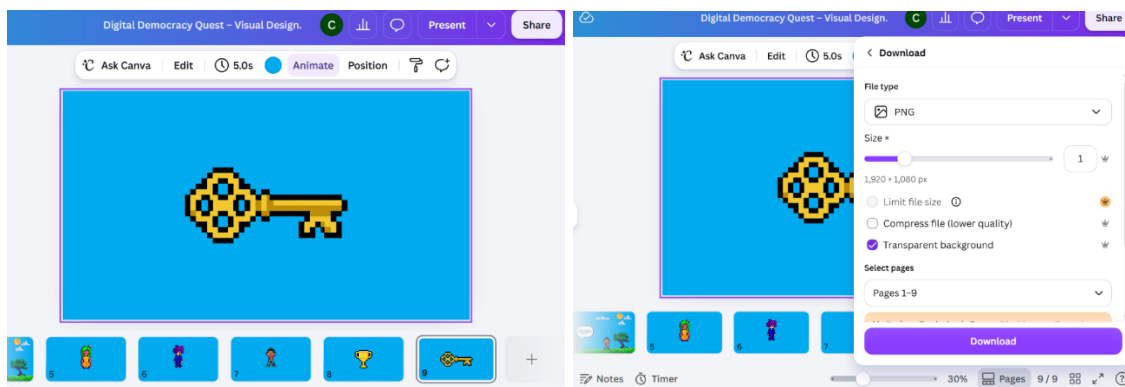
- Animowane tytuły
- Ruchome ikony
- Animowane przejścia
- Pliki GIF do prezentacji interaktywnych

Każdy zasób można wyeksportować jako plik PNG i zaimportować do RPG Maker lub Genially.

Narzędziownik do tworzenia gier



- Książki
- Odznaki
- Certyfikaty
- Znaki uliczne
- Przedmioty dekoracyjne
- Flagi i banery
- Mapy
- Osie czasu
- Ikony związane z demokracją
- Symbole ostrzegawcze i informacyjne



✦ KROK 6: Zaprojektuj infografikę

Utwórz prostą infografikę wyjaśniającą „**Jak działa demokracja**”

Uwzględnij: obywatele i obywatelki, kandydaci i kandydatki, kampania, głosowanie, liczenie głosów, wyniki

Zastosuj ikony, strzałki i kodowanie kolorami. Infografika może pojawić się w grze edukacyjnej jako materiał do nauki.

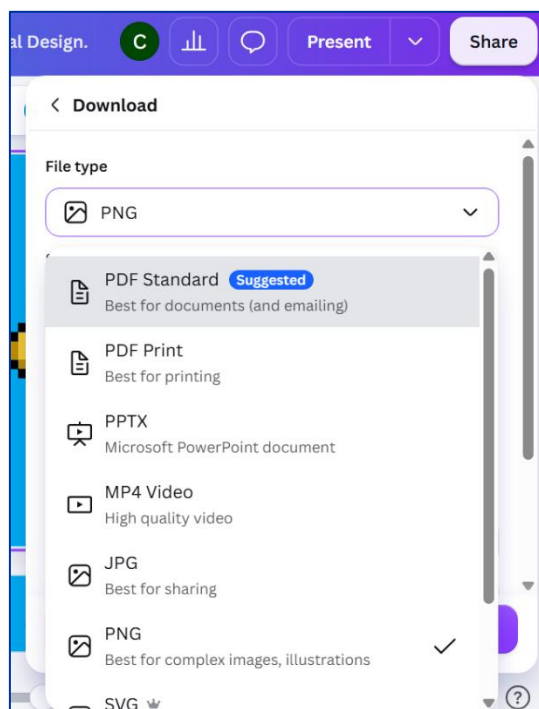


✦ KROK 7: Udostępnij i wyeksportuj

Kliknij **Share**. Zaproś osoby współpracujące do komentowania lub edytowania.

Wyeksportuj projekt w formacie PNG, PDF lub JPG.

Wyeksportowane grafiki można teraz zaimportować do Genially lub RPG Maker MV.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- ◆ Platforma projektowa Canva: <https://www.canva.com>
- ◆ Canva Design School: <https://www.canva.com/designschool>
- ◆ Centrum pomocy Canva: <https://www.canva.com/help>
- ◆ Samouczki Canva w serwisie YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=V9LtRF6EbyY>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883