



---

# **REGULAMIN UDZIAŁU W KURSIE „Zagraj o siebie - kurs tworzenia gier rozwojowych”**

## I. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa sposób rekrutacji i wyboru uczestników kursu tworzenia gier rozwojowych pn. „Zagraj o siebie - kurs tworzenia gier rozwojowych”.
2. Podstawowe obowiązki organizatora – Górnośląskiej Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości im. Karola Goduli w Chorzowie i uczestników kursu wynikają z niniejszego Regulaminu.
3. Kurs „Zagraj o siebie - kurs tworzenia gier rozwojowych” jest realizowany w ramach projektu „Młodzieżowa Akademia Rozwoju”, który dofinansowany został w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego. Instytucją Pośredniczącą jest Narodowe Centrum Badań i Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Nowogrodzkiej 47a.
4. Kurs ma zasięg regionalny i ukierunkowany jest na uczniów szkół ponadgimnazjalnych (ponadpodstawowych) województwa śląskiego, którzy stanowią grupę docelową projektu „Młodzieżowa Akademia Rozwoju”.
5. Kurs jest zorganizowany w trzech etapach:
  - I etap: od 01.06.2019 r. do 02.07.2019 r. do godz. 23.59, w tym:**
    - a) nadsyłanie koncepcji gier do 28.06.2019 r. do godz. 23.59;
    - b) ocena i publikacja listy rankingowej do 02.07.2019 r. do godz. 23.59.
  - II etap: do 01.07.2019 r. do 30.09.2019 r.**
  - III etap: od 01.10.2019 r. do 31.10.2019 r.**
6. Organizator kursu zastrzega sobie możliwość zmiany terminów poszczególnych etapów z co najmniej 7 dniowym wyprzedzeniem.

## II. Cele kursu:

Celem działania jest przygotowanie i przeprowadzenie kursu obejmującego wsparcie w opracowaniu niestandardowej gry w oparciu o metodę projektu, w której autor/-ka zawiera elementy edukacyjne dotyczące aktywności społeczno-zawodowych i zawierające elementy zapobiegania Hikikomori czyli wycofywania się, rezygnowania, odchodzenia od własnych pomysłów, zamykania się na otoczenie, itd.

## III. Przebieg kursu:

1. I etap kursu polega na opracowaniu i przekazaniu do biura projektu za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: mar@gwsp.edu.pl przez Uczestniczki/Uczestników wstępnej koncepcji gry na formularzu stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu zgodnie z następującymi wytycznymi/wymaganiami:
  - a) Zgłaszany pomysł gry powinien być możliwy do realizacji w technice 2D.
  - b) Dopuszczalne mechaniki użyte w grze:
    - Zbieranie/zużywanie zasobów
    - Teleport
    - Tworzenie/niszczenie obiektu



- Dymki dialogowe
- Punkty zdrowia
- Grawitacja
- Strzelanie
- przesuwanie/obracanie obiektów
- poruszanie bohaterem

c) wypełniony formularz z opisem koncepcji gry należy dostarczyć w pliku .docx wraz z załączonymi grafikami koncepcyjnymi.

Nadesłane prace zostaną przekazane do oceny powołanej dla tego celu jury (komisji), która wyłoni 20 najlepszych koncepcji. Ocena zostanie dokonana zgodnie z kartą oceny stanowiącą załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu. Sporządzona zostanie lista rankingowa po nazwach nadesłanych koncepcji gier. Autor/-ka, której gra znajdzie się wśród 20 najlepszych koncepcji zostanie zaproszona do udziału w 40 godzinnym cyklu warsztatowym.

2. II etap kursu polega na zorganizowaniu i przeprowadzeniu 40 godzinnego cyklu warsztatowego, który ma pomóc Uczestniczkom/Uczestnikom w opracowaniu grywalnego prototypu gry. W ramach II etapu dodatkowo zapewnione zostanie specjalistyczne doradztwo w tym zakresie na łączną liczbę godzin: 20.
3. III etap kursu obejmuje prezentację grywalnych prototypów gry przed jury (komisją). Wyłonienie laureatów odbędzie się na podstawie oceny zaprezentowanych gier - według przygotowanego zbioru kryteriów i skali ocen, które zostały ujęte w karcie oceny - załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu. Ocena prezentacji będzie prowadzona na bieżąco, następnie zostaną zsumowane oceny członków jury, co pozwoli na wyłonienie laureata.

#### IV. Organizacja kursu i informacja o kursie:

1. Kurs prowadzony będzie w siedzibie Górnośląskiej Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości im. Karola Goduli w Chorzowie przy ul. Raclawickiej 23 według poniższego harmonogramu:

##### **Etap II – 01.07.2019 – 30.09.2019** **Harmonogram spotkań - warsztaty**

Temat: Opracowanie pomysłu oraz przygotowanie/przetestowanie prototypu papierowego

1. 05.07.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)
2. 12.07.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)

Temat: Przygotowanie assetów graficznych

1. 19.07.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)
2. 26.07.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)
3. 16.08.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)



Temat: Przygotowanie prototypu w Unity

1. 02.08.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)

2. 09.08.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)

3. 23.08.2019 – 10:00 – 14:15 (5godz.)

**SUMA: 40 godzin**

### **Harmonogram spotkań – konsultacje**

Temat: Praca nad mechanikami w grze

Termin: 30.08.2019 – 10:00 – 14:45 (6godz.)

Temat: Praca na assetami/poprawki

Termin: 06.09.2019 – 10:00 – 15:30 (7godz.)

Temat: Programowanie/finalny build

Termin: 13.09.2019 – 10:00 – 15:30 (7godz.)

**SUMA: 20 godzin.**

2. Uczestniczki/Uczestnicy pokrywają z własnych środków koszty dojazdów, powrotów, noclegów, itd.
3. Informacje o kursie będą na bieżąco prezentowane na stronie internetowej Górnośląskiej Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości im. Karola Goduli w Chorzowie ([gwsp.edu.pl](http://gwsp.edu.pl)).
4. Wszelkie pytania i wątpliwości Uczestniczki/Uczestnicy mogą zgłaszać do biura projektu osobiście - biuro nr 213, Górnośląska Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości im. Karola Goduli, ul. Raławicka 23, 41-506 Chorzów, telefonicznie pod nr 32 349 48 21 lub mailowo na adres: [mar@gwsp.edu.pl](mailto:mar@gwsp.edu.pl)
5. Komunikacja na temat kursu będzie prowadzona drogą elektroniczną lub telefonicznie/faxem lub pocztą tradycyjną.

### **V. Nagrody i uprawnienia laureata kursu:**

Osoba, która zaprezentuje najlepszą grę otrzyma nagrodę w postaci rzeczowej.

### **VI. Postanowienia końcowe:**

1. Organizator kursu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszy regulamin w miarę potrzeb i w każdym czasie.
2. Prawo interpretacji niniejszego regulaminu przysługuje organizatorowi.
3. Uczestniczka/Uczestnik kursu wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Górnośląską Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości im. Karola Goduli w Chorzowie w celu prawidłowej realizacji kursu oraz projektu „Młodzieżowa Akademia Rozwoju”.
4. Uczestniczka/Uczestnik przystępując do projektu oświadcza, że zapoznał/a się i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 27 maja 2019 r.



---

**Załącznik nr 1**

**Szczegółowy opis  
gry edukacyjnej**

**pt.**





<b>I. AUTOR</b>			
<b>Lp.</b>	<b>Imię i Nazwisko</b>	<b>Adres zamieszkania</b>	<b>Dane kontaktowe (telefon, e-mail)</b>
1.			

<b>II. OPIS OGÓLNY GRY (MAX. 30 PKT)</b>
<b>1. NARRACJA/FABUŁA (MAX. 10 PKT)</b>
<b>2. CEL GRY (MAX. 15 PKT)</b>
<b>3. WARUNEK ZWYCIĘSTWA (MAX. 5 PKT)</b>

<b>III. OPIS SZCZEGÓŁOWY GRY (MAX. 30 PKT)</b>
<b>1. OPIS ŚWIATA GRY (MAX. 15 PKT)</b>
<b>2. GŁÓWNY BOHATER/ GŁÓWNI BOHATEROWIE (MAX. 10 PKT)</b>
<b>3. PRZECIWNICY W GRZE (MAX. 5 PKT)</b>

<b>IV. OPIS PROPONOWANYCH MECHANIK GRY (MAX. 20 PKT)</b>

<b>V. OPRACOWANIE CO NAJMNIEJ 1 GRAFIKI KONCEPCYJNEJ GRY (MAX. 20 PKT)</b>	
1.	
n.	



## Załącznik nr 2

### KARTA OCENY KONCEPCJI GRY - I ETAP

Lp.	Kryteria oceny	Punktacja (max. 100 pkt.)
<b>1.</b>	<b>Opis ogólny gry (30 pkt.), w tym:</b>	
1.A.	Narracja/Fabula (10 pkt.)	
1.B.	Cel gry (15 pkt.)	
1.C.	Warunek zwycięstwa (5 pkt.)	
<b>2.</b>	<b>Opis szczegółowy gry (30 pkt.), w tym:</b>	
2.A.	Opis świata gry (15 pkt.)	
2.B.	Główny bohater/główni bohaterowie (10 pkt.)	
2.C.	Przeciwnicy w grze (5 pkt.)	
<b>3.</b>	<b>Opis proponowanych mechanik gry (20 pkt.)</b>	
<b>4.</b>	<b>Grafika koncepcyjna gry (20 pkt.)</b>	
<b>5.</b>	<b>SUMA</b>	

.....  
Data i podpis oceniającej/-ego



## Załącznik nr 3

### KARTA OCENY PREZENTACJI GRYWALNEGO PROTOTYPU GRY - III ETAP

Lp.	Kryteria oceny	Punktacja (max. 100 pkt.)
1.	<b>Opis ogólny gry (30 pkt.), w tym:</b>	
1.A.	Narracja/Fabula (10 pkt.)	
1.B.	Cel gry (15 pkt.)	
1.C.	Warunek zwycięstwa (5 pkt.)	
2.	<b>Opis szczegółowy gry (30 pkt.), w tym:</b>	
2.A.	Świat gry (15 pkt.)	
2.B.	Główny bohater/główni bohaterowie (10 pkt.)	
2.C.	Przeciwnicy w grze (5 pkt.)	
3.	<b>Zastosowane mechaniki w grze (20 pkt.)</b>	
4.	<b>Sposób prezentacji/ przedstawienia gry (20 pkt.)</b>	
5.	<b>SUMA</b>	

.....  
Data i podpis oceniającej/-ego