



Projektowanie uniwersalne gier planszowych

- Dlaczego symbole są w lewym górnym rogu kart do gry, a w kartach kolekcjonerskich – w prawym górnym rogu?
- Jak zaprojektować aplikację umożliwiającą odsłuch reguł gry?
- Dlaczego różowy, żółty i biały to kolory uniwersalne?
- Jak zmniejszyć czas rozstawiania gry?
- Dlaczego Polacy nie potrafią pisać instrukcji?

Jeżeli którekolwiek z tych pytań Cię zainteresowało, to szkolenie jest dla Ciebie.

Grupa docelowa:

- Osoby **zainteresowane** branżą gier planszowych i zagadnieniami projektowania uniwersalnego
- **Osoby chcące zmienić ścieżkę kariery:** Osoby zainteresowane przebranżowieniem się i zdobyciem nowych umiejętności.
- **Pracownicy** branży gier.
- **Przedsiębiorcy:** Osoby chcące skuteczniej poruszać się w zagadnieniach uniwersalnego projektowania gier
- **Studenci:** studenci kierunków – wzornictwo przemysłowe, badanie i projektowanie gier, edytorstwo, pedagogika.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Czas trwania: Szkolenie trwa 3 dni zajęciowe po 8 h + przerwy kawowe.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Program szkolenia:

1. reguły projektowania uniwersalnego
2. badania potrzeb użytkowników rynku gier planszowych
3. wyzwania technologiczne, warunki drukarskie
4. przegląd rozwiązań i praktyk obecnych na rynku
5. narzędzia AR w grach planszowych oraz gry hybrydowe
6. od projektu do prototypu



Efekty uczenia się:

- MP_W01 zna i rozumie główne obszary projektowania uniwersalnego w grach planszowych
- MP_W02 zna i rozumie technologiczne uwarunkowania zastosowania rozwiązań z zakresu dostępności w grach planszowych
- MP_U01 potrafi samodzielnie rozwiązywać problemy w obszarze projektowania uniwersalnego w grach planszowych
- MP_K01 jest gotów do podejmowania działań na rzecz dostępności i inkluzywności oraz zielonej transformacji na rynku gier

Literatura:

1. Błaszak, M., Przybylski, Ł., Rzeczy są dla ludzi. Niepełnosprawność i idea uniwersalnego projektowania. Warszawa 2010.
2. Kwapiński, A. Głowa pełna gier. Lublin: Bomba Games 2022.
3. Wybór współczesnych gier planszowych
i inne, do ustalenia z grupą



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Kadra:

Krzysztof Chmielewski - mgr prawa, politologii, stosunków międzynarodowych, MBA. 7 lat doświadczenia jako projektant gier planszowych i hybrydowych, w tym rozwiązań w zakresie dostępności. Specjalista B+R w obszarze dostępności w grach. Asystent bad.-dydakt. w Katedrze Badania Gier i Kultury Cyfrowej UKW.

Załącz konto w systemie IRK UKW:

<https://irka.ukw.edu.pl/pl/auth/register/consent/>

Zapisz się:

https://irka.ukw.edu.pl/pl/offer/MIKRO_25/programme/M-PUGP/