

**SKRYPT**

# PROJEKTOWANIE I REALIZACJA SERWISÓW INTERNETOWYCH ORAZ GIER MOBILNYCH



## Program

---

1. **Strony www** - przegląd dostępnych rozwiązań, bezpieczeństwo, projektowanie, testowanie i tworzenie bez programowania
2. **Gry mobilne** - projektowanie scenariusza gry, tworzenie, publikacja
3. **Grywalizacja** - przegląd usług online, zasady, projektowanie

## Cele szkolenia

---

**Cel główny:** podczas szkolenie omówione zostaną kluczowe zagadnienia związane z projektowaniem i realizowaniem serwisów internetowych oraz gier mobilnych.

**Uczestnicy poznają typy gier i serwisów internetowych.** Dowiedzą się jak tworzyć serwisy internetowe oraz gry mobilne. Poznają w jaki sposób projektować przyjazne i atrakcyjne dla użytkowników gry i gdzie je publikować. Poznają tajniki **budowania historii** i sposoby na przyciągnięcie użytkowników do stworzonych przez nich gier. Dowiedzą się jakie **standardy bezpieczeństwa** należy zachować przy publikacji stron, serwisów i gier.

## Spotkanie

---

- Rejestracja uczestników
- Poznajmy się!
- Wstępny test umiejętności

## Poznajmy się

---



## Moduł 2.

# Przegląd dostępnych rozwiązań na rynku

## 1. Typy stron internetowych



**Hello world** (ang. Witaj świecie) – program, którego jedynym celem jest wypisanie na standardowym wyjściu napisu „**Hello World!**” lub innego prostego komunikatu. Program taki ma na celu jedynie demonstrację języka, środowiska bądź biblioteki, w której był napisany. Pierwszy program tego typu prawdopodobnie został opublikowany już w roku 1967.

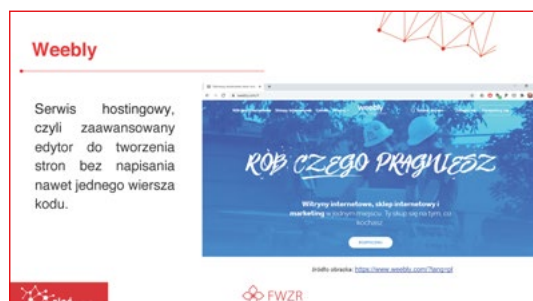
### Ćwiczenie:

Co to jest internet? Jak powstał? Jakie są najważniejsze wydarzenia w historii internetu?



### WORLD WIDE WEB

World Wide Web to ogólnoświatowy, hipertekstowy, multimedialny, internetowy system informacyjny.

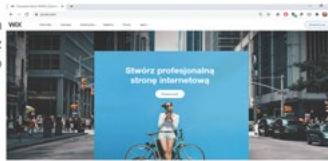


### WEEBLY

Weebly to serwis hostingowy, czyli zaawansowany edytor z funkcją przeciągania elementów i wskazówkami jak skonfigurować stronę bez napisania nawet jednego wiersza kodu.

## WIX

Kreator stron internetowych do tworzenia stron bez napisania nawet jednego wiersza kodu.



## WIX

Wix to kreator stron internetowych, który działa na światowym rynku od 2006 roku. Jest to najpopularniejszy na świecie kreator stron www. Często jego funkcjonalność jest porównywana z WordPressem, ponieważ oferuje szereg możliwości, których inne kreatory stron po prostu nie posiadają.

## NAJCHĘTNIEJ POLECANI BLOGERZY W POLSCE 2019

### Najchętniej Poleceni Blogerzy w Polsce 2019

"Swoją pierwszą stronę WWW stworzyłam w podstawówce i od samego czasu często hobbyistycznie się tym zajmowałam. Zaraz po zakończeniu nauki, zamiast iść do korporacji zarzykowałam i założyłam własną firmę. W ten sposób w ciągu ostatnich 5 lat jako freelancerka stworzyłam ponad 250 stron internetowych."

Ola Gościński

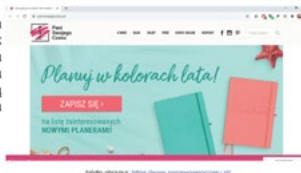


**Ola Gościński** dostała wyróżnienie za ogromną pomoc każdemu, kto chce zaistnieć w sieci.

<https://andrzejtucholski.pl/2019/najchetniej-polecane-blogi-w-polsce-2019-wyniki-share-week/>

### Najchętniej Poleceni Blogerzy w Polsce 2019

Ola Budzyńska - jedna z najpopularniejszych blogerek w Polsce. Od lat chwalona za rzetelność, za działanie na rzecz kobiet, za ogromną wiedzę, energię i chęć niesienia pomocy.



Blog Pani Swojego Czasu prowadzony przez Olę Budzyńską, jedną z najpopularniejszych blogerek w Polsce. Od lat jest chwalona za rzetelność, za działanie na rzecz kobiet, za ogromną wiedzę, energię i chęć niesienia pomocy.

### Najchętniej Poleceni Blogerzy w Polsce 2019

Ranking wpływowych blogerów

"Szukałem odpowiedzi na kilka pytań. Jakie działania danego blogera miały wpływ na rozwój blogosfery oraz zachowania społeczności – nie tylko tej zgromadzonej wokół blogera, ale przede wszystkim tej spoza jego grupy? Jak sprawił, że jego wpływ się poszerzył? Co takiego zrobił, że mówiono o blogosferze?" @jasonhunt\_life

źródło: <https://www.jasonhunt.life/blog/2019/01/20/10-wplywowych-blogerow-2019/>



Ranking studia Jason Hunt, który porządkuje social media, pokazuje, kto się w niej liczy i jest podpowiedzią na kogo warto zwracać uwagę przy współpracy komercyjnej. Wyznacza w jakimś stopniu grupę blogerów, których warto mieć na oku w nadchodzącym roku.





## VLOG

lub Wideoblog to rodzaj bloga internetowego, którego zasadniczą treść stanowią pliki filmowe publikowane przez autora w kolejności chronologicznej. Pliki udostępniane są do odtwarzania w technologii video-streamingu lub

do pobrania na komputer użytkownika – gościa i widza wideobloga. Vlogerzy publikują swoje filmy głównie w serwisie YouTube oraz Dailymotion.



## PORTAL INTERNETOWY

Portal internetowy to internetowy serwis informacyjny poszerzony o różnorodne funkcje internetowe, dostępny z jednego adresu internetowego. W intencji twórców ma to zachęcać użytkowników do ustawienia adresu

portalu jako strony startowej w przeglądarce WWW i traktowania go jako bramy do Internetu. Ze względu na swoje szerokie możliwości portal posiada modułową konstrukcję, która w sposób niewidoczny dla użytkowników łączy wiele narzędzi. Wszyscy korzystamy z portali informacyjnych, takich jak Onet czy Wirtualna Polska. Portalami może jednak też śmiało nazwać duże serwisy korporacyjne (np. pzu.pl) lub publiczne (obywatel.gov.pl).



## SERWIS SPOŁECZNOŚCIOWY

Serwis społecznościowy to serwis internetowy, który służy do budowania sieci społecznych oraz stosunków społecznych, które opierają się na podobnych zainteresowaniach, wspólnym życiu zawodowym lub prywatnym. Umożliwia kontakt ze znajomymi oraz dzielenie się informacjami, zainteresowaniami.

**Domena**

Domena internetowa składa się z dwóch części:

- nazwy głównej
- końcówki czyli rozszerzenia np. google.com

FWZR

## DOMENA

Domena internetowa składa się z dwóch części - nazwy głównej oraz końcówki - rozszerzenia. Nazwę główną bardzo często tworzy nazwa firmy/organizacji/akcji jej skrót bądź nazwa działalności, którą dana firma wykonuje. Rozszerzenie jest

odgórnie ustalone - można wybrać spośród możliwych propozycji. Każdy kraj posiada przypisane rozszerzenie np. Polska - .pl, Rosja - .ru, Niemcy - .de, dla krajów Unii Europejskiej - .eu itd. Rozróżniamy domeny najwyższego poziomu: .com, .net, .org (zwane domenami globalnymi). Domena powinna być charakterystyczna, krótka i łatwa do zapamiętania.

Dla przykładu adres Wikipedii *pl.wikipedia.org* składa się z trzech wyrazów rozdzielonych kropkami. Aby lepiej zrozumieć sens domeny internetowej, dobrze jest przeanalizować elementy adresu Wikipedii: *org* to domena najwyższego poziomu mająca najbardziej ogólne znaczenie – przypisywana jest stronom wszystkich organizacji, *wikipedia.org* to nazwa domeny wykupionej przez fundację Wikimedia i odnosi się do projektu o nazwie Wikipedia, natomiast domena *pl.wikipedia.org* identyfikuje jego polską wersję.

**Responsywna strona internetowa**

To strona www, której układ automatycznie dostosowuje się do wielkości ekranu urządzenia: komputera, tabletu, smartfona. Wyświetlane na ekranie treści zmieniają swój kształt i proporcje w taki sposób, by ich oglądanie było wygodne w odbiorze nawet na niewielkim urządzeniu.

FWZR

## RESPANSYWNA STRONA INTERNETOWA

Obejrzelismy różne strony internetowe. Zwróćcie uwagę, że te strony są responsywne, czyli dostosowują się do ekranu, na którym są wyświetlane.

Responsywna strona internetowa to strona www, której układ automatycznie dostosowuje się do wielkości ekranu urządzenia: komputera, tabletu, smartfona. Wyświetlane na ekranie treści zmieniają swój kształt i proporcje w taki sposób, by ich oglądanie było wygodne w odbiorze nawet na niewielkim urządzeniu.

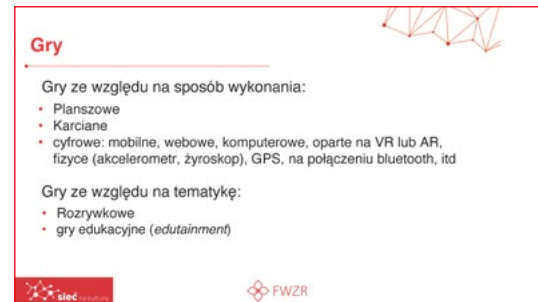




## GRY

Gry ze względu na sposób wykonania można podzielić na:

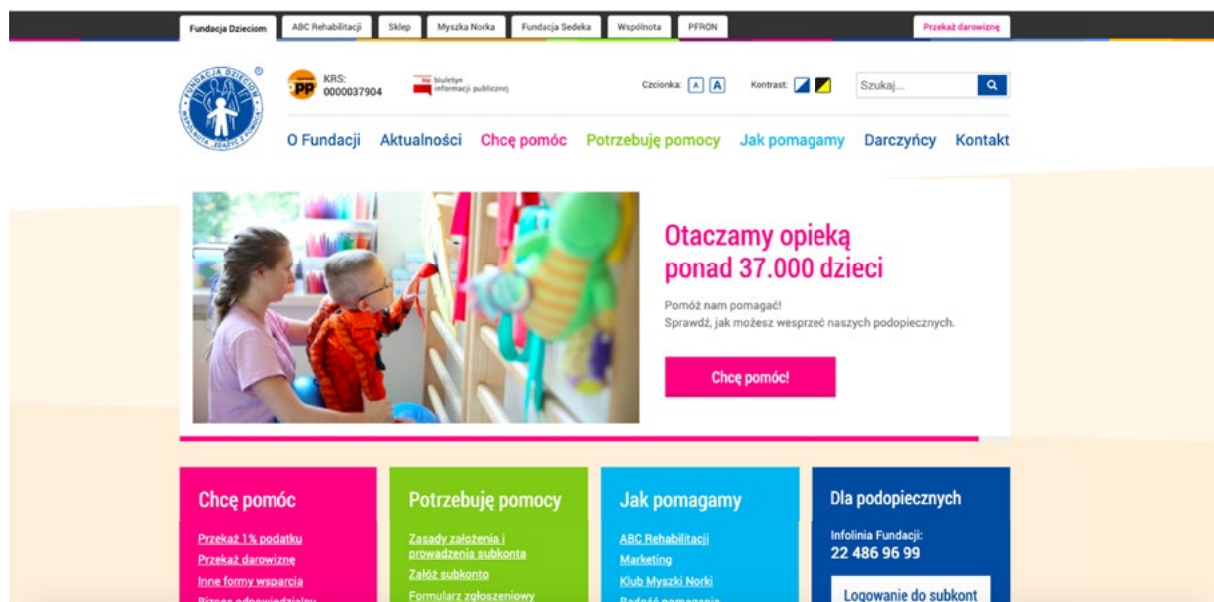
- planszowe
- karciane
- cyfrowe: mobilne, webowe, komputerowe, oparte na VR lub AR, fizyce (akcelerometr, żyroskop), GPS, na połączeniu bluetooth, itd



Ze względu na tematykę dzielimy je na rozrywkowe i edukacyjne.

## Moduł 3.

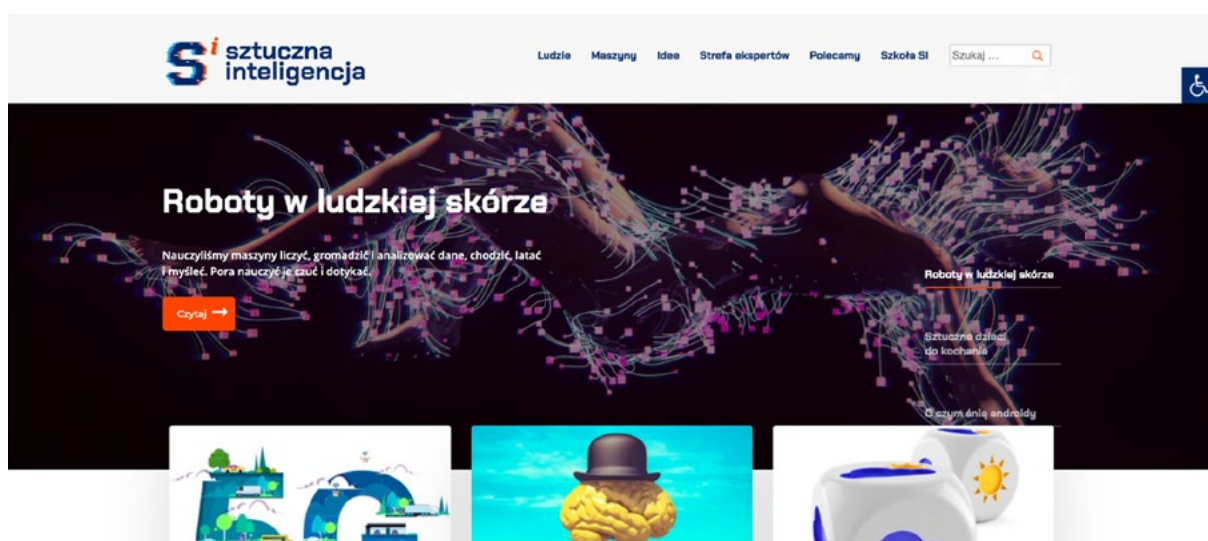
# UX vs UI - jak zaprojektować stronę przyjazną dla użytkownika cz. 1



Źródło obrazka: <https://dzieciom.pl/>

Poznaliśmy już różne typy stron internetowych, dowiedzieliśmy się także, czym są responsywne strony www. Dziś zajmiemy się tematem projektowania stron, blogów i portali i dowiemy się, co oznaczają skrót UI i UX. Na slajdzie widzimy przykładową stronę

www, jedną z wielu podobnych w Internecie. Zauważmy, że logo na stronach widzimy najczęściej w lewym górnym rogu, a menu znajduje się u góry po lewej stronie. Do takiego rodzaju nawigacji jesteśmy przyzwyczajeni, jako użytkownicy stron www. Takiej nawigacji spodziewamy się także na innych portalach. Dzięki temu, że układ taki jest nam znany, szybciej znajdujemy potrzebne informacje. Jeśli każda strona byłaby zbudowana w zupełnie inny sposób, to musielibyśmy poświęcać za każdym razem bardzo dużo czasu, aby się na niej odnaleźć. A tak wiemy, gdzie szukać podstawowych informacji, np. informacje do kontaktu znajdują się zazwyczaj na dole strony w tzw. stopce.



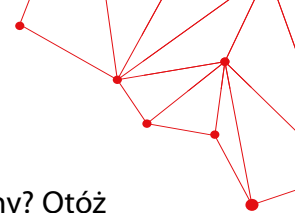
Źródło obrazka: <https://www.sztucznainteligencja.org.pl/>

Kolejny przykład wygląda podobnie. Logo znajduje się u góry po lewej stronie, menu z wyborem tematów na stronie znajduje się u góry. Ta strona posiada również nagłówek (header) w formie zdjęcia na całą szerokość strony. Dzięki przyciskowi z ikonką człowieka na wózku inwalidzkim znajdującym się po prawej stronie, można zmienić widok strony na bardziej kontrastowy, jeśli ktoś niedowidzi lub ma problemy ze wzrokiem.

Na tej stronie znów logo jest po lewej stronie u góry, jednak tym razem menu jest widoczne po prawej stronie, co też jest dość popularnym rozwiązaniem. Cała strona ma kafelkowy układ. W klikalnych prostokątach, gdzie zazwyczaj widzimy zawartość strony, znajdują się różne informacje. Widoczny po prawej stronie czerwony przycisk to zachęta

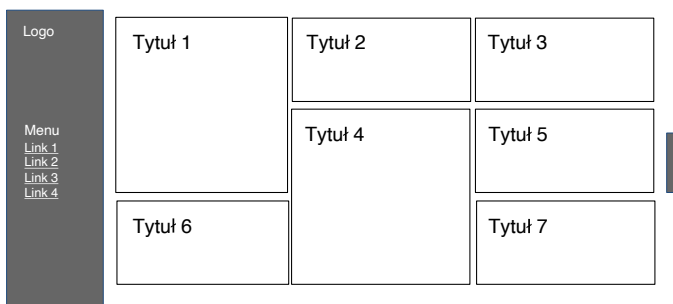






do odwiedzenia Facebookowego profilu CNK. Jak zacząć projektowanie takiej strony? Otóż wcale nie od kolorów i wyboru zdjęć.

Zazwyczaj projektowanie zaczynamy od zastanowienia się dla kogo jest strona i co chcemy z jej pomocą przekazać, a następnie wykonania jej szkicu ołówkiem lub w formie prostego schematu widocznego na slajdzie. Schemat taki pozwala szybko



zorientować się, z jakich elementów składa się strona, jakie są ich proporcje, które informacje są ważniejsze, czyli większe lub bardziej kontrastowe, a które są mniej ważne, czyli mniejsze. Dopiero potem projektuje się kolory i dodaje zdjęcia i grafiki, czyli tworzy wygląd interfejsu.



## UI/UX

Przy projektowaniu strony warto więc pamiętać, że liczy się nie tylko wygląd interfejsu (czyli UI), lecz także nawigacja i architektura informacji, czyli całe doświadczenie użytkownika (inaczej UX lub po angielski user experience): to, w jaki

sposób korzysta on ze strony, czy jest to dla niego intuicyjne, zrozumiałe, czy raczej trudne. Doświadczenie użytkownika jest niezwykle ważne, choć na pierwszy rzut oka go nie zauważamy. Dopiero gdy zaczynamy korzystać ze strony, okazuje się, czy jest ona intuicyjna czy też nie.



Wygląd strony, jej kolory i czcionki, to tylko wierzchołek góry lodowej, to co rzuca się w oczy od razu.

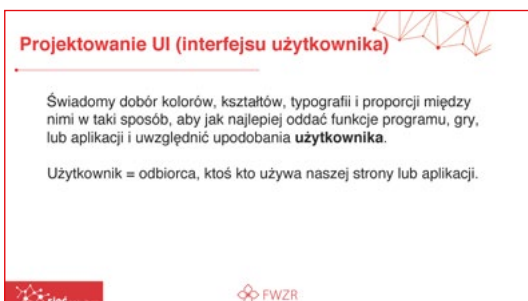
Rozszerzenie: <https://dailyweb.pl/a-wiec-chcesz-byc-uxem-pozwol-ze-ci-pomoge/>

Dobrym porównaniem, które pomoże jeszcze lepiej zrozumieć, czym jest UX i UI jest przykład ciastka: UI, interfejs użytkownika, to wygląd ciastka. Mówi się czasami, że 'jemy oczami',



gdy jakieś danie jest ładnie podane i dobrze wygląda. Jednak czym innym jest smak ciastka i nasze wrażenia, gdy je jemy. Może się okazać, że ładnie wyglądające ciastko nie jest zbyt smaczne. Pamiętajmy jednak, że wygląd ciastka wpływa na to, czy zechcemy po nie sięgnąć i je zjeść, a w przypadku strony internetowej - czy przykuje ona naszą uwagę na tyle, że zechcemy z niej korzystać.

## PROJEKTOWANIE UI (INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA)



Dlatego też, aby dobrze projektować strony i aplikacje trzeba wiedzieć na czym polega projektowanie interfejsu i doświadczenie użytkownika, ponieważ - jak już wiemy - dobry UX nie może istnieć bez dobrego UI i na odwrót. Projektowanie UI to świadomy dobór kolorów, kształtów, typografii i proporcji między nimi

w taki sposób, aby jak najlepiej oddać funkcje programu, gry, lub aplikacji i uwzględnić upodobania **użytkownika**. Użytkownik oznacza tutaj odbiorcę, kogoś, kto używa naszej strony lub aplikacji.



Warto pamiętać, że każdy użytkownik ma nieco inne potrzeby i upodobania. Dlatego nim przystąpimy do projektowania, warto je lepiej poznać. Jak? Na kilka sposobów: można poszukać informacji o nim w internecie, dowiedzieć się, jakie np. kolory lubią osoby w starszym wieku i dlaczego. Można też zapytać o upodobania osoby z danej grupy wiekowej np. w formie ankiety lub wywiadu.



## NAJWAŻNIEJSZE ELEMENTY UI

Najważniejsze elementy, z których składa się interfejs to:

1. kolory
2. kształty (obły, ostry itd.)
3. krój pisma (inaczej typografia lub też potocznie: czcionka)



**Pomówmy najpierw o kolorach.** Kolor to najmocniejszy, niewerbalny (czyli zrozumiały bez słów) nośnik informacji.

To przekaz, który trafia bezpośrednio do podświadomości. Oznacza to, że wywołuje on w nas emocje, wpływa na nas, nawet, gdy nie jesteśmy tego świadomi.

## KOLORY

Kolory podstawowe, takie jak: niebieski, żółty i czerwony to kolory, z których - po ich zmieszaniu - można uzyskać kolory pochodne, czyli np. zielony (żółty+niebieski) lub pomarańczowy (czerwony+żółty). Każdy kolor ma też swój odcień i natężenie. Te jaśniejsze są odbierane jako bardziej delikatne, a mocniejsze - jako bardziej zdecydowane.

Więcej o kolorach i tym jak działają na innych można przeczytać na blogu projektowaniegraficzne.pl:

<https://www.projektowaniegraficzne.pl/znaczenie-kolorow-w-reklamie-teoria-barw-psychologi-kolorow>



Każdy kolor ma swoją symbolikę. Wynika ona z naszej kultury, ale i z podstawowych skojarzeń elementów przestrzeni nas otaczających: błękitnego, spokojnego nieba czy trawy, słońca i ognia. Dlatego właśnie np. żółty kojarzy się nam z ciepłem, optymizmem (słońce jest żółte), a czerwony z energią czy pobudzeniem

do działania (ogień jest czerwony). Znanie firmy świadomie wykorzystują te skojarzenia w swoich projektach, aby ich klienci postrzegali je w określony sposób.

Rozszerzenie:

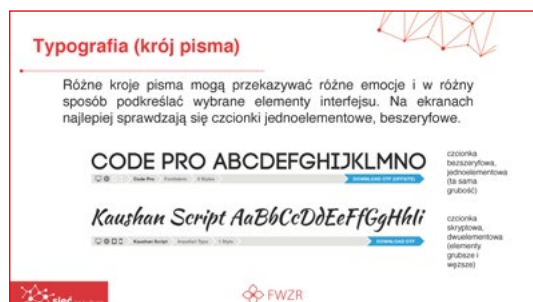
<https://katarzynabieleniewicz.pl/znaczenie-symbolika-kolorow-identyfikacji-wizualnej-marki/>



## KSZTAŁTY

Kolejnym ważnym elementem, na którym możemy oprzeć swój projekt wyglądu strony internetowej jest dobór odpowiednich **kształtów**. **Kształt silnie oddziałuje na podświadomość**.

Kształty ostro zakończone postrzegane są jako męskie, kształty obłe - jako żeńskie, dziecięce. Kształty mogą być statyczne (kojarzą się wtedy z czymś miłym, bezpiecznym) lub dynamiczne (wówczas sugerują ruch, postęp). Wybór kształtów, z jakich będą składały się elementy na stronie wpływa na to, jak zostanie odebrana przez użytkownika. Jeśli np. przyciski na stronie będą prostokątami o zaokrąglonych rogach, to będą odbierane jako przyjemne, bezpieczne i delikatne. Jeśli będą np. dynamicznymi wielokątami, będą wprowadzały wrażenie ruchu i niepokoju. To od charakteru naszej strony i tego, jakie wrażenie chcemy, żeby sprawiała, zależy rodzaj kształtów, jakie zdecydujemy się zastosować.

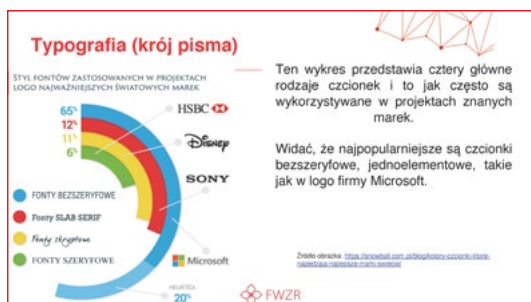


## TYPOGRAFIA (KRÓJ PISMA)

Kolejnym ważnym elementem projektowania interfejsu jest typografia lub czcionka, font, a mówiąc poprawnie: krój pisma. Tak jak w przypadku kształtów: różne kroje pisma mogą przekazywać różne emocje i w różny sposób

podkreślać wybrane elementy interfejsu. Na ekranach najlepiej sprawdzają się czcionki jednoelementowe, bezszeryfowe, zbudowane z linii o jednej grubości. Wtedy nawet gdy ekran mocno świeci, to jesteśmy w stanie zobaczyć cały kształt litery i dobrze ją odczytać.





Ten wykres przedstawia cztery główne rodzaje czcionek i to jak często są wykorzystywane w projektach znanych marek. Widać, że najpopularniejsze są proste czcionki jednoelementowe, bezszeryfowe, takie jak w logo firmy Microsoft.

Rozszerzenie:

<https://snowball.com.pl/blog/kolory-czcionki-ktore-napedzaja-najlepsze-marki-swiecie/>

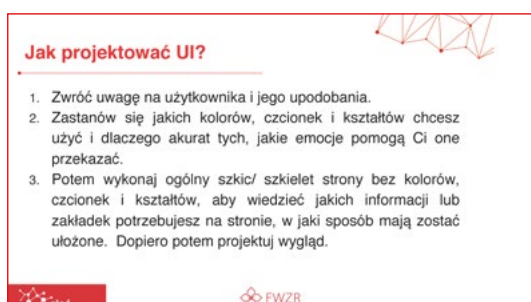
## JAK PROJEKTOWAĆ UI? OD CZEGO ZACZAĆ?



Po tym co usłyszeliście, zrobmy podsumowanie. Jak myślicie, od czego warto zacząć projektowanie UI, czyli interfejsu użytkownika? [**Trener słucha odpowiedzi grupy przez ok. 5 minut**].

**Po pierwsze:** najpierw warto zwrócić uwagę na użytkownika i jego upodobania.

**Po drugie:** zastanowić się jakich kolorów, czcionek i kształtów chcemy użyć i dlaczego akurat tych, jakie emocje pomogą one przekazać.



**Po trzecie:** wykonać ogólny szkic/ szkielet strony bez kolorów, czcionek i kształtów, aby wiedzieć jakich informacji lub zakładek potrzeba na stronie, w jaki sposób mają zostać ułożone. Dopiero potem projektujemy wygląd.

## Moduł 4.

# UX vs UI - jak zaprojektować stronę przyjazną dla użytkownika cz. 2

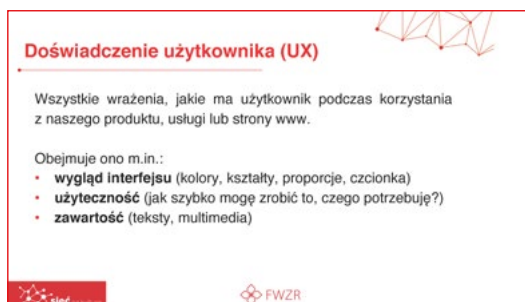
Jak już wiemy, UX i UI są ze sobą powiązane i połączone, dlatego dobre doświadczenie



użytkownika nie istnieje bez dobrego projektu UI. Teraz zajmiemy się głębiej kwestią UX. Doświadczenie użytkownika to w skrócie wszystkie wrażenia, jakie ma użytkownik podczas korzystania z naszego produktu, usługi lub strony www.

Obejmuje ono m.in.:

- ogólny wygląd interfejsu (kolory, kształty, proporcje, czcionka)
- użyteczność (jak szybko mogę zrobić to, czego potrzebuję?)
- zawartość (teksty, multimedia)



**Doświadczenie użytkownika (UX)**

Wszystkie wrażenia, jakie ma użytkownik podczas korzystania z naszego produktu, usługi lub strony www.

Obejmuje ono m.in.:

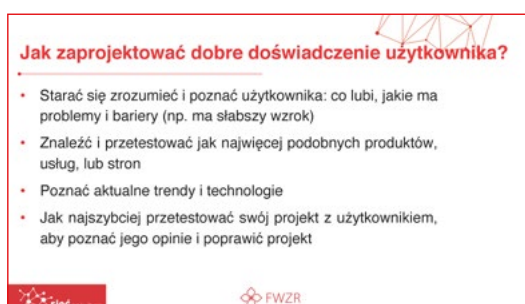
- **wygląd interfejsu** (kolory, kształty, proporcje, czcionka)
- **użyteczność** (jak szybko mogę zrobić to, czego potrzebuję?)
- **zawartość** (teksty, multimedia)

sioc FWZR

## JAK ZAPROJEKTOWAĆ DOBRE DOŚWIADCZENIE UŻYTKOWNIKA?

Oto kilka zasad:

- 1.** Starać się zrozumieć i poznać użytkownika: co lubi, jakie ma problemy i bariery (np. ma słabszy wzrok),
- 2.** Znaleźć i przetestować jak najwięcej podobnych produktów, usług, lub stron,
- 3.** Poznać aktualne trendy i technologie,
- 4.** Jak najszybciej przetestować swój projekt z użytkownikiem, aby poznać jego opinie i poprawić projekt.



**Jak zaprojektować dobre doświadczenie użytkownika?**

- Starać się zrozumieć i poznać użytkownika: co lubi, jakie ma problemy i bariery (np. ma słabszy wzrok)
- Znaleźć i przetestować jak najwięcej podobnych produktów, usług, lub stron
- Poznać aktualne trendy i technologie
- Jak najszybciej przetestować swój projekt z użytkownikiem, aby poznać jego opinie i poprawić projekt

sioc FWZR

Warto też pamiętać, że obecnie standardem jest projektowanie responsywnych stron www, czyli takich, które dopasowują się do różnych urządzeń. My jako projektanci powinniśmy więc zaprojektować wygląd, układ i działanie interfejsu zarówno z myślą o ekranie komputera, jak i tabletu czy smartfona.

Więcej projektowaniu responsywnych stron www:

<https://it-develop.pl/blog/co-to-jest-responsywna-strona-www.html>




## JAK ZABRAĆ SIĘ DO PROJEKTOWANIA STRONY WWW LUB APLIKACJI?

- Najpierw oczywiście warto mieć pomysł na stronę lub aplikację i określić, kim będzie jej użytkownik, odbiorca.
- W drugim kroku warto określić potrzebne na stronie informacje, zastanowić się, co powinno się na niej znaleźć.
- Potem należy wykonać schematyczny, czarno-biały szkic strony głównej i 1-2 dodatkowych podstron.
- Następnie można wykonać ulepszony szkic z naniesionymi kolorami. Na jego podstawie wykonuje się interaktywną makietę, przez którą można się przeklikać. Udaje ona działający program. Potem dopiero przechodzimy do tworzenia strony www.
- Po każdym kroku warto wykonać testy z użytkownikami, by jak najszybciej dowiedzieć się, czy idziemy w dobrą stronę i jeśli trzeba: wykonać szybkie poprawki w prototypie.

**Projektowanie strony lub aplikacji**

KROK 1: Pomysł na stronę lub aplikację + określenie użytkownika  
KROK 2: Określenie potrzebnych na stronie informacji  
KROK 3: Wykonanie schematyczne, czarno-białego szkicu strony głównej i 1-2 dodatkowych podstron  
KROK 4: Wykonanie ulepszonoego szkicu z naniesionymi kolorami  
KROK 5: Wykonanie interaktywnej makiety  
KROK 6: Stworzenie strony www

\* po każdym kroku warto wykonać test z użytkownikiem, by jak najszybciej dowiedzieć się, czy szliśmy w dobrą stronę.



**Wstępny szkic na kartce**



Zdjęcie obrazka: [www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony](http://www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony)



Tak na przykład może wyglądać wstępny szkic strony. To ogólny zarys, tego co na niej widzimy. Możemy podpisać poszczególne elementy, zrobić notatki.

**Ulepszony szkic z naniesionymi kolorami**



Zdjęcie obrazka: [www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony](http://www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony)



Można też ulepszyć swój szkic, narysować go powtórnie na kartce z większymi szczegółami, dodać kolory przycisków itd.

W dalszym kroku możemy przenieść szkic stworzony na kartce do programu do tworzenia makiet. Makieta to graficzne przedstawienie podstawowych funkcji i układu elementów

**Szkic na kartce i makieta stworzona w programie**



Zdjęcie obrazka: [www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony](http://www.dobrydesign.pl/artykuly/1000011-wstepny-szkic-strony)



programu w formie szkicu na kartce papieru lub też interaktywnych ekranów symulujących wybrane funkcje. Takie interaktywne makiety można tworzyć w programach takich jak Figma, Marvel, Balsamiq.

Rozszerzenie:

<https://www.inkubatorwins.pl/innowacja/tworzenie-innowacji-ict-dla-osoba-zalezna/krok-5/>

## DLACZEGO WARTO ROBIĆ SZKICE EKRAŃÓW?

- szkic jest łatwy do wykonania i łatwy do zmiany
- nie wymaga dużo pracy, dzięki czemu nie jesteśmy do niego przywiązani
- pozwala na prezentację pomysłu i przetestowanie go z użytkownikami.

**Dlaczego warto robić szkice ekranów?**

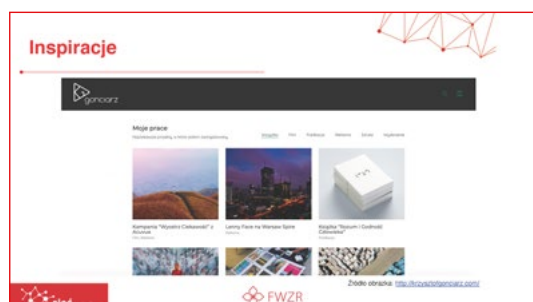
- szkic jest łatwy do wykonania i łatwy do zmiany
- nie wymaga dużo pracy, dzięki czemu nie jesteśmy do niego przywiązani
- pozwala na prezentację pomysłu i przetestowanie go z użytkownikami

Logos: sieć, FWZR

Waszym zadaniem dzisiaj będzie stworzenie takiego szkicu Waszej strony www dotyczącej was samych lub waszego hobby.

Więcej o tym, jak projektować UX można przeczytać w bezpłatnej publikacji pt. UX - Jak projektować dla użytkowników, wyd. Strefa Kursów 2015, dostępnej pod tym linkiem:

[http://jjakiela.prz.edu.pl/psge/Do%20przeczytania/ebook\\_ux\\_jak\\_projektowac\\_dla\\_uzytkownikow.pdf](http://jjakiela.prz.edu.pl/psge/Do%20przeczytania/ebook_ux_jak_projektowac_dla_uzytkownikow.pdf)

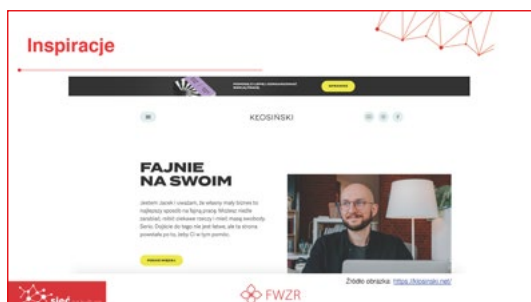


Jako że za chwilę spróbujemy sami zaprojektować swoją stronę, to tutaj kilka inspiracji: strona www znanego youtubera Krzysztofa Gonciarza.

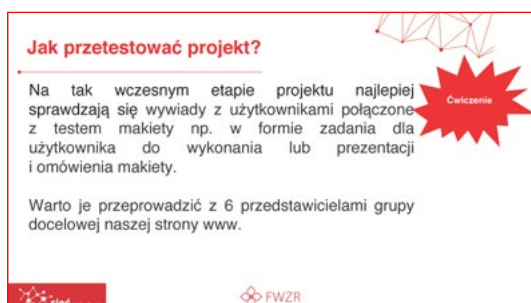


A tu strona Agnieszki Kaim, edukatorki, która pomaga instytucjom i organizacjom w projektowaniu innowacji.





Tutaj strona Jacka Kłosińskiego, który prowadzi blog o tym, jak stworzyć swój własny biznes. Przejdźmy zatem do **ćwiczenia (część 1)**.



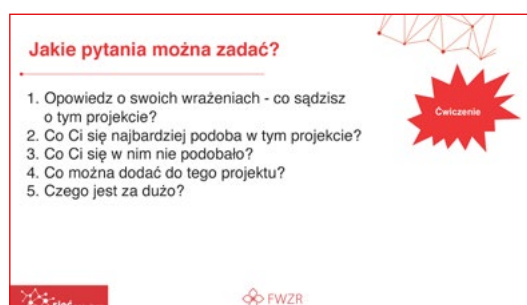
Gdy makieta jest już gotowa warto ją **przetestować**. Na tak wczesnym etapie projektu najlepiej sprawdzają się wywiady z użytkownikami połączone z testem makiety np. w formie zadania dla użytkownika do wykonania lub prezentacji i omówienia makiety.

Warto je przeprowadzić z 6 przedstawicielami grupy docelowej naszej strony www.

Spróbujmy przetestować naszą makietę (**ćwiczenie, część 2**).

Pytanie jakie można zadać, to np.

1. Opowiedz o swoich wrażeniach - co sądzisz o tym projekcie?
2. Co Ci się najbardziej podoba w tym projekcie?
3. Co Ci się w nim nie podobało?
4. Co można dodać do tego projektu?
5. Czego jest za dużo?



## KROK 1: PODSUMOWANIE

Po testach i wywiadach można podsumować:

- Co zostało pozytywnie odebrane przez odbiorców?
- Co nie zostało zrozumiane lub się nie spodobało?
- Jakie pojawiły się propozycje zmian i pomysły?

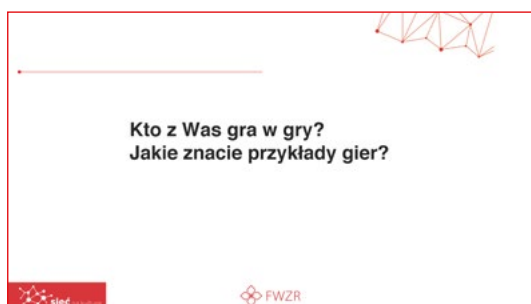
## KROK 2. PODJĘCIE DECYZJI I POPRAWA PROJEKTU

- Które z zebranych informacji są najważniejsze?
- Które sprawią, że pomysł odniesie sukces?

Należy wybrać te informacje zwrotne, do których chcemy się odnieść i na tej podstawie nanieść poprawki do makiety.

## Moduł 5.

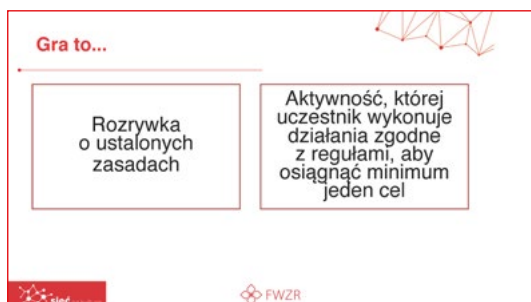
### Scenariusze gier na podstawie zasad budowania historii Pixara cz.1



Dziś zajmiemy się tematem tworzenia gier. Na początek krótkie pytanie do Was: **Kto z Was gra w gry? Jakie znacie przykłady gier? Czy gracie w gry mobilne?** [Trener może przez 5 minut słuchać odpowiedzi grupy].



A czy zastanawialiście się kiedyś czym tak naprawdę jest gra? Jeśli tak, to czym ona jest według Was? [Trener może przez 5 minut słuchać odpowiedzi grupy].



Gra to najprościej rzecz ujmując rozrywka o ustalonych zasadach. Można też powiedzieć, że to aktywność, której uczestnik wykonuje działania zgodne z regułami, aby osiągnąć minimum jeden cel.





Elementy, z których składa się gra to:

- **Granie** – interaktywna rozrywka, w której uczestniczymy i możemy robić to sami,
- **Udawanie** – przyjęcie umownych reguł i celu gry; rodzaj magicznego kręgu, w który wkraczamy decydując się na grę,
- **Cel gry** – policzalny wynik (albo samo tworzenie), warunek zwycięstwa lub porażki, z lub bez rywalizacji; powinien być ciekawy, by gra była wyzwaniem oraz zdefiniowany przez reguły,
- **Reguły** – definicje i instrukcje akceptowane przez gracza podczas gry, po wejściu do magicznego kręgu,

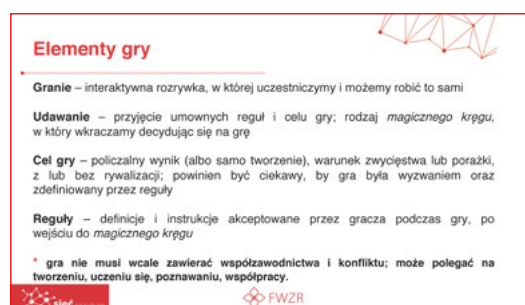
**Dobrze jest pamiętać, że gra nie musi wcale zawierać współzawodnictwa i konfliktu; może polegać na tworzeniu, uczeniu się, poznawaniu, współpracy.**

## GATUNKI GIER

Istnieje wiele gatunków gier. Niektóre z nich to:


- Puzzle – np. Hocus, Alpha Bear, Memo, Kami 2, Lumosity, Dots
- RPG (role-playing game) – np. InCell VR, Enigma Spy Adventure
- Symulacje (sportowe, pojazdów) – np. X Flight
- Wyścigi, przygodowe – np. Alto's Adventure, Sea Hero Quest
- Escape games (point-and-click) – There You Are
- Tap games – Axolotl Pet
- HOPA (hidden object puzzle adventure) – Detektyw Pozytywka
- Gry strategiczne (RTS) – Władca pierścieni: Bitwa o śródziemie.

Wszystkie przykłady, to propozycje bezpłatnych gier mobilnych na urządzenia z systemem Android.



## Gry ze względu na sposób wykonania można podzielić na:

- planszowe
- karciane
- cyfrowe: mobilne, webowe, komputerowe, oparte na VR lub AR, fizyce (akcelerometr, żyroskop), GPS, na połączeniu bluetooth, itd



### Gry

Gry ze względu na sposób wykonania:

- planszowe
- karciane
- cyfrowe: mobilne, webowe, komputerowe, oparte na VR lub AR, fizyce (akcelerometr, żyroskop), GPS, na połączeniu bluetooth, itd

Gry ze względu na tematykę:

- rozrywkowe
- gry edukacyjne (edutainment)


FWZR

Ze względu na tematykę dzielimy je na rozrywkowe i edukacyjne. Edukacyjna gra też może być rozrywkowa i można się przy niej dobrze bawić. Na zabawę połączoną z nauką mówi się czasem edutainment od angielskich słów education i entertainment (edukacja i rozrywka).

## JAK ROZPOCZĄĆ PROJEKTOWANIE GRY?

Etapy projektowania gry są następujące:

1. Wyobrażenie sobie gry i osoby, dla której jest ta gra.
2. Wymyślenie bohatera (w przypadku gier RPG).
3. Wymyślenie sposobu, w jaki gra działa, celu, reguł i - w przypadku gier RPG - wymyślenie świata gry i scenariusza.
4. Opisanie mechaniki gry – elementów, które składają się na grę
5. Przekazania informacji o grze do zespołu, który ją stworzy lub samodzielne jej stworzenie z pomocą dostępnych programów.



### Etapy projektowania gry

1. Wyobrażenie sobie gry i osoby, dla której jest ta gra
2. Wymyślenie bohatera (w przypadku gier RPG)
3. Wymyślenie sposobu, w jaki gra działa, celu, reguł i - w przypadku gier RPG - wymyślenie świata gry i scenariusza
4. Opisanie mechaniki gry – elementów, które składają się na grę
5. Przekazania informacji o grze do zespołu, który ją stworzy lub samodzielne jej stworzenie z pomocą dostępnych programów

FWZR



Scratch, [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

Create stories, games, and animations  
Share with others around the world

A creative learning community with 38,328,047 projects shared

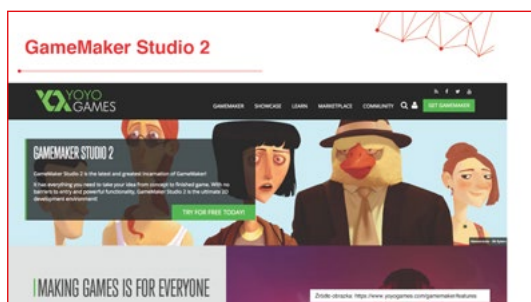
Featured Projects

Źródło obrazka: [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

W sieci można znaleźć wiele serwisów i portali, które umożliwiają tworzenie gier zupełnie bez programowania (no-code) lub z minimalnym wykorzystaniem kodu (low-code). Jednym z takich portali jest strona [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu), gdzie można zupełnie bezpłatnie stworzyć własną grę z pomocą



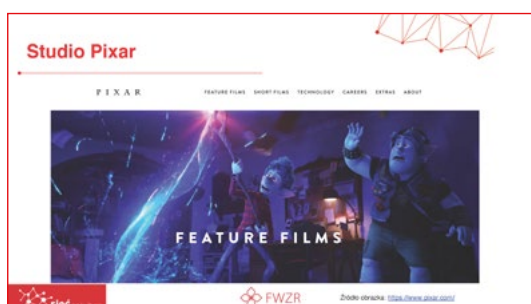
klocków z poleceniami: np. idź w prawo, skręć w lewo itd.



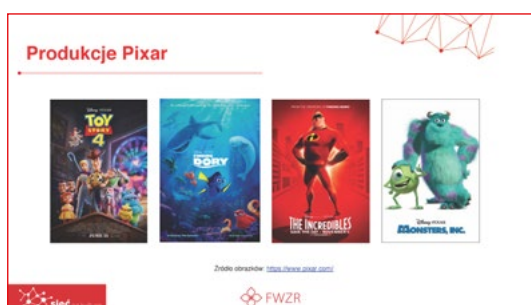
Podobnie działa program **GameMaker Studio 2** (posiada on bezpłatną wersję próbną).

## Moduł 6.

# Scenariusze gier na podstawie zasad budowania historii Pixara cz.2



Projektowanie gry mobilnej typu RGP (role playing game) zaczynamy zazwyczaj od zaprojektowania jej bohatera. W tym celu możemy zainspirować się zasadami tworzenia bohaterów stosowanymi przez wytwórnię filmową Pixar.



Filmy Pixar to np. ToyStory, Gdzie jest Dory, Iniemamocni, Potwory i spółka. Bohaterowie Ci mają i słabe i mocne strony, nie są tylko odważni lub też tylko strachliwi. Zawsze coś ich motywuje, czegoś chcą i zaczynają tego szukać, lecz na końcu okazuje się, że w trakcie swoich przygód nauczyli się czegoś zupełnie innego. Na pewno

widzieliście choć jeden z tych filmów. Poświęćcie więc chwilkę na przypomnienie sobie przygód i zachowań występujących w nich bohaterów.

### Stwórz bohatera swojej gry: Ćwiczenie, część 1

**Wymyśl i naszkicuj bohatera swojej gry mobilnej! W oparciu o zasady wytwórni filmów Pixar.**

#### Wymyśl i naszkicuj bohatera swojej gry mobilnej!

w oparciu o zasady wytwórni filmów Pixar

Imię:  
Miejsce zamieszkania:  
Wiek:  
Rodzaj, gatunek (człowiek, zwierzę, robot?)  
Rodzina i/lub przyjaciele:  
Mocne strony: co potrafi, co umie, co wie?  
Jakie są jego zainteresowania / hobby?

Co go/lą motywuje do działania (w grze)?  
O czym marzy?

Ćwiczenie

Więcej w filmie (2:54 min): <https://filmschoolsteachs.com/simple-rules-making-pixar-characters-memorable/>

- Imię:
- Miejsce zamieszkania:
- Wiek:
- Rodzaj, gatunek: (człowiek, zwierzę, robot?)
- Rodzina i/lub przyjaciele:
- Mocne strony: co potrafi, co umie, co wie?
- Jakie są jego zainteresowania / hobby?
- Co go/ją motywuje do działania (w grze)?
- O czym marzy?


### Ćwiczenie, część 1 c.d. - podpowiedzi

1. Postaraj się wczuć w swojego bohatera, lepiej zrozumieć jego ograniczenia, marzenia, motywacje.
2. Zastanów się, dlaczego to właśnie on/ona ma być bohaterem Twojej gry.
3. Pamiętaj! Bardziej podziwia się bohatera za jego starania niż za sukcesy. Dlatego bohater nie musi być ideałem, któremu wszystko się udaje.

**Podpowiedzi**

1. Postaraj się wczuć w swojego bohatera, lepiej zrozumieć jego ograniczenia, marzenia, motywacje.
2. Zastanów się, dlaczego to właśnie on/ona ma być bohaterem Twojej gry.
3. Pamiętaj! Bardziej podziwia się bohatera za jego starania niż za sukcesy. Dlatego bohater nie musi być ideałem, któremu wszystko się udaje.

Na podstawie: Digital Storytelling podręcznik dla edukatorów, wyd. Ad Hoc 2014, A. Świątecka



Na podstawie: Digital Storytelling podręcznik dla edukatorów, wyd. Ad Hoc 2014, A. Świątecka

### SCHEMAT OPOWIADANIA HISTORII


Aby stworzyć scenariusz gry będziemy inspirować się schematem opowiadania historii, stosowanym w wytwórni Pixar. Schemat ten jest następujący:

1. Dawno dawno temu... (przedstawiamy bohatera, czas i miejsce akcji)
2. Każdego dnia... (pokazujemy życie codzienne bohatera)

**Schemat opowiadania historii**

wg. Kenna Adamsa, stosowany w wytwórni Pixar

1. Dawno dawno temu... (bohater, czas i miejsce)
2. Każdego dnia... (życie codzienne bohatera)
3. Pewnego dnia... (zmiana, która zaszła, nietypowe wydarzenie)
4. Z tego powodu... (wprowadzenie przeszkód, konsekwencji zmiany)
5. Z tego powodu... (piętrzą się kolejne przeszkody)
6. Aż wreszcie... (rozwiązanie historii, konkluzja)
7. Od tego czasu... (co się zmieniło w życiu bohatera)





3. Pewnego dnia... (zmiana, która zaszła, nietypowe wydarzenie)
4. Z tego powodu... (wprowadzamy przeszkody w jego życiu, pokazujemy konsekwencje zmiany)
5. Z tego powodu... (tutaj piętrzą się kolejne przeszkody)
6. Aż wreszcie... (tutaj następuje rozwiązanie historii, konkluzja)
7. Od tego czasu... (prezentujemy widzowi to, co się zmieniło w życiu bohatera)

### Ćwiczenie, część 2: stwórz szkic scenariusza swojej gry mobilnej.

Scenariusz może być krótki, 0,5-1 strona opisu w zupełności wystarczą.

#### Podpowiedzi do ćwiczenia:

1. W czym Twój bohater jest dobry? Z czym nie ma problemu? Wymyśl coś zupełnie przeciwnego i postaw przed nim wyzwanie. Jak sobie poradzi?
2. Wymyśl zakończenie (cel) gry, nim wymyślisz środek i to co się w niej dzieje.
3. Odrzucaj to, co przychodzi Ci do głowy jako pierwsze, drugie i trzecie. Pozbądź się tego, co oczywiste i zaskocz sam siebie.

#### Stwórz szkic scenariusza swojej gry mobilnej

1. Przedstaw bohatera, wyznacz cel gry.
2. Opisz przeszkodę na drodze bohatera do celu. Odpowiedz na pytania: gdzie to się dzieje? Ile to trwa? Kogo i co spotyka na swojej drodze? Jakie przygody przeżywa?
3. Opisz przykładowe misje/zadania, jakie Twój bohater wykonuje, aby zdobyć np. punkty, zasoby, dodatkowe elementy ekwipunku lub inne.

\*scenariusz może być krótki, 0,5-1 strona opisu wystarczą.

#### Podpowiedzi

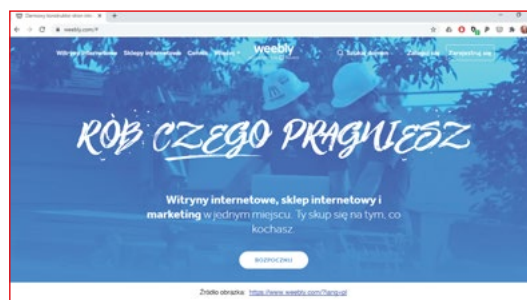
1. W czym Twój bohater jest dobry? Z czym nie ma problemu? Wymyśl coś zupełnie przeciwnego i postaw przed nim wyzwanie. Jak sobie poradzi?
2. Wymyśl zakończenie (cel) gry, nim wymyślisz środek i to co się w niej dzieje.
3. Odrzucaj to, co przychodzi Ci do głowy jako pierwsze, drugie i trzecie. Pozbądź się tego, co oczywiste i zaskocz sam siebie.

## Moduł 7.

### Narzędzia do tworzenia stron

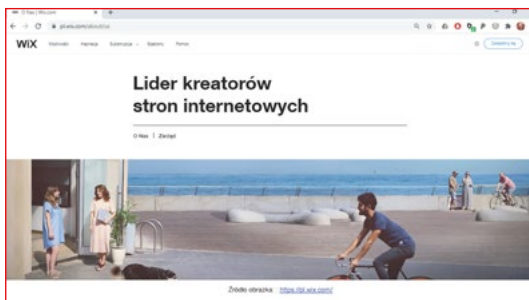
#### OMÓWIENIE RODZAJÓW PLATFORM I KREATORÓW

Jest kilka sposobów na to, by bardzo łatwo stworzyć stronę bez napisania nawet jednego

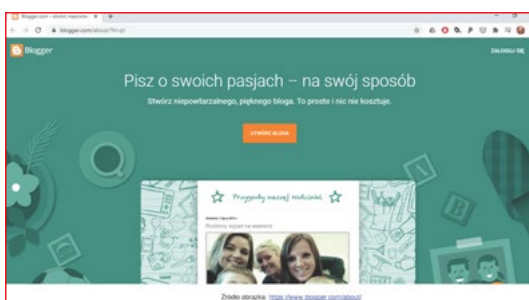




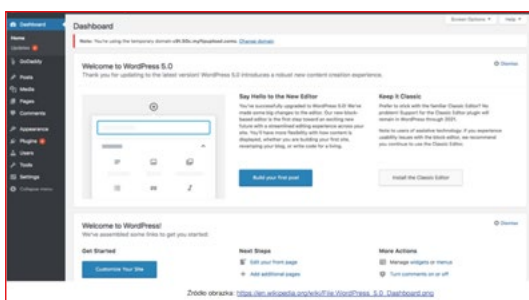
wiersza kodu. **Weebly** to serwis hostingowy, czyli zaawansowany edytor z funkcją przeciągania elementów i wskazówkami jak skonfigurować stronę.



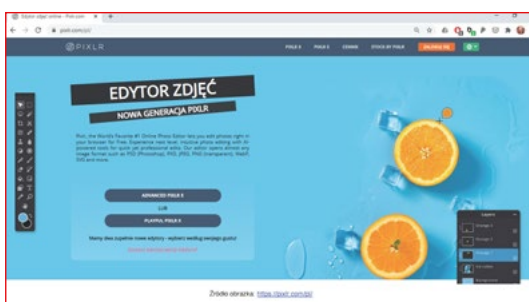
**Wix** to kreator stron internetowych, który działa na światowym rynku od 2006 roku. Jest to najpopularniejszy na świecie kreator stron www. Często jego funkcjonalność jest porównywana z WordPressem, ponieważ oferuje szereg możliwości, których inne kreatory stron po prostu nie posiadają.



**Blogger** to darmowy serwis blogowy stworzony w roku 1999 przez Pyra Labs a następnie przejęty i rozwijany przez Google w 2003. Zsynchronizowany z serwisem Picasa Web Albums. Blogi użytkowników widoczne są najczęściej w domenie [blogspot.com](http://blogspot.com).



**Wordpress** to najpopularniejszy obecnie system zarządzania treścią (CMS), czyli witryna z wbudowanym panelem administracyjnym. To aplikacja, dzięki której można w prosty i intuicyjny sposób edytować swoją stronę internetową.



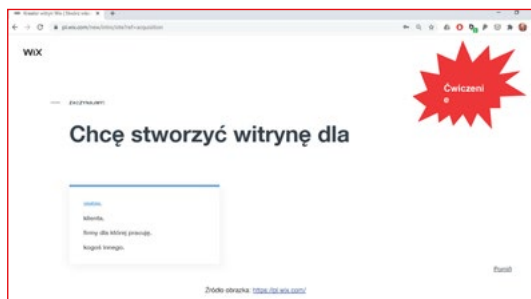
**Pixlr** to najpopularniejszy na świecie sposób na edycję zdjęć online. Aby z niego skorzystać, wystarczy wejść na stronę [Pixlr.com/editor](http://Pixlr.com/editor) i już można zabrać się za modyfikację zdjęcia z dysku twardego lub po prostu tworzenie obrazka od podstaw.



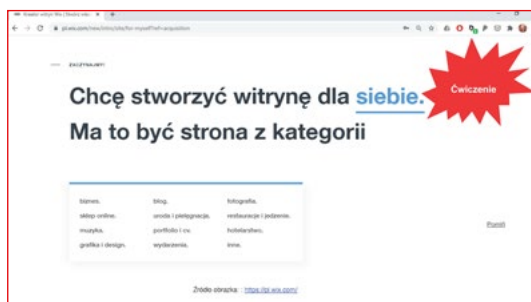
## Moduł 8. i 9.

### Narzędzia do tworzenia stron

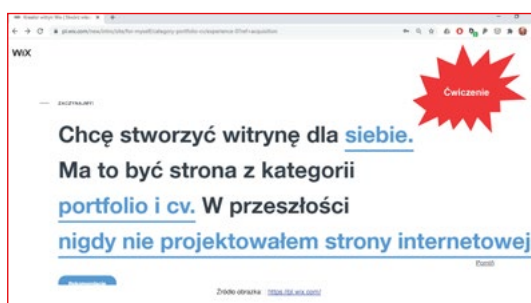
## Jak szybko zbudować stronę bez kodowania



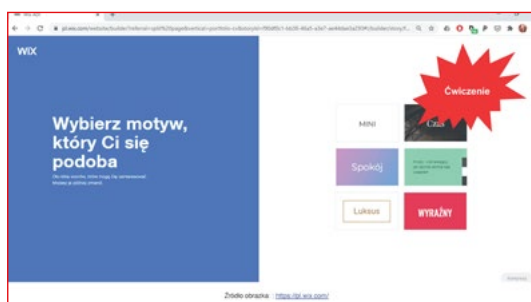
**Celem ćwiczenia jest samodzielne odkrywanie podstawowych funkcjonalności kreatora stron internetowych WIX.** Jest to przygotowanie do stworzenia strony internetowej podczas kolejnych zajęć.



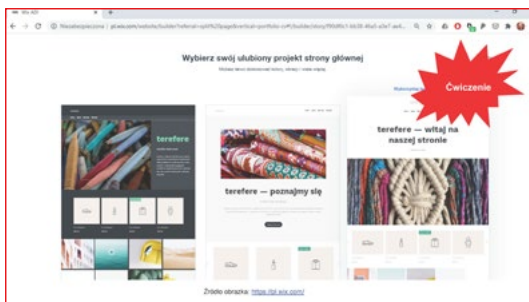
**Celem ćwiczenia jest samodzielne odkrywanie podstawowych funkcjonalności kreatora stron internetowych WIX.** Jest to przygotowanie do stworzenia strony internetowej podczas kolejnych zajęć.



**Celem ćwiczenia jest samodzielne odkrywanie podstawowych funkcjonalności kreatora stron internetowych WIX.** Jest to przygotowanie do stworzenia strony internetowej podczas kolejnych zajęć.



**Celem ćwiczenia jest samodzielne odkrywanie podstawowych funkcjonalności kreatora stron internetowych WIX.** Jest to przygotowanie do stworzenia strony internetowej podczas kolejnych zajęć.

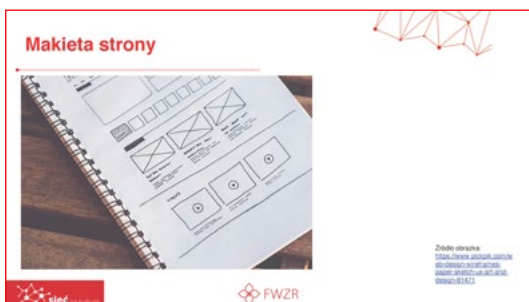


**Celem ćwiczenia jest samodzielne odkrywanie podstawowych funkcjonalności kreatora stron internetowych WIX.** Jest to przygotowanie do stworzenia strony internetowej podczas kolejnych zajęć.

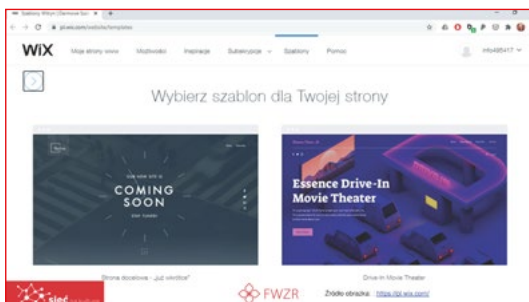


## DYSKUSJA NA FORUM

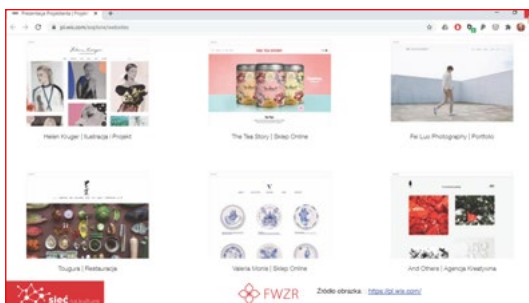
- Dlaczego warto tworzyć strony www?
- Czy trzeba umieć programować?
- Pomysł



**Celem ćwiczenia jest doświadczenie zaprojektowania i realizacji strony internetowej własnego pomysłu.**

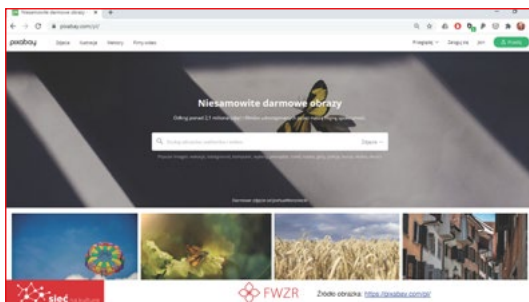


**Celem ćwiczenia jest doświadczenie zaprojektowania i realizacji strony internetowej własnego pomysłu.**



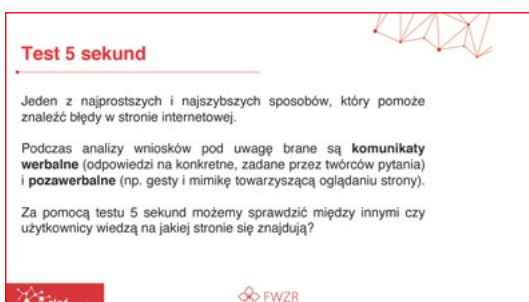
**Celem ćwiczenia jest doświadczenie zaprojektowania i realizacji strony internetowej własnego pomysłu.**





**Pixabay.com** to międzynarodowa, bezpłatna witryna typu copyleft, służąca do udostępniania zdjęć, ilustracji, grafik wektorowych, materiałów filmowych i muzyki. Pixabay jest społecznością kreatywnych osób, rozpowszechniającą wolne od praw autorskich obrazy i pliki wideo. Wszelka zawartość jest udostępniona pod Licencją

Pixabay, pozwalającą na użycie ich bez pytania i bez przypisywania autorstwa, nawet w celach komercyjnych.



## ĆWICZENIE TEST 5 SEKUND

Ćwiczenie Test 5 sekund - jeden z najprostszych i najszybszych sposobów, który pomoże znaleźć błędy w stronie internetowej lub landing page. Podczas analizy wniosków pod uwagę brane są komunikaty werbalne (odpowiedzi na konkretne, zadane przez twórców pytania) i pozawerbalne (np. gesty i mimikę towarzyszącą oglądaniu strony). Za pomocą testu 5 sekund możemy sprawdzić między innymi czy użytkownicy wiedzą na jakiej stronie się znajdują?



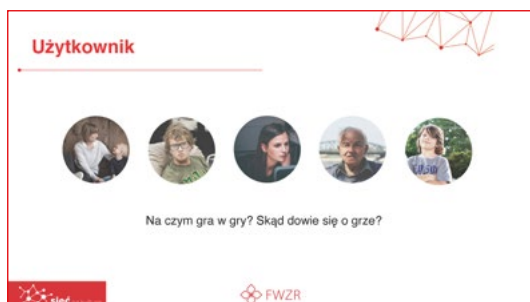
- Dyskusja na forum

## Moduł 10.

### Gdzie opublikować grę?

Dziś będziemy mówić o miejscach w Internecie, w których możemy opublikować swoją grę. Gdzie będziemy mogli to zrobić zależy od tego, na jaki system i na jakie urządzenie stworzyliśmy naszą grę.

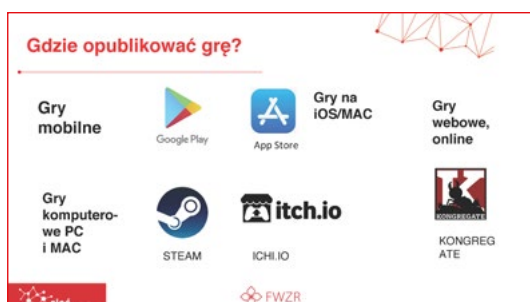




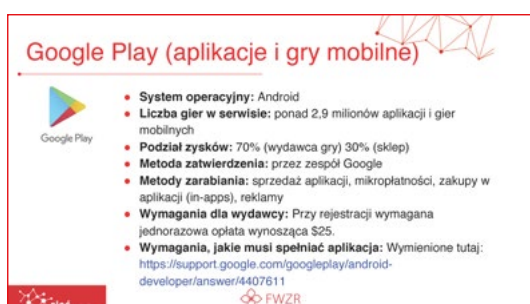
A to znowu powinno zależeć od tego, jakie urządzenia i systemy preferuje odbiorca naszej gry. Czy np. korzysta raczej z komputera czy ze smartfona? Do jakich sklepów z grami i aplikacjami zagląda? Powinniśmy wiedzieć to, nim przystąpimy do projektowania i realizacji gry.



**A skąd Wy pobieracie gry, w które gracze?**  
**[Trener przez 5 minut słucha odpowiedzi uczestników, zachęca do dyskusji]**



Oto kilka przykładowych platformach i sklepach, w których można opublikować grę. Gry mobilne, czyli przeznaczone na smartfon, tablet, iPhone lub iPad możemy pobrać ze sklepów Google Play i App Store. Gry komputerowe: z portalu Steam i itchi.io. Natomiast gry webowe: na portalu Kongregate.




W sklepie Google Play można publikować i pobierać gry i aplikacje na urządzenia z systemem operacyjnym Android. **Liczba gier i aplikacji w serwisie wynosi ponad 2,9 milionów. Podział zysków jest następujący 70% dla wydawcy lub twórcy gry, 30% dla sklepu.**

**Gra zatwierdzana jest przed publikacją i dopuszczeniem do sprzedaży przez zespół Google.** Zarabiać można poprzez sprzedaż aplikacji, mikropłatności, zakupy w aplikacji (in-apps) i reklamy. Kto chce wydawać swoje gry w Google Play musi uiścić jednorazową opłatę wynoszącą \$25.






**App Store (aplikacje i gry mobilne)**




- System operacyjny: iOS
- Liczba gier w serwisie: ponad 2,2 mln aplikacji i gier mobilnych
- Podział zysków: 70% (wydawca) 30% (sklep)
- Metoda zatwierdzenia: przez zespół Apple
- Metody zarabiania: sprzedaż aplikacji, mikropłatności (zakupy w aplikacji, tzw. in-appy), reklamy, sprzedaż pakietowa aplikacji dla firm i szkół.
- Wymagania dla wydawcy: wymagana licencja: rok personalnej: \$99, firmowej: \$299
- Wymagania aplikacji: trzeba posiadać system OSX, reszta wymieniona tutaj: <https://developer.apple.com/app-store/review/>

 FWZR


W sklepie Apple zwanym App Store można publikować i pobierać gry i aplikacje na urządzenia z systemem operacyjnym iOS. **Liczba gier i aplikacji w serwisie wynosi ponad 2,2 milionów. Podział zysków jest następujący 70% dla wydawcy lub twórcy gry, 30% dla sklepu.**

**Gra zatwierdzana** jest przez zespół Apple. Zarabiać można poprzez sprzedaż aplikacji, mikropłatności, zakupy w aplikacji (in-apps) i reklamy. Kto chce wydawać swoje gry w Apple Store musi wykupić sobie konto developerskie za minimum \$99 rocznie.

**STEAM (gry na PC)**




- Podział zysków: różnie, ale z reguły 60 % dla wydawcy i 40% dla sklepu
- Metoda zatwierdzenia: automatycznie
- Metody zarabiania: sprzedaż gier, możliwe mikropłatności (zakupy w aplikacji, tzw. in-appy).
- Zalety:
  - duża liczba użytkowników
  - przyjazna dla gier niezależnych (indie)
  - kontrola nad ceną
- Wady:
  - gra musi być wysokiej jakości

 FWZR


W sklepie Apple App Store można publikować i pobierać gry i aplikacje na komputery MAC. Liczba gier i aplikacji w serwisie wynosi ponad 28 tysięcy. Podział zysków i wymagania dla wydawcy są podobne, co w przypadku publikacji aplikacji i gier mobilnych.

Na platformie **STEAM** można także publikować i pobierać gry na komputery z systemem Windows oraz na komputery MAC z systemem iOS. Gra zatwierdzana jest automatycznie po utworzeniu konta. Zaletą platformy jest duża liczba użytkowników.

**ITCH.IO (gry na PC)**




- Podział zysków: wydawca sam ustala, jaki % zysków ma trafić do platformy. Samo korzystanie z platformy jest darmowe
- Metoda zatwierdzenia: brak. Można opublikować maksymalnie 20 projektów
- Metody zarabiania: sprzedaż gier, sprzedaż pakietów gier, wczesny dostęp. Można ustalić cenę, lub wybrać model "zapłać ile chcesz"
- Zalety:
  - kontrola nad swoim projektem
  - brak opłat
  - dużo modeli płatności
  - wygoda zarządzania
- Wady:
  - dość mała baza użytkowników, więc trzeba włożyć dużo wysiłku w promocję


 FWZR

Podobną, lecz mniej znaną i popularną od STEAM platformą jest **itchio.io**. Można na niej opublikować maksymalnie 20 gier.

**Kongregate (gry online)**



- Liczba gier w serwisie: ponad 110 000
- Podział zysków: wydawca otrzymuje między 25% (bazowa stawka), a 50%, jeśli gra jest dostępna tylko na Kongregate
- Metoda zatwierdzenia: gra jest automatycznie zatwierdzana przy ładowaniu na stronę, ale może po pewnym czasie zostać usunięta, gdy okaże się niezgodna z prawem lub kradziona
- Metody zarabiania: reklamy na stronie Kongregate, mikropłatności (zakupy w aplikacji, tzw. in-appy)

 FWZR

Gry online, czyli takie, które działają w popularnych przeglądarkach takich jak Chrome, Firefox czy Safari, można publikować i pobierać na portalu **Kongregate**.

### Co jest potrzebne do publikacji gry mobilnej?



A jak myślicie, co jest potrzebne do publikacji gry? Np, gry mobilnej? Jakie elementy? Co musimy przygotować, aby opublikować grę? **[Trener zachęca do dyskusji i wysłuchuje propozycji grupy przez ok. 5 minut].**

### Co jest potrzebne do publikacji gry mobilnej?

- plik z grą, np. w przypadku gier mobilnych Android plik .apk
- ikona gry
- screeny z gry, czyli obrazki prezentujące interfejs gry
- opis gry, zachęcający do jej pobrania oraz spis najważniejszych funkcji gry
- konto developerskie (wydawcy) w jednym ze sklepów: Google Play lub App Store
- opcjonalnie: możemy stworzyć filmik prezentujący grę



Do publikacji gry jest potrzebny plik z grą, np. w przypadku gier mobilnych Android plik .apk, który pobierzemy z programu, w którym tworzyliśmy grę. Ikona gry oraz screeny z gry, czyli obrazki prezentujące interfejs gry. Opis gry, zachęcający do jej pobrania oraz spis najważniejszych funkcji gry. Musimy też

wykupić konto developerskie (wydawcy) w jednym ze sklepów: Google Play lub App Store. Opcjonalnie możemy też stworzyć filmik prezentujący grę.

### Przykład: gra mobilna Hocus w Google Play



**Przykład: gra mobilna Hocus w Google Play. [Trener prezentuje profil gry sklepie Google Play]**

### Gry cyfrowe - wady i zalety

Gry online	Gry mobilne	Gry komputerowe
użytkownik nie musi ich pobierać, są dostępne przez internet, łatwo jest więc zacząć w nie grać	użytkownik musi je pobrać ze sklepu, trzeba go zachęcić do pobrania i instalacji gry na swoim urządzeniu mobilnym, na którym ma ograniczone miejsce	użytkownik musi zainstalować grę na komputerze



Różne rodzaje i formaty gier mają swoje wady i zalety. Gry komputerowe i mobilne są dość kosztowne w produkcji, wymagają dużych nakładów pracy, w dodatku trzeba zachęcić użytkownika, aby pobrał grę na swoje urządzenie, co w przypadku urządzeń mobilnych z dość ograniczonymi zasobami pamięci może być dość trudnym zadaniem. Gry webowe, w które można grać w przeglądarce są znów łatwiejsze w produkcji i łatwiej można zachęcić kogoś by w

nie zagrał, jednak mniej można na nich zarobić.

**A teraz przejdźmy do ćwiczenia [ćwiczenie].**



## Moduł 11.

# Jak zabezpieczyć stronę i aplikację przed włamaniami i kradzieżą danych użytkowników?

### SŁYNNI HAKERZY

**Słynni hakerzy**



**Kevin Mitnick**

Słynny haker i autor książek *Sztuka podstępu, Sztuka infiltracji* oraz *Ducha sieci*.

Zdjęcie obrazka: Eneko De Troya from Madrid City, México (Jan 08/09) CC BY 2.0, via Wikimedia Commons

FWZR

Haker i autor, którego książka *Sztuka podstępu* ponad dekadę temu stała się bestsellerem w Polsce. Wydał także *Sztukę infiltracji, opisującą prawdziwe ataki hakerskie*, oraz *Ducha sieci – autobiografię* obejmującą ok. 40 lat życia Mitnicka. Był osadzony w więzieniu dwukrotnie, najpierw w 1988 roku, a potem w latach 1995-

2000. Został oskarżony o m.in. 14 przypadków oszustw telekomunikacyjnych, 8 przypadków posiadania nieautoryzowanych urządzeń dostępu, nieautoryzowany dostęp do rządowego komputera.

**Słynni hakerzy**



**Julian Paul Assange**

Australijski redaktor i publicysta, jest założyciel WikiLeaks.

Zdjęcie obrazka: By David G. Stevens, CC BY-SA 2.0, via Wikimedia Commons

FWZR

**Julian Paul Assange** to australijski aktywista internetowy, dziennikarz oraz programista, posiadający także obywatelstwo ekwadorskie, założyciel, rzecznik i redaktor naczelny serwisu WikiLeaks, witryny, która publikuje tajne informacje z osobistych kont internetowych, prasowych przecieków, poufnych dokumentów służb.

**Słynni hakerzy**



**Kevin Poulsen**

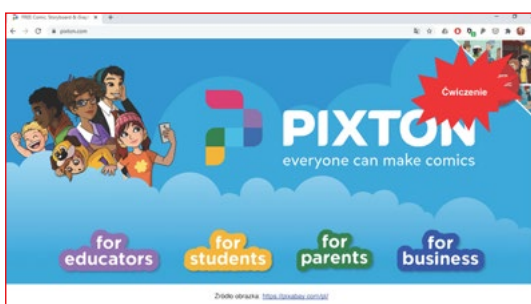
Amerykański haker, spisał historię Maxa „Iceman” Butlera, słynnego m.in. z kradzieży milionów kart kredytowych, pt. *Haker. Prawdziwa historia szefa cybermafii*.

Zdjęcie obrazka: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kevin\\_Poulsen\\_2014.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kevin_Poulsen_2014.jpg)

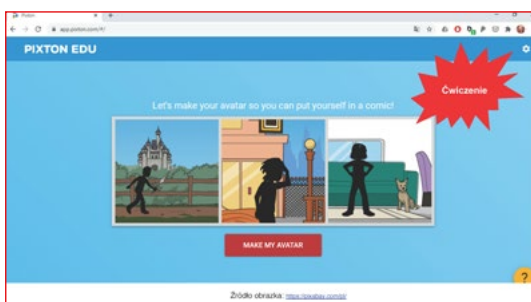
FWZR

**Kevin Poulsen** spisał historię Maxa „Iceman” Butlera, słynnego m.in. z kradzieży milionów kart kredytowych, pt. *Haker. Prawdziwa historia szefa cybermafii*. Obecnie Poulsen jest jednym z redaktorów serwisu Wired. W 2006 roku pomógł policji złapać pedofila, który w 744 kontaktach na MySpace zamieszczał

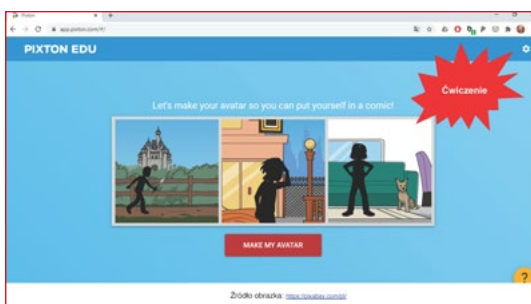
pornografię dziecięcą. W swojej historii udało mu się włamać do komputerów wielu znanych aktorek, Pentagonu, komputerów FBI. Ataki na komputery przeprowadzał w nocy. Swoje pierwsze oskarżenie o cracking usłyszał w 1989 roku. Zarzuty dotyczyły 19 przypadków oszustw, włamań do systemów telefonicznych i wyłudzenia pieniędzy. Udało mu się ukrywać przez 18 miesięcy przed zatrzymaniem. Wówczas udało mu się włamać do komputerów pewnego teleturnieju z radia KISS-FM w celu wygrania dwóch Porsche 944 w konkursie radiowym. W celu wygrania podszywał się pod nazwiskami Walter Kovacs oraz John Osterman.



**Pixton** to program do tworzenia komiksów on line. Jest platformą oferującą nawet w podstawowej wersji wiele ciekawych narzędzi do tworzenia komiksów.



**Zaczynamy od tworzenia bohatera - naszego awatara - ćwiczenie**



● Dyskusja na forum



## Moduł 12.

# Jak zabezpieczyć stronę i aplikację przed włamaniem i kradzieżą danych użytkowników?

## PRZEGLĄD DOSTĘPNYCH NARZĘDZI

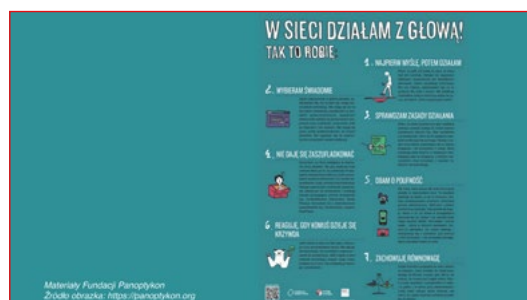
### Jak korzystać z sieci z głową?

1. Chronić swoją prywatność
2. Nie zdradzaj kim jesteś
3. Uważaj na to, co klikasz
4. Dbaj o mocne hasła
5. Szanuj innych
6. Pamiętaj, że możesz liczyć na dorosłych



### Dobre rady jak korzystać z sieci:

1. Najpierw myśl, potem działaj
2. Wybieraj świadomie
3. Sprawdzaj zasady działania
4. Nie daj się zaszufładować
5. Dbaj o poufność
6. Reaguj, gdy komuś dzieje się krzywd
7. Zachowaj równowagę



### Zasady bezpieczeństwa w internecie:

1. Staraj się unikać przekazywania poufnych informacji (np. haseł) pocztą elektroniczną, SMS-ami. Jeśli zależy Ci na zachowaniu poufności komunikacji, używaj systemu szyfrującego komunikację e-mailową.





2. Gdy to możliwe, korzystaj z protokołu https. Przy logowaniu i przesyłaniu danych sprawdź, czy adres w przeglądarce zaczyna się od https i widnieje obok niego symbol kłódki. Zainstaluj w swojej przeglądarce wtyczkę „Https Everywhere”, dzięki której z każdą odwiedzaną stroną, która ma taką opcję, automatycznie będziesz łączyć się przez protokół https.
3. Nie przesyłaj ważnych danych, gdy korzystasz z niezabezpieczonej sieci Wi-Fi. Staraj się w takiej sytuacji unikać logowania się; jeśli masz taką możliwość, wykorzystaj do tego swoją sieć dostępną w telefonie.
4. Wymyślaj trudne do odgadnięcia hasła; używaj różnych haseł do różnych usług i regularnie je zmieniaj. Chroń swoje hasła – nie udostępniaj ich innym, nie zapisuj w widocznym miejscu.
5. Zmień ustawienia przeglądarki tak, żeby nie zapamiętywała haseł. Wyloguj się, kiedy skończysz korzystać z danej usługi.
6. Zainstaluj i regularnie aktualizuj oprogramowanie antywirusowe. Aktualizuj również inne programy, z których korzystasz i używaj najnowszych wersji przeglądarek internetowych.
7. Zabezpiecz hasłem (blokadą) dostęp do komputera, telefonu, tabletu. Szyfruj dane przechowywane na dysku.

Źródło: <https://cyfrowa-wyprawka.org/teksty/jak-bezpiecznie-komunikowac-sie-w-sieci>

## JAK TWORZYĆ BEZPIECZNE HASŁA?

- min. 20 znaków
- duże litery, małe litery,
- cyfry,
- znaki specjalne (najlepiej na zmianę).

### Dobre rady:

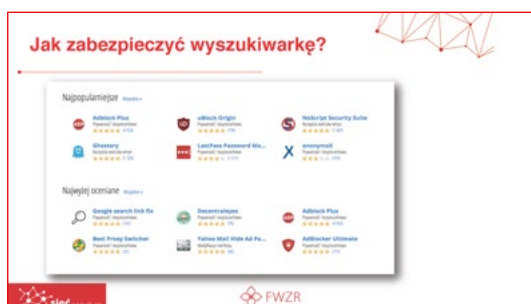
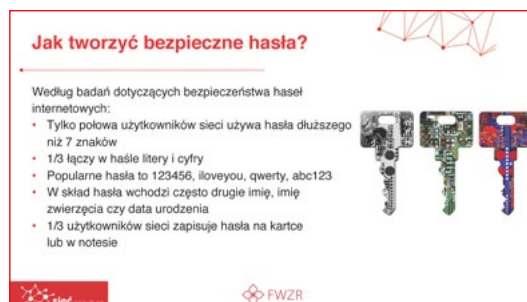
- zmieniaj hasło co 30 dni
- nie podawaj hasła osobom trzecim
- w komputerze stosuj ochronę antywirusową i firewall nie podawaj hasła, korzystając z nieznanego komputera lub sieci wi-fi



## JAK ZABEZPIECZYĆ WYSZUKIWARKE?

Według badań dotyczących bezpieczeństwa haseł internetowych:

- Tylko połowa użytkowników sieci używa hasła dłuższego niż 7 znaków
- 1/3 łączy w hasła litery i cyfry
- Popularne hasła to 123456, iloveyou, qwerty, abc123
- W skład hasła wchodzi często drugie imię, imię zwierzęcia czy data urodzenia
- 1/3 użytkowników sieci zapisuje hasła na kartce lub w notesie



Dzięki wtyczkom można znacząco zwiększyć poziom bezpieczeństwa i prywatności komunikacji. Oto kilka wtyczek, które warto znać:

**Adblock Plus** – ta niezmiernie popularna wtyczka odpowiada za blokowanie reklam, ale przy odpowiedniej konfiguracji potrafi również

zablokować inne elementy śledzące wbudowane w strony internetowe. Po zainstalowaniu wtyczki warto przyjrzeć się jej ustawieniom. Do listy blokowanych elementów można dodać dodatkowe, np. ciasteczka. Dostępne są listy przygotowane specjalnie dla polskich użytkowników (**np. niecko <http://www.niecko.pl/adblock/>** – pod tym linkiem znajdziesz instrukcję, jak dodać filtr). Klikając w przycisk wtyczki, możesz również łatwo dodać do tzw. białej listy strony, którym chcesz zezwolić na wyświetlenie reklam (niektóre strony żądają wyłączenia wtyczki AdBlock, żeby mogły działać).

AdBlock jest rozwiązaniem open source, ale dostarcza je prywatna firma, która wzbudziła kontrowersje próbą nawiązania odpłatnej współpracy z reklamodawcami, których „akceptowalne”, nieintryzywne reklamy miały być dopuszczane przez wtyczkę.

**Alternatywa: uBlock** – to dostępna dla Firefox i Chrome/Chromium wtyczka alternatywna do AdBlocka. Wyróżnia się znacznie mniejszym zużyciem pamięci RAM podczas pracy. Konfiguracja jest podobna jak w przypadku AdBlocka: można dodawać własne filtry oraz importować te przygotowane firmy i innych użytkowników, dodawać wybrane elementy i strony do białej listy. UBlock jest rozwiązaniem open source.

## UTRUDNIANIE ŚLEDZENIA

**Rekomendowana Disconnect** – dostarcza informacji i blokuje skrypty śledzące, które funkcjonują na danej stronie internetowej. Jeśli chcesz wiedzieć, jakie inne podmioty (np. serwisy społecznościowe, reklamodawcy) dostają informacje o Twojej wizycie na danej stronie, i zablokować te dane, to Disconnect poradzi sobie z tym świetnie. Ze stron znikną np. przyciski „Polub to”. Kliknięcie w logo wtyczki pozwoli na wyświetlenie szczegółowych informacji: ile kilobajtów mniej zostało pobranych (dzięki czemu strona ładuje się szybciej), jakie elementy zostały zablokowane. Podobnie jak w przypadku AdBlocka można dodać wybrane strony do białej listy. Disconnect blokuje również śledzące ciasteczka na stronach. Wtyczka jest bezpłatna (choć można przekazać tworzącej ją firmie dotację) i promuje inne proprowatnościowe rozwiązania, takie jak VPN (płatne). Disconnect nie oferuje możliwości dodawania zewnętrznych filtrów.

**Alternatywa: Privacy Badger** – to rozwiązanie podobne do Disconnect, oparte o kod AdBlock Plus. Działa bardziej radykalnie: nie opiera się o gotowe listy blokowanych stron i elementów, ale zbiera informacje od użytkowników i stara się blokować wszystkie nowe elementy śledzące, na które natrafia. Plusem Privacy Badger jest to, że dostarcza je nie firma, ale organizacja pozarządowa, amerykańska Electronic Frontier Foundation, która od lat zajmuje się ochroną prywatności.

<https://www.eff.org/privacybadger>

**Alternatywa: Ghostery** – rozwiązanie bardzo podobne do Disconnect i Privacy Badger. Tworzone przez prywatną firmę, która sprzedaje reklamodawcom informacje o tym, gdzie i jak użytkownicy blokują ich reklamy. **Uwaga:** kod Ghostery jest zamknięty i nie został poddany audytowi.

## INNE WAŻNE WTYCZKI

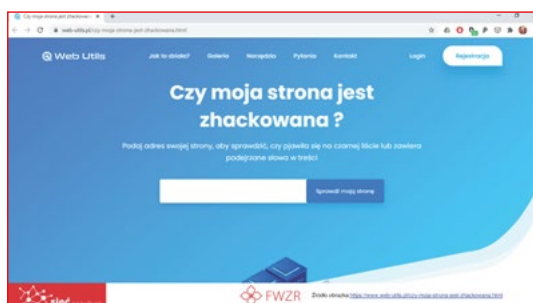
**HTTPS Everywhere** – to bardzo prosta, prawie niewidoczna w działaniu, ale ważna wtyczka dla Firefox i Chrome/Chromium. Kiedy to tylko możliwe, uruchamia ona szyfrowanie połączenia (przez protokół HTTPS) z odwiedzaną stroną. Tworzona jest przez organizację EFF.

**NoScript** (dla Firefox) i **ScriptSafe** (dla Chrome/Chromium) – obie uniemożliwiają działanie jakimkolwiek skryptom, czyli małym programom działającym wewnątrz danej strony czy



aplikacji, ale niezależnie od nich. Wtyczki te blokują wszystkie skrypty: reklamy, elementy Java, JavaScript, Flash i inne. Jeśli chcesz, by dany element zadziałał, musisz się na to wyraźnie zgodzić lub dodać go do białej listy. Są to najefektywniejsze zabezpieczenia, ale też najbardziej agresywne i zwłaszcza na początku, zanim dostosuje się je do swoich potrzeb, potrafią utrudnić korzystanie z przeglądarki.

**FlashBlock** (Firefox/Chromium) – blokuje wszelkie elementy tworzone w technologii Flash, czy to będzie reklama, czy film na YouTube. Na ich uruchomienie trzeba wyrazić za każdym razem zgodę. Mozilla Firefox w najnowszych aktualizacjach wprowadziła odgórne blokowanie elementów Flash przed automatycznym uruchamianiem.

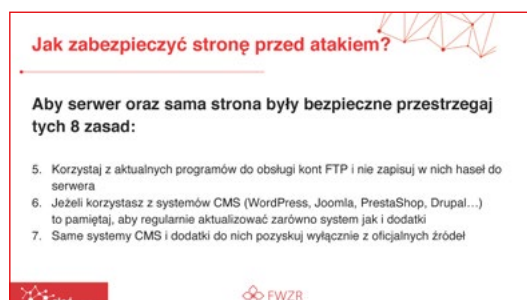
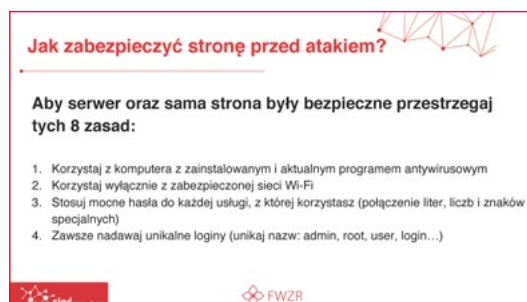


**Serwis web-utils.pl zajmuje się monitoringiem dostępności oraz treści strony.**

## JAK ZABEZPIECZYĆ STRONĘ PRZED ATAKIEM?

Aby serwer oraz sama strona były bezpieczne przestrzegaj tych 8 zasad:

1. Korzystaj z komputera z zainstalowanym i aktualnym programem antywirusowym i aktualnym programem antywirusowym
2. Korzystaj wyłącznie z zabezpieczonej sieci Wi-Fi
3. Stosuj mocne hasła do każdej usługi, z której korzystasz (połączenie liter, liczb i znaków specjalnych).
4. Zawsze nadawaj unikalne loginy (unikaj nazw: admin, root, user, login...)
5. Korzystaj z aktualnych programów do obsługi kont FTP i nie zapisuj w nich haseł do serwera
6. Jeżeli korzystasz z systemów CMS (WordPress,



Joomla, PrestaShop, Drupal...) to pamiętaj, aby regularnie aktualizować zarówno system jak i dodatki.

7. Same systemy CMS i dodatki do nich pozyskuj wyłącznie z oficjalnych źródeł

8. Upewnij się, że Twój serwer nie pozwala na przeglądanie listy plików i katalogów (w ten sposób każdy może uzyskać dostęp do ważnych plików i danych – w tym konfiguracyjnych).

**Jak zabezpieczyć stronę przed atakiem?**

Aby serwer oraz sama strona były bezpieczne przestrzegaj tych 8 zasad:

8. Upewnij się, że Twój serwer nie pozwala na przeglądanie listy plików i katalogów (w ten sposób każdy może uzyskać dostęp do ważnych plików i danych – w tym konfiguracyjnych)

name	last_modified	Size	Discretion
Recent Directory	2024-12-05 14:17	-	
index.php	2022-04-08 23:19	702B	
wp-content	2022-04-08 23:19	1012B	
wp-includes	2022-04-08 23:19	1.79B	

To są podstawowe kwestie, które jednak często są zaniedbywane przez właścicieli stron, przez co stają się oni ofiarami ataku. Zasady mogą się wydawać zbyt proste i oczywiste, ale przestrzeganie tych 8 zasad pozwala na duże zminimalizowanie ataków, co potwierdza badanie wykonane przez Wordfence

(<https://www.wordfence.com/blog/2016/03/attackers-gain-access-wordpress-sites/>)

## Moduł 13.

# Grywalizacja w usługach online – dobre praktyki utrzymania zainteresowania użytkowników cz.1 i 2

**Co to jest grywalizacja?**

Dzisiaj będziemy mówić o grywalizacji - czym jest, na czym polega i do czego można ją stosować. Czy przychodzi Wam do głowy, czym jest grywalizacja? **[Trener przez ok. 5 minut słuchać tego, co grupa ma do powiedzenia]**

**Grywalizacja**

Grywalizacja inaczej gamifikacja (ang. gamification); oznacza wprowadzanie elementów znanych z gier (punktów, nagród, poziomów) do dziedzin i aktywności niezwiązanych tradycyjnie z grami, np. do kultury i edukacji. Celem jest zaangażowanie uczestnika w różne, często nudne, ale bardzo potrzebne czynności, np. naukę, ćwiczenia fizyczne itp.

**Grywalizacja** **inaczej** **gamifikacja** (ang. gamification); oznacza wprowadzanie elementów znanych z gier (punktów, nagród, poziomów) do

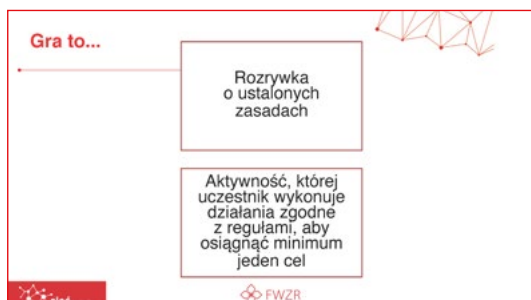




dziedzin i aktywności niezwiązanych tradycyjnie z grami, np. do kultury i edukacji. Celem jest zaangażowanie uczestnika/użytkownika w różne, często nudne, ale bardzo potrzebne czynności, np. naukę, ćwiczenia fizyczne itp. koncepcję grywalizacji.

Więcej o grywalizacji można przeczytać w bezpłatnej publikacji pt. Grywalizacja-zrób to sam (wyd. Fundacja Orange), który dostępny jest pod tym linkiem:

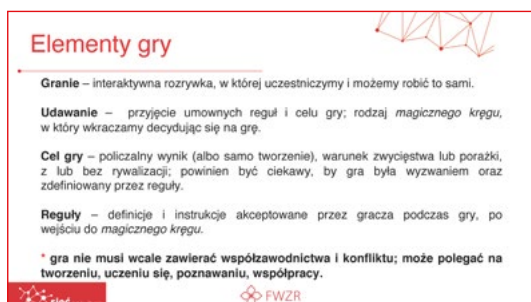
[https://fundacja.orange.pl/files/user\\_files/user\\_upload/publikacje/grywalizacja\\_poradnik.pdf](https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/publikacje/grywalizacja_poradnik.pdf)



Podczas wcześniejszych zajęć mówiliśmy, czym jest gra:

- rozrywka o ustalonych zasadach;
- aktywność, której uczestnik wykonuje działania zgodne z regułami, aby osiągnąć minimum jeden cel.

Jednak grywalizacja to nie to samo co gry.



Choć wykorzystuje elementy, zasady i reguły znane z gier, to pamiętajmy o tym, że grywalizacja ma nieco inny cel niż samo granie i zdobywanie punktów: zaangażowanie uczestnika w różne, często nudne, ale bardzo potrzebne czynności, np. naukę, ćwiczenia fizyczne itp. **Wynik, punkty, nagrody mają tylko**

**w tym pomóc, nie są najważniejsze.**



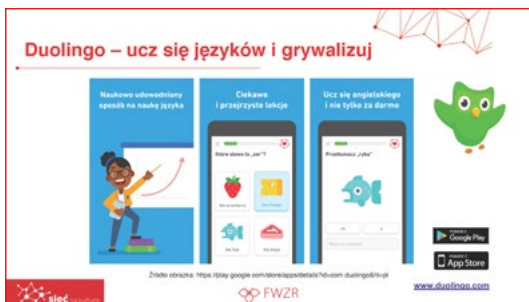
Aby lepiej zrozumieć czym jest grywalizacja, obejrzymy wspólnie krótki film o grywalizacji przygotowany przez Fundację Orange.

**[Trener włącza film na YouTube (4.01):**

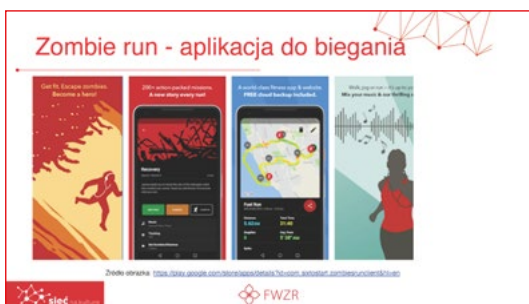
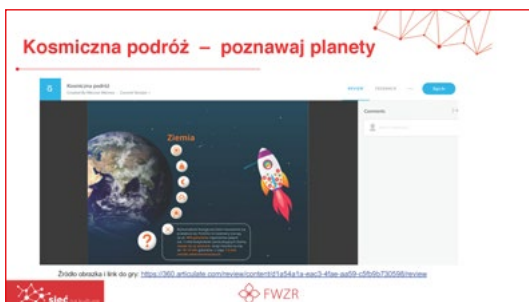
**<https://www.youtube.com/watch?v=ZuFqRtsnPW8>**

Przykładem zastosowania grywalizacji jest aplikacja **Kahoot**, która pomaga testować i powtarzać wiedzę w formie interaktywnych





quizów. A także aplikacja **Duolingo** do nauki języków, czy też mini-gra online pt. **Kosmiczna podróż**, która zachęca do nabywania wiedzy o kosmosie lub popularna aplikacja **Zombie run**, której użytkownik biegając 'ucieka' przed zombie.



## GRYWALIZACJA W USŁUGACH ONLINE

**Grywalizacja w usługach online**

- w banku, aby np. płacić częściej kartą
- do korzystania regularnie z określonego sklepu
- w bibliotece, aby częściej wypożyczać książki
- na portalach crowdfundingowych, gdzie zbierane są pieniądze na różne cele
- w aplikacjach rodzinnych, do zachęcenia dzieci do sprzątania.)

Grywalizacja jest obecna wszędzie dookoła nas. Wykorzystują ją marketingowcy, bankowcy, biblioteki, szkoły, sklepy, także internetowe. W banku, aby np. płacić częściej kartą, do korzystania regularnie z określonego sklepu, w bibliotece, aby częściej wypożyczać książki, na portalach crowdfundingowych, gdzie zbierane są pieniądze na różne cele.

**Co nas motywuje?**

**Zastanówmy się nad tym, co nas motywuje, by wykonywać różne rzeczy:** sprzątać, płacić przez internet, kupować w sklepie internetowym, wypożyczać książki. Czy są to tylko np. nagrody, rzeczy materialne, czy także coś innego, np.



uznanie innych. Powiedzcie proszę, co Was motywuje i w życiu i w grach. **[Trener słucha ok. 5 minut odpowiedzi uczestników]**

Oto przykłady tego, co nas zachęca do grania w różne gry. To np. rywalizacja z samym sobą lub z innymi:

- odkrywanie i ekscytacja z tym związana
- zdobywanie punktów, nagród, zasobów
- rozwijanie swoich umiejętności
- możliwość tworzenia, budowania

A tutaj przykłady konkretnych elementów do użycia przy projektowaniu grywalizacji, które motywują uczestników grywalizacji, jest to np. poczucie własnej wartości, możliwość zabawy - rozrywka, kapitał społeczny, czyli np. uznanie innych, polubienia, ale też pomoc innym oraz rzeczy: te realne i cyfrowe: punkty, zasoby, nagrody.

## PODSUMOWANIE


Warto jednak pamiętać o tym, że grywalizacja to nie gra!

1. Grywalizacja to także nie konkurs, więc nagrody nie są tu najważniejsze.
2. Najważniejsze w grywalizacji jest zaangażowanie uczestnika, aby chciał powtarzać różne nudne i żmudne czynności wielokrotnie. Dlatego ważne jest to, aby w grywalizacji było coś więcej niż punkty, np. poczucie przynależności do grupy, możliwość zyskania uznania innych, pomoc innym, rozwijanie swoich umiejętności itd.

**Przejdźmy teraz do pierwszej części ćwiczenia, która polegać będzie na przetestowaniu różnych przykładów usług online z elementami grywalizacji.**

**Co nas motywuje do grania?**

- rywalizacja z samym sobą lub z innymi
- odkrywanie i ekscytacja z tym związana
- zdobywanie punktów, nagród, zasobów
- rozwijanie swoich umiejętności
- możliwość tworzenia, budowania



Logo: sieć, FWZR

**Jak nagradzać i motywować uczestników grywalizacji?**

<b>Poczucie własnej wartości:</b> Przywództwo Podbój Zdobycie mistrzostwa Dostęp (np. do wiedzy, zasobów) Poklask	<b>Zabawa:</b> Odkrywanie Podkicytowanie Zachwyt Spełnienie marzeń Zaskoczenie
<b>Kapitał społeczny:</b> Polubienia Znajomi Wkład (np. w badania) Pomoc innym Bycie w grupie Uznanie	<b>Rzeczy:</b> Punkty Zasoby Znaki Gotówka Nagrody

Logo: sieć, FWZR

**Podsumowanie**

1. Grywalizacja to nie gra!
2. Grywalizacja to także nie konkurs, więc nagrody nie są tu najważniejsze
3. Najważniejsze w grywalizacji jest zaangażowanie uczestnika, aby chciał powtarzać różne nudne i żmudne czynności wielokrotnie. Dlatego ważne jest to, aby w grywalizacji było coś więcej niż punkty, np. poczucie przynależności do grupy, możliwość zyskania uznania innych, pomoc innym, rozwijanie swoich umiejętności itd.

Logo: sieć, FWZR

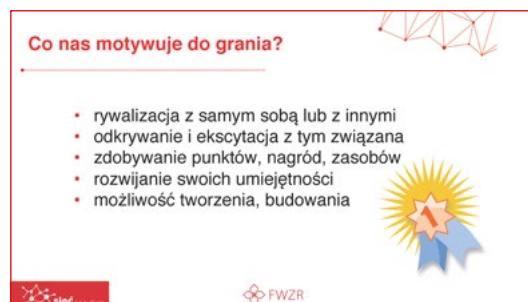
Teraz Waszym zadaniem będzie zaprojektowanie swojej własnej grywalizacji.

### [Część 2 ćwiczenia]

1. Określ problem, który chcesz rozwiązać z pomocą grywalizacji.

*Np. dorośli rzadko segregują śmieci, uczniowie w szkole za mało rozmawiają ze sobą na żywo.*

2. Zastanów się, co mogłoby zmotywować osoby, do których kierujesz grywalizację do zmiany swojego zachowania
3. Wskaż sposoby, jakich użyjesz, by osiągnąć zmian: np. przyznawanie punktów, pokonywanie poziomów, dostęp do treści premium itp.
4. Opisz, jak dokładnie będzie przebiegała grywalizacja. Co gracz powinien zrobić, jaką misję lub zadanie wykonać, aby uzyskać punkty lub zasoby?



**Co nas motywuje do grania?**

- rywalizacja z samym sobą lub z innymi
- odkrywanie i ekscytacja z tym związana
- zdobywanie punktów, nagród, zasobów
- rozwijanie swoich umiejętności
- możliwość tworzenia, budowania

FWZR

## INSTRUKCJA KORZYSTANIA Z PLATFORMY „SIEĆ NA KULTURĘ”

### LOGOWANIE

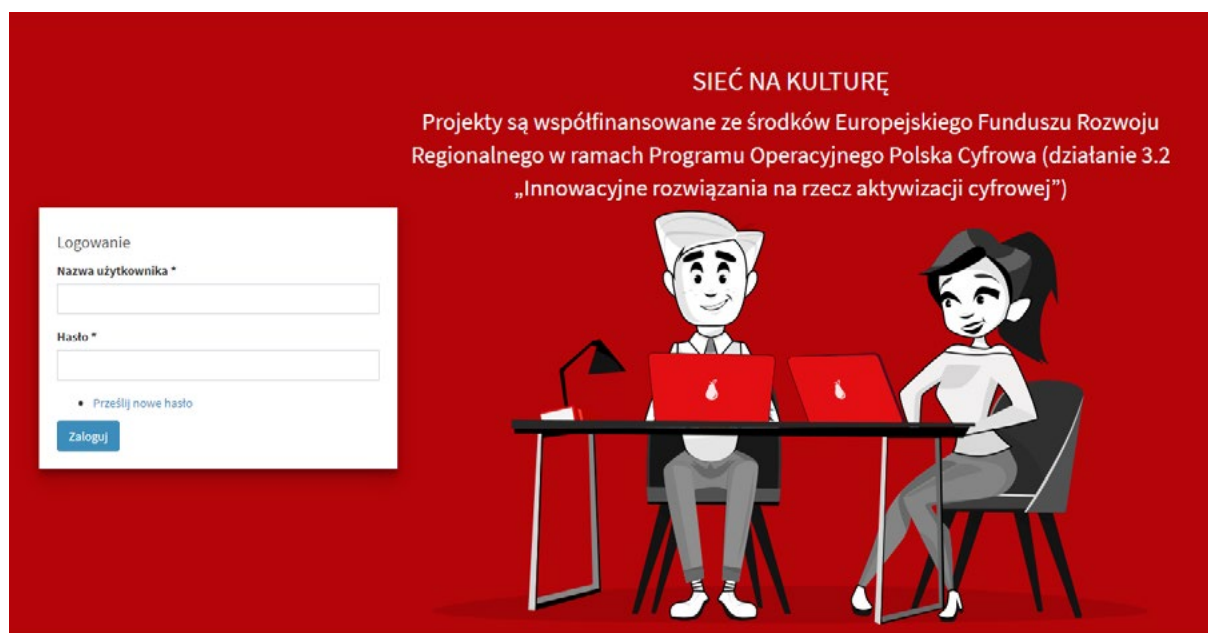
Dostęp do platformy wymaga posiadania konta.

**Dane do logowania tj. nazwa Użytkownika (Uczestnika Projektu) oraz hasło** do platformy Uczestnik Projektu otrzyma od Trenera prowadzącego szkolenie teoretyczne.

Uczestnik Projektu w celu zalogowania się wpisuje w przeglądarce internetowej adres [platforma.siecnakulture.pl](http://platforma.siecnakulture.pl)



Po wyświetleniu się strony głównej **Uczestnik Projektu wpisuje otrzymane dane** w odpowiednie pola.



## EDYCJA PROFILU

Po zalogowaniu się do platformy Uczestnik wchodzi w zakładkę **MÓJ PROFIL** i może go edytować:

- Uczestnik Projektu, który zapomniał hasła może je odzyskać, korzystając z opcji **Prześlij nowe hasło**. Podając dane w formularzu zmiany hasła (rysunek poniżej), zostanie wysłany link do zmiany hasła na adres mailowy podany przy rejestracji.

- **Uwaga:** W przypadku wpisania błędnego hasła więcej niż 5 razy konto zostanie zablokowane na 6 godzin.



- **Uczestnik** w danych profilowych musi **używać** swojego **Imienia i Nazwiska** (bez pseudonimów, nazw własnych, itp.)

**Nazwisko**

Jan

**Imię**

Kowalski

- W edycji profilu Uczestnik ma możliwość wyboru **opcji otrzymywania powiadomień email** (o pojawianiu się nowych materiałów, zasobów czy komentarzy w grupach). Można to zrobić poprzez wybór/zaznaczenie:

**Powiadomienia email**

niedostępne

Nie

Tak

Jeżeli chcesz otrzymywać powiadomienia email z forum grupy zaznacz Tak.

- Po zakończeniu edycji profilu Uczestnik klika przycisk **Zapisz**

Jeżeli dane są poprawne Uczestnik Projektu uzyska dostęp do **platformy**.



## MENU GŁÓWNE

Po lewej stronie znajduje się wysuwane menu. Poszczególne opcje menu:



**Strona główna** – powrót do strony głównej.



**Mój profil** – umożliwia wyświetlenie profilu i jego edycję (Uczestnik Projektu może zmienić wszystkie dane za wyjątkiem loginu).



**Ulubione** – lista zasobów dodanych, jako ulubione.



**Najlepiej oceniane** – lista zasobów, które są najlepiej oceniane przez Uczestnik Projektów.



**Zgłoszenia wydarzeń** – umożliwia dodawanie wydarzeń.



**Baza wiedzy** - zasoby bazy wiedzy podzielone są na różne ścieżki tematyczne z możliwością wyszukiwania potrzebnych informacji po słowach kluczowych.



**Materiały do pobrania** – lista materiałów do pobrania.



**Grupa/y** - jedna lub więcej grup, do których został przydzielony Uczestnik Projektu.

## GRUPY

Każdy Uczestnik Projektu należy do grup:

**Tematycznych** – w zależności od wybranej ścieżki szkoleniowej i roli (dwie grupy: 1. tematyczna dla Pracowników, 2. tematyczna dla Pracowników i Trenerów).

**Metodycznej** – dotyczącej zagadnień związanych z prowadzeniem szkoleń niezależnie od specjalizacji, np. praca z grupą, radzenie sobie z typowymi trudnościami itp.

**Forum dyskusyjne** – Członkowie grupy mają możliwość swobodnej dyskusji, integracji w ramach tematów, które nie mieszczą się w obszarach ww. grup.

W zależności od grupy jej zawartość może się różnić, w każdej grupie są dostępne zakładki:

- **Opis** – informacje o grupie, trenerze oraz tablica informacyjna.
- **Zasoby** – zasoby z materiałami dostępne w grupie.
- **Kalendarz** – terminy zawierające zdarzenia przypisane do grupy.
- **Forum** – forum dyskusyjne grupy.



Najlepiej oceniane

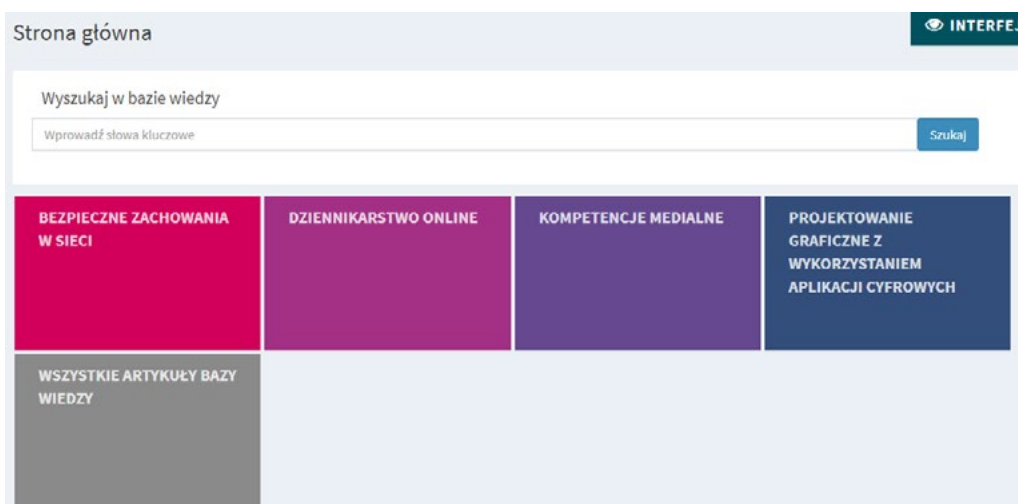
Użytkownicy korzystający z platformy są objęci grywalizacyjną formą budowania prestiżu, który jest prezentowany przy ich profilu oraz w miejscach, w których się wypowiadają. Prestiż Uczestnika Projektu wynika z oceny innych Uczestników Projektu i/lub Trenerów.

Użytkownicy mogą oznaczać posty i komentarze Trenerów, innych Uczestników jako wartościowe. Prestiż wyrażany jest w formie:

**liczbowej** ☆ 4 oraz **statusu** 💎 2

## BAZA WIEDZY

Po zalogowaniu się w oknie głównym wszyscy Uczestnicy Projektu mają dostęp do **BAZY WIEDZY**.



**Baza wiedzy** zawiera dodatkowe materiały dotyczące realizacji poszczególnych ścieżek tematycznych w postaci opisów, ilustracji, materiałów video oraz tzw. narzędziownię, czyli gotowe szablony, pliki prezentacji, materiały stosowane podczas szkoleń.

Każdy Uczestnik Projektu będzie mógł je pobrać i wykorzystać podczas zajęć z dziećmi i młodzieżą. Baza wiedzy będzie na bieżąco aktualizowana i poszerzana.

W przypadku, gdy Uczestnika Projektu przypisano do jednej z istniejących grup platformy to pod listą kategorii znajduje się lista **Twoje grupy**.

Kliknięcie w jedną z kategorii bazy wiedzy powoduje przejście do tej kategorii, natomiast



kliknięcie nazwy grupy np. „Forum dyskusyjne (Pracownicy i Trenerzy)” powoduje przejście do panelu danej grupy.

OPIS ZASOBY PLIKI KALENDARZ FORUM

11 Użytkowników

2 Zasobów

3 Komentarzy w forum grupy

1 Plików

Trenerzy

### Tablica informacyjna

**i** (2020-10-07)

Witamy w grupie: Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych

Szanowni Państwo,

dziękujemy za udział w szkoleniu "Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych".

Jeżeli podczas szkoleń pojawiły się tematy czy zagadnienia, które wymagałyby uzupełnienia o dodatkowe informacje, prosimy o zamieszczanie ich na platformie, w grupie, w zakładce FORUM GRUPY.

### Ważne informacje

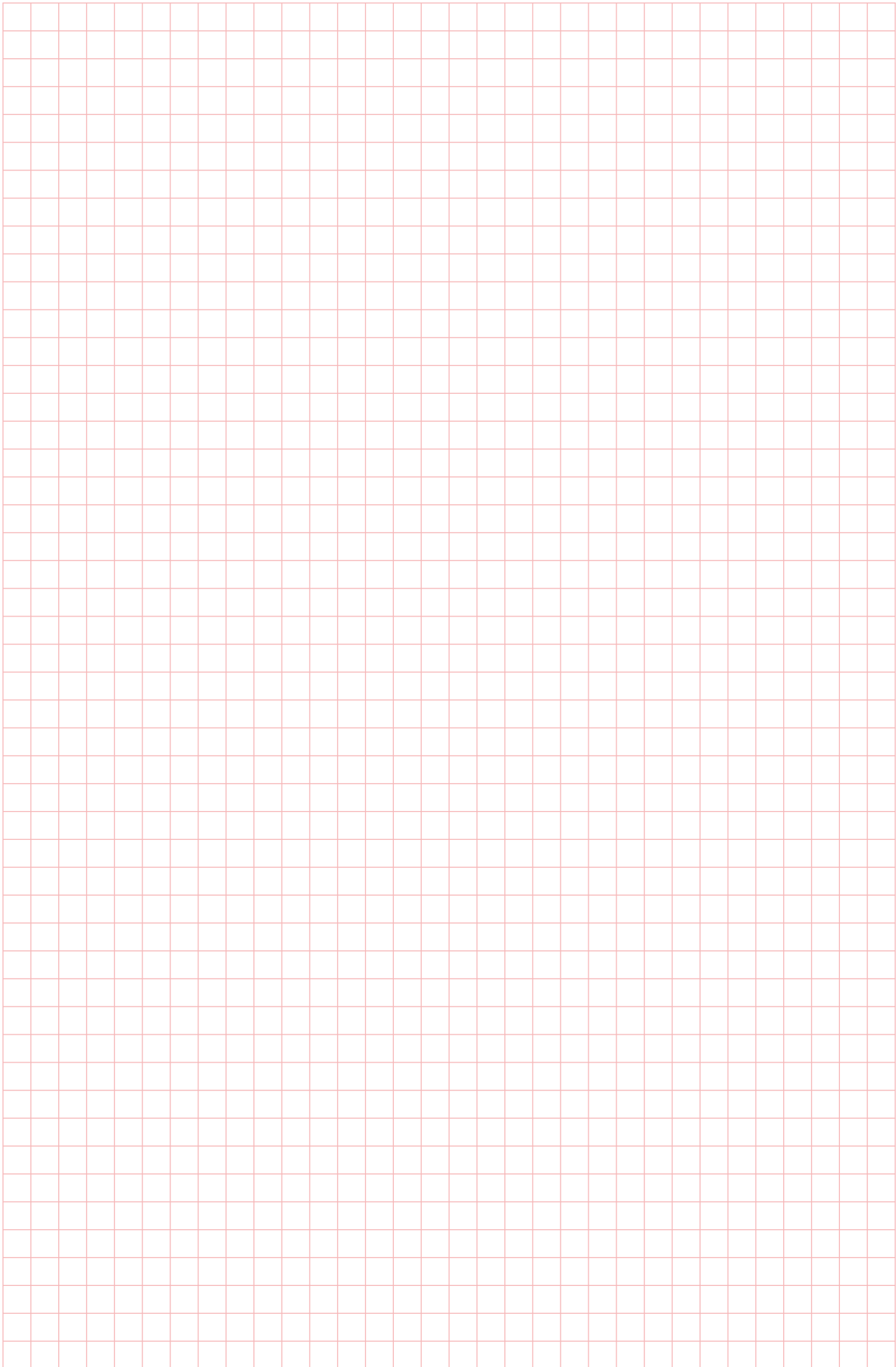
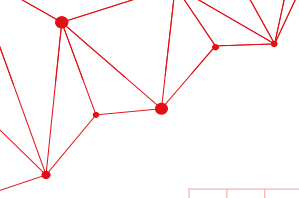
**i**

Grupa stworzona dla Pracowników GSIK biorących udział w szkoleniu "Projektowanie graficzne z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych" i Trenerów specjalizujących się w temacie na celu wymianę wiedzy i doświadczeń.

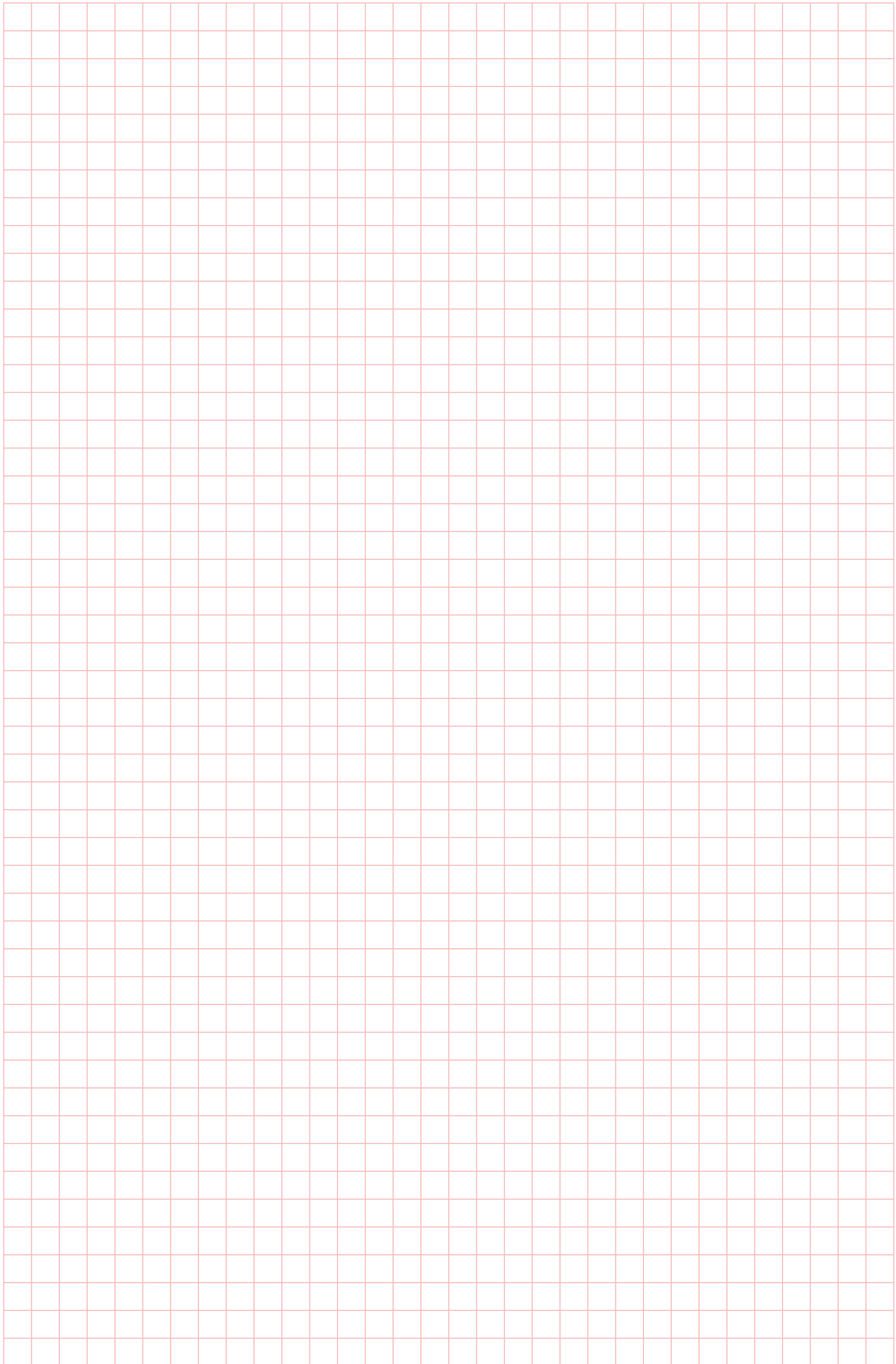
Członkowie grupy mają możliwość:

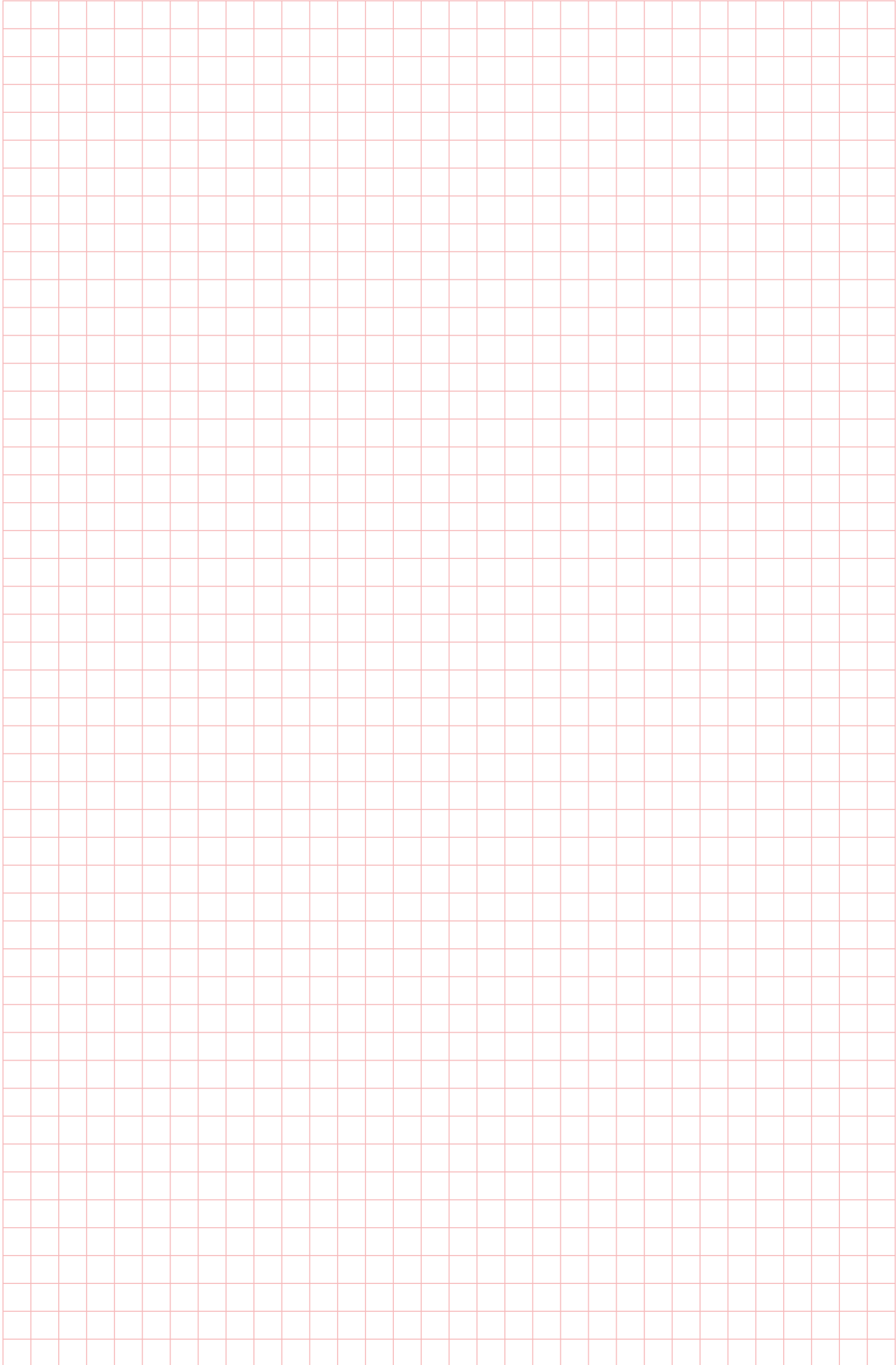
- wypowiedzenia się
- zadawania pytań
- prezentowania własnych doświadczeń.

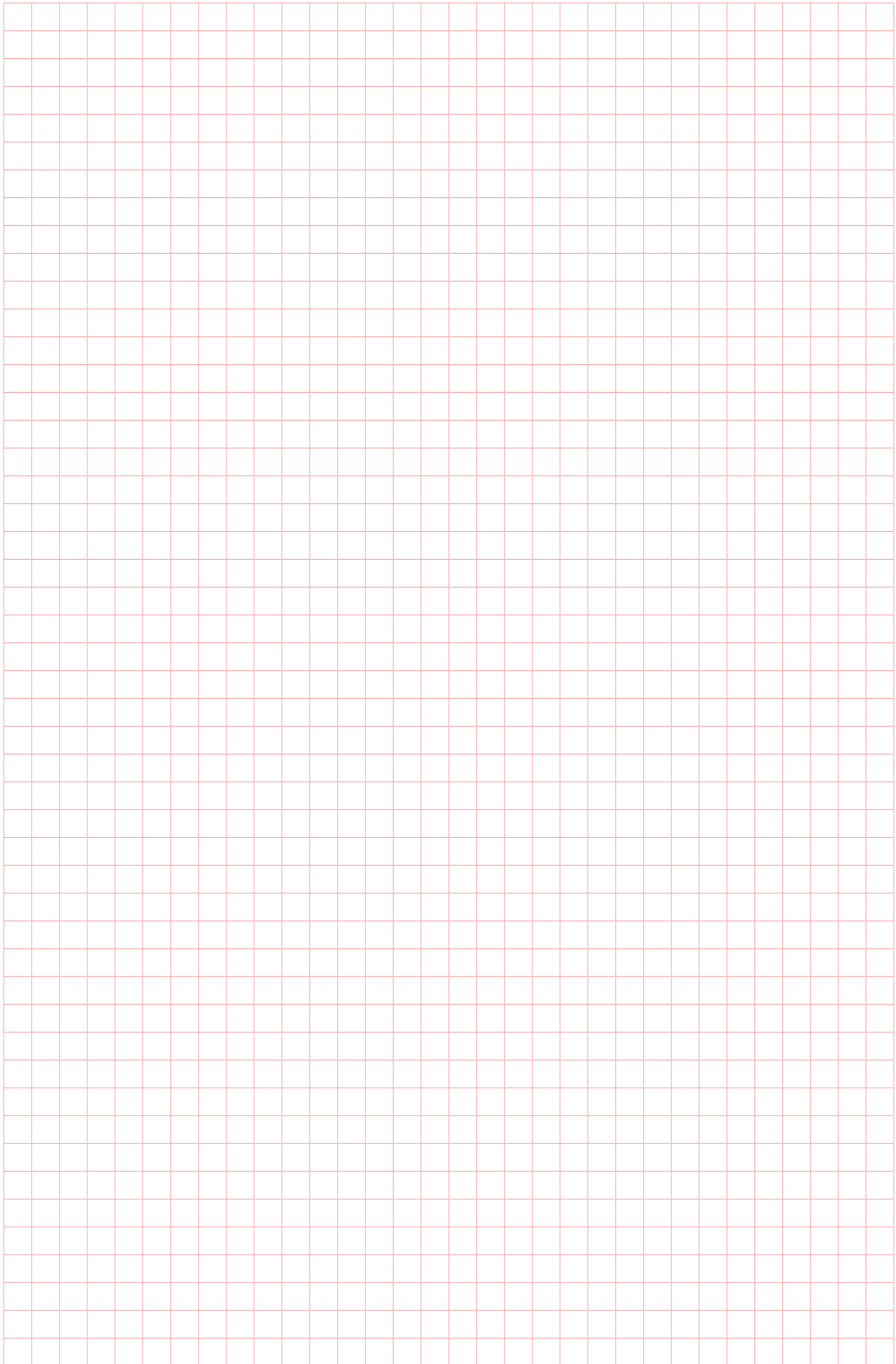
Oprócz wymiany doświadczeń grupa pozwoli na zbudowanie bazy wiedzy niezbędnej/przydatnej w pracy, zarówno dla Pracowników iak i Trenerów.

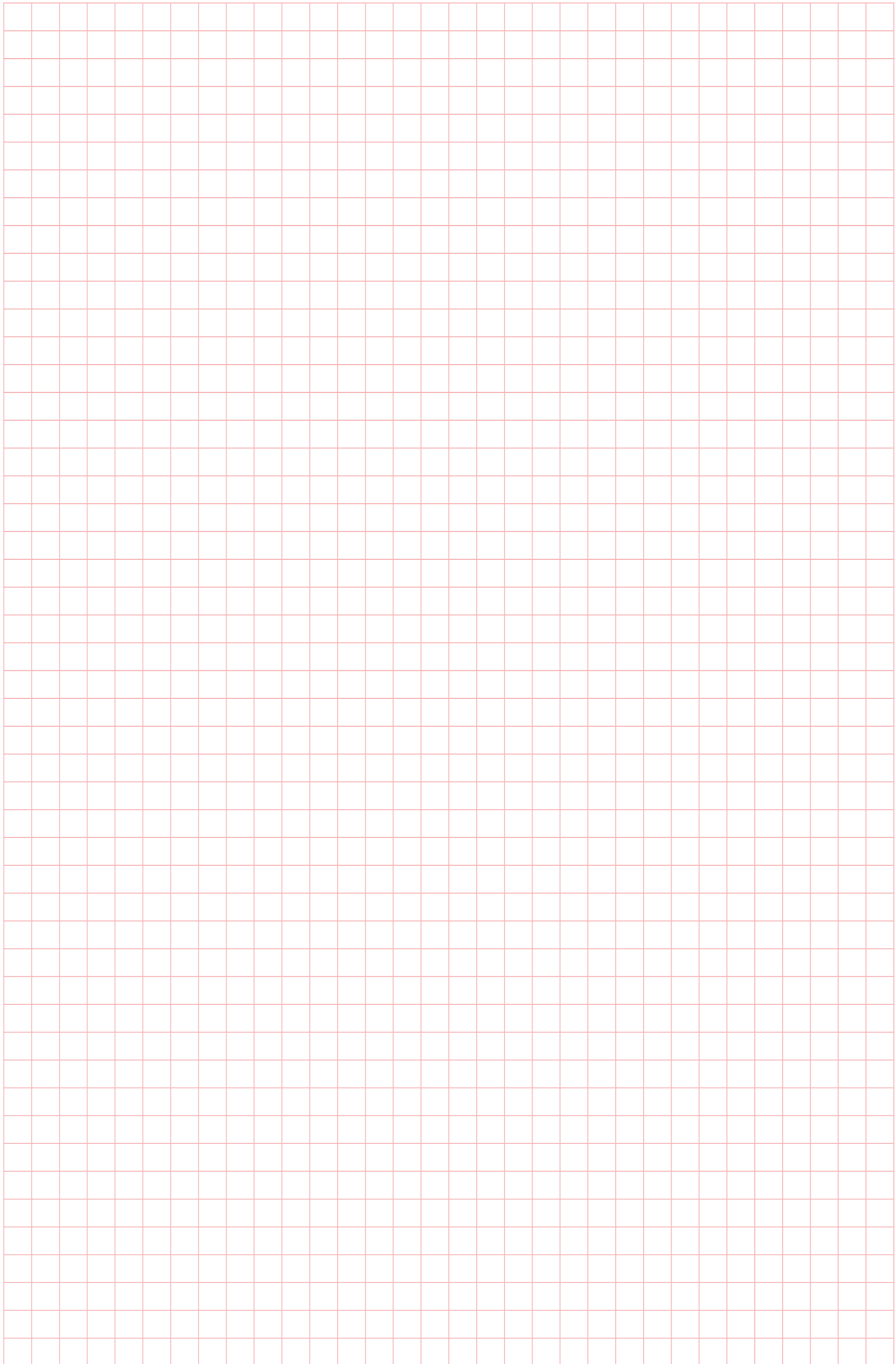


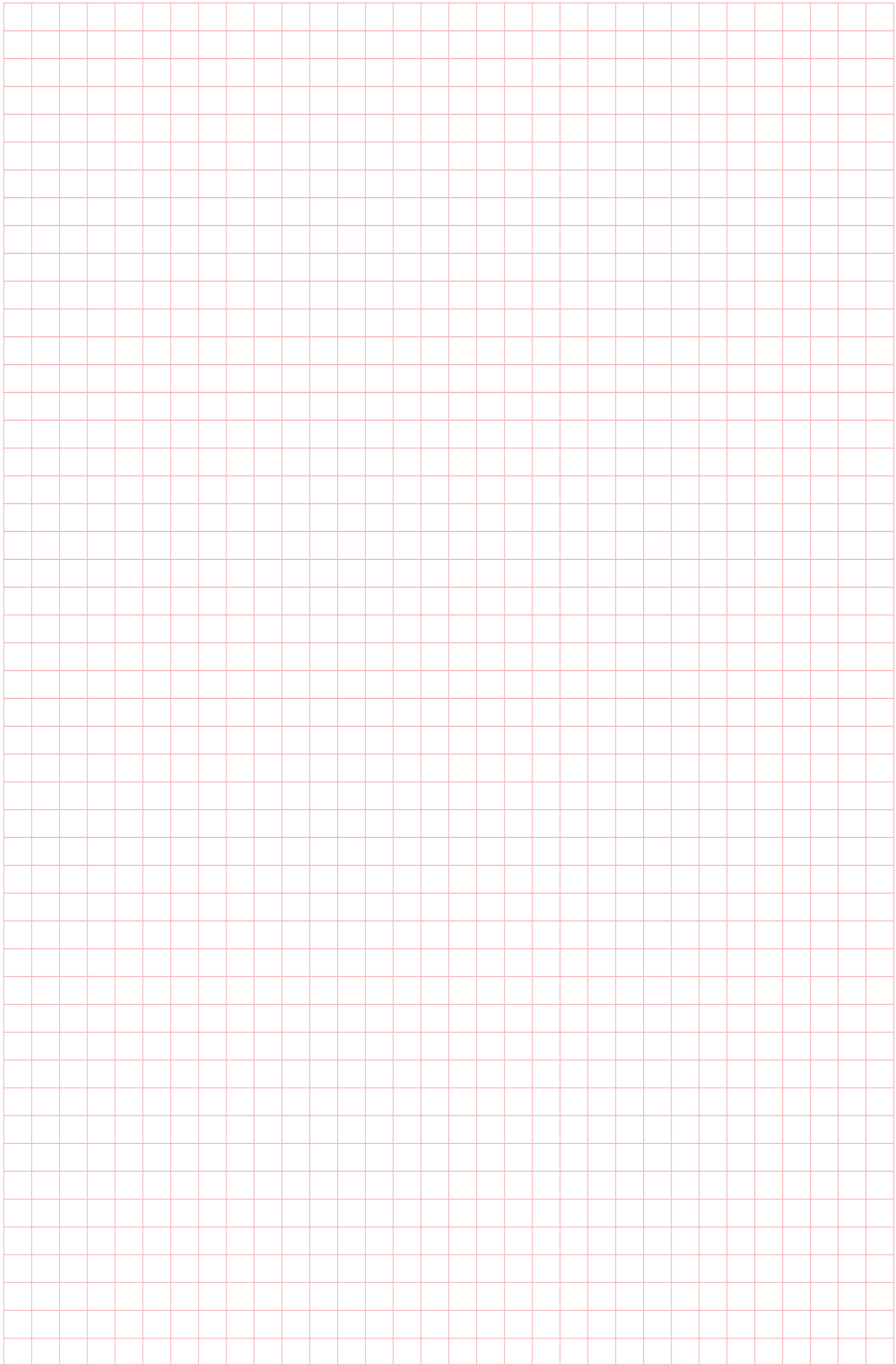


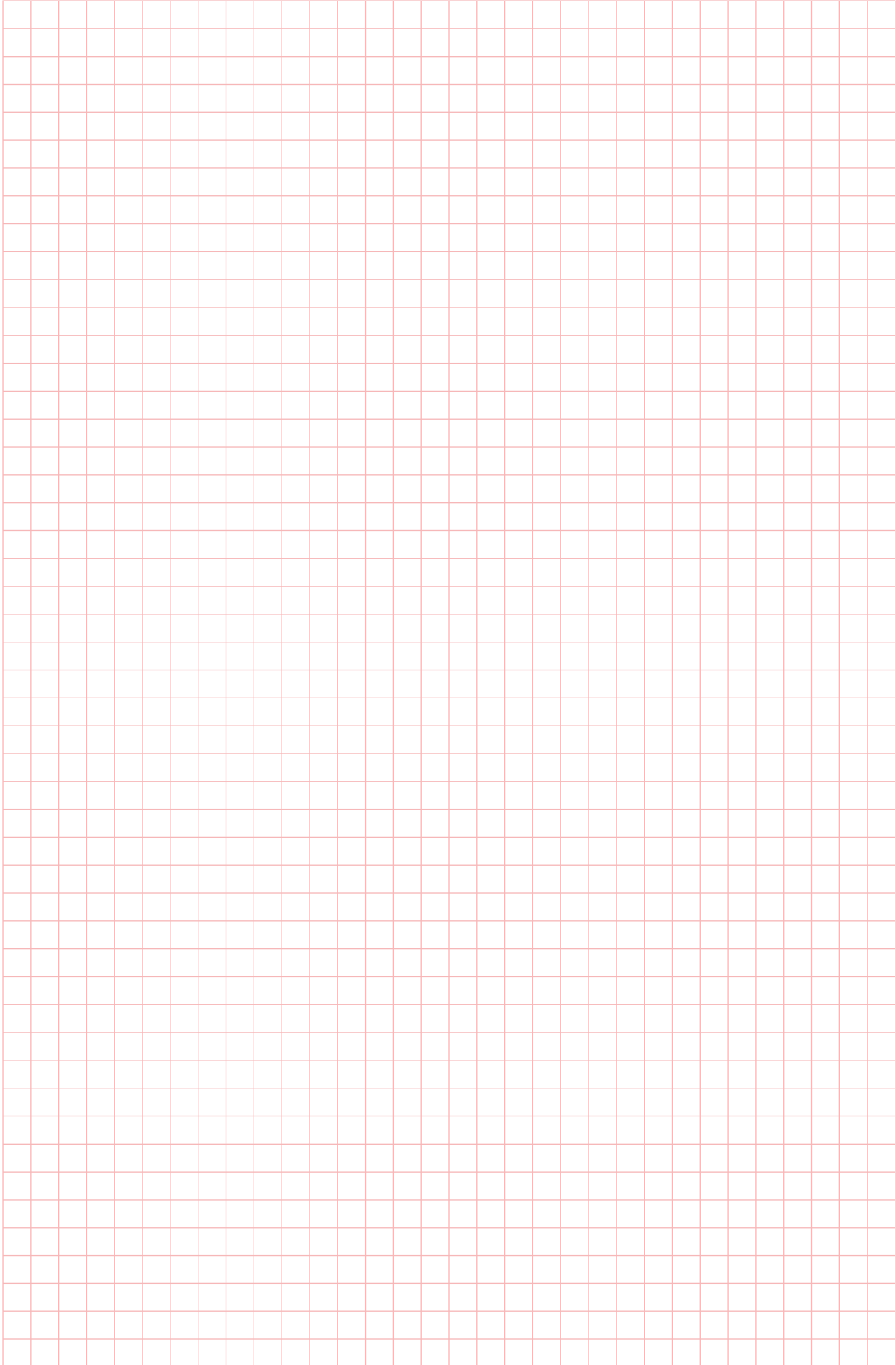




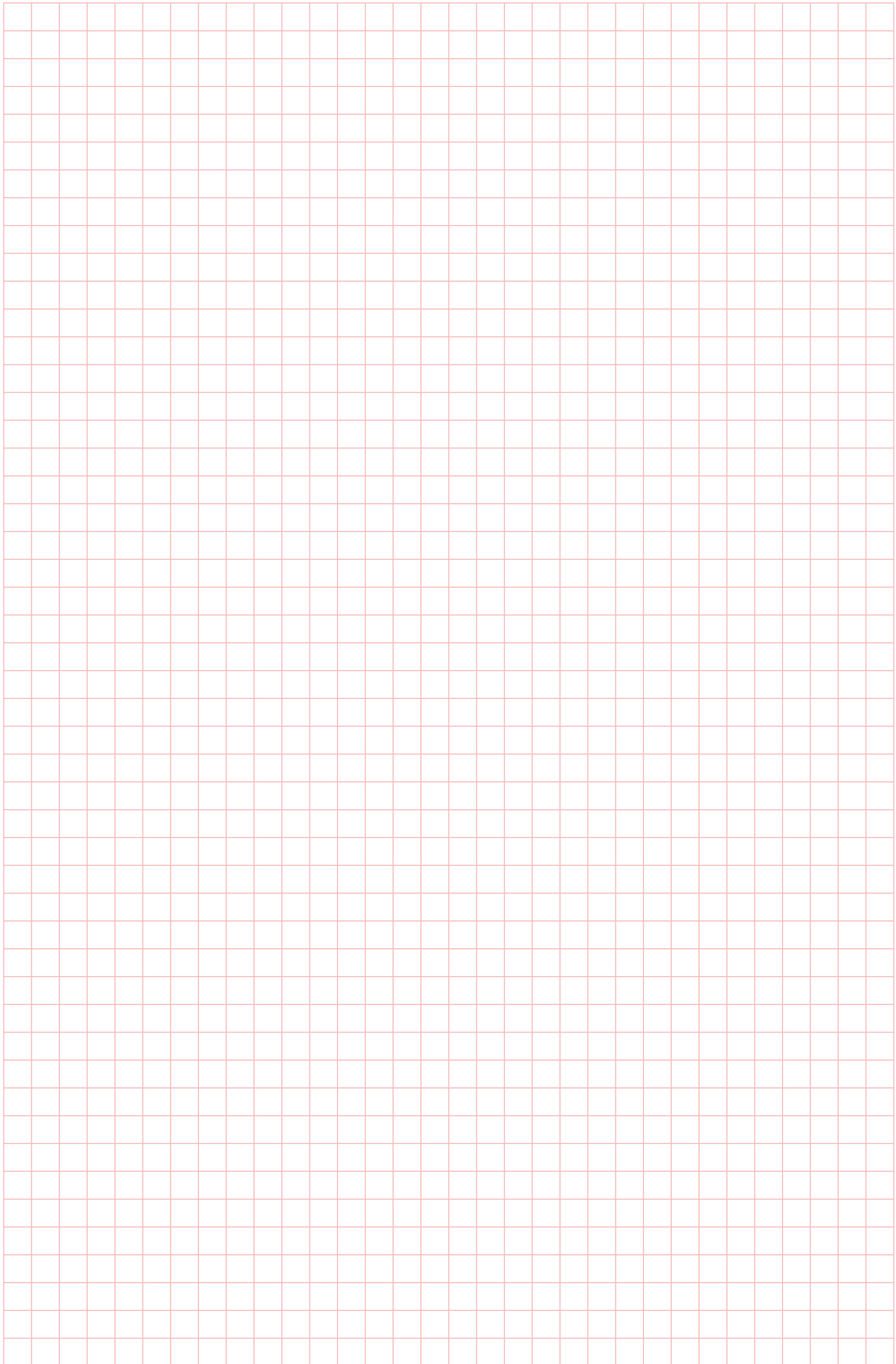


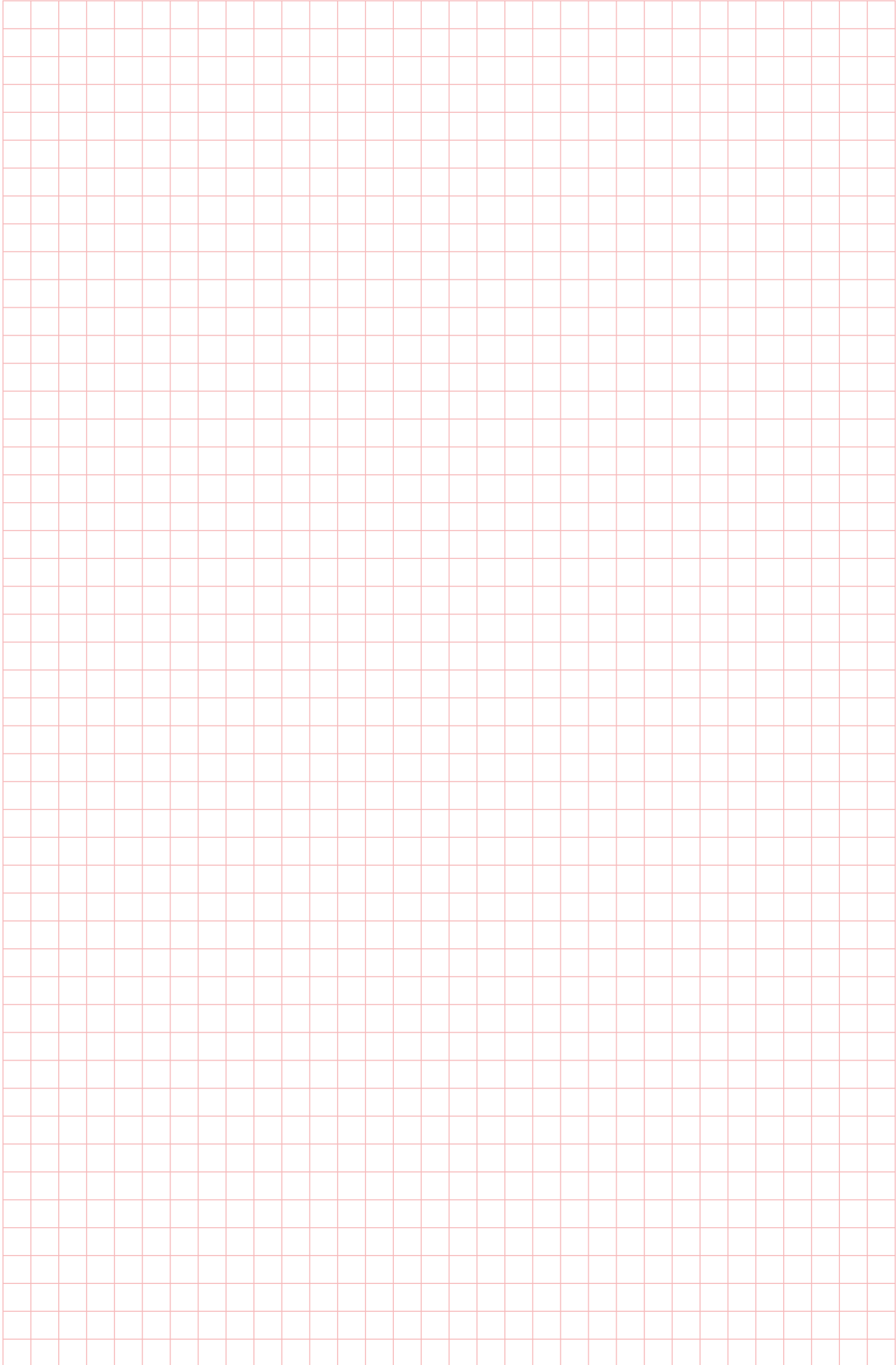


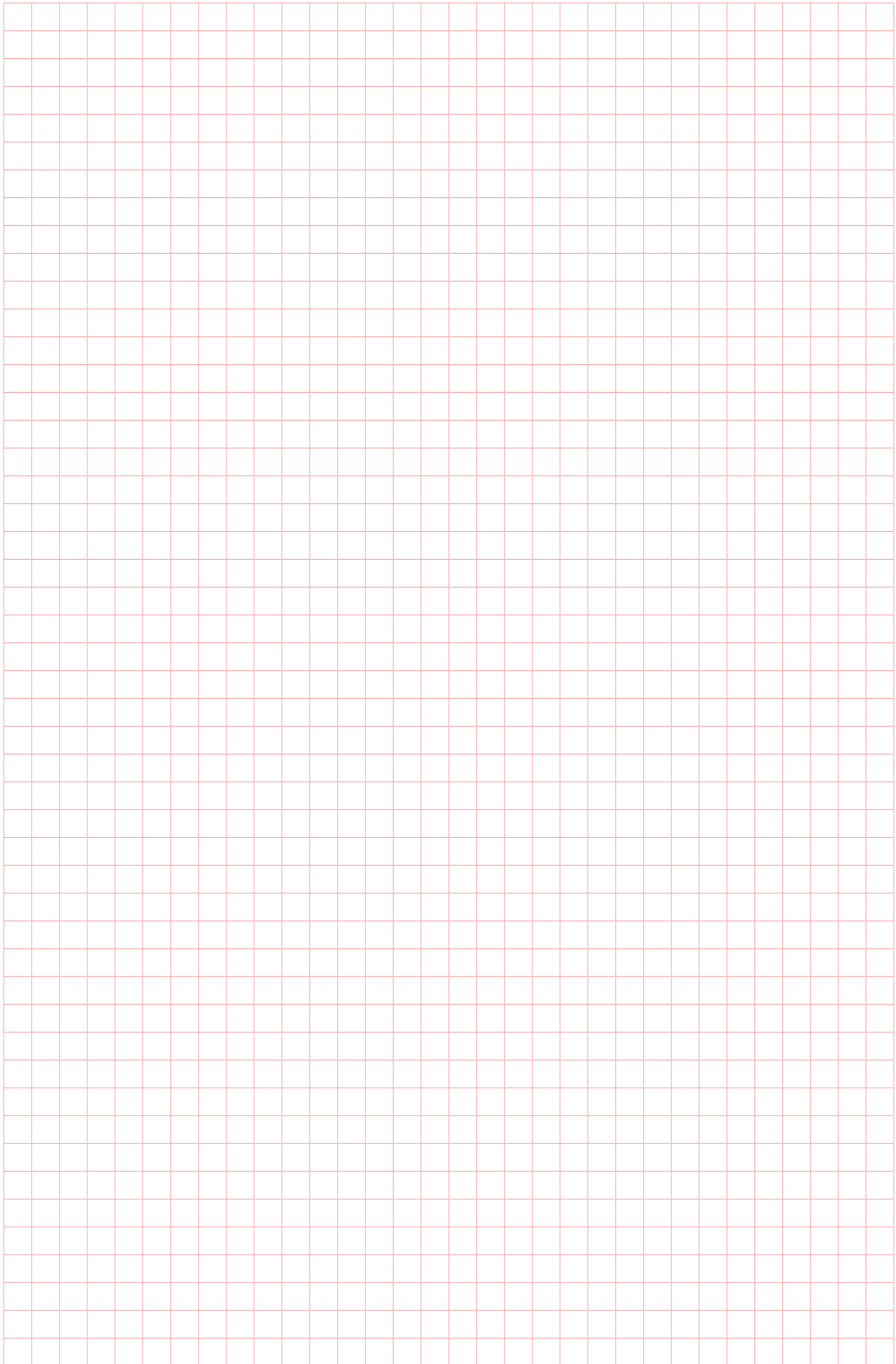


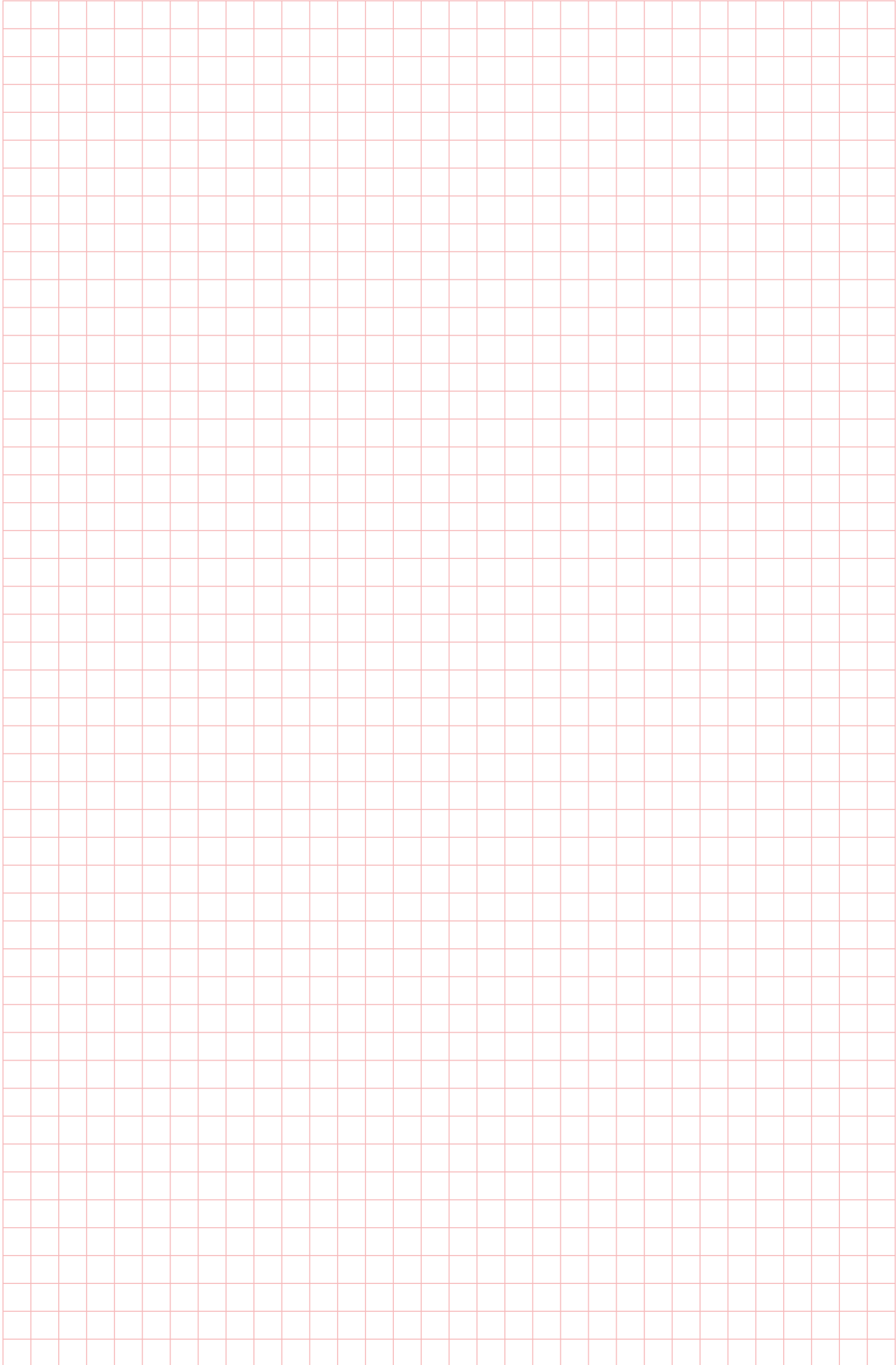


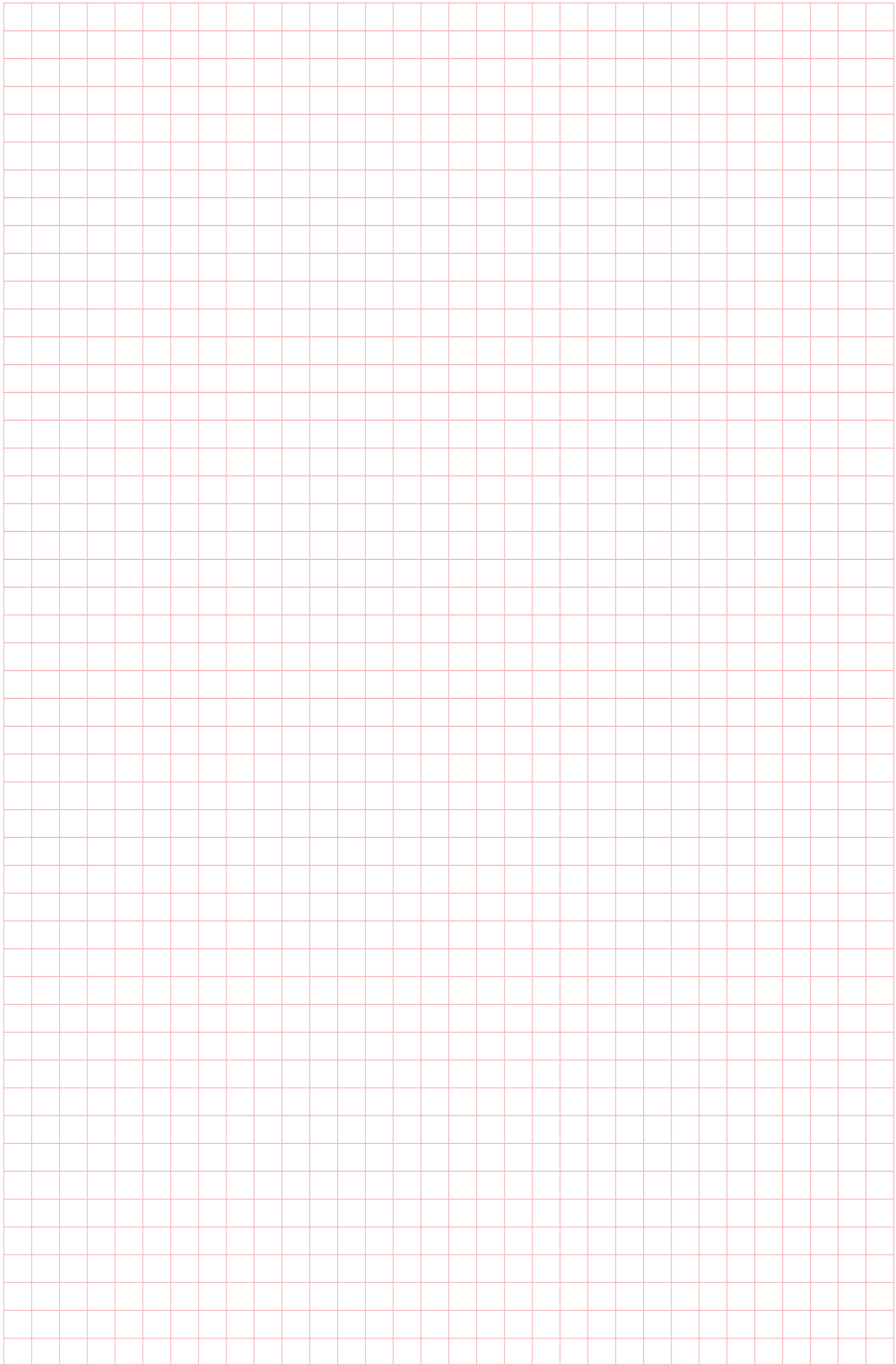


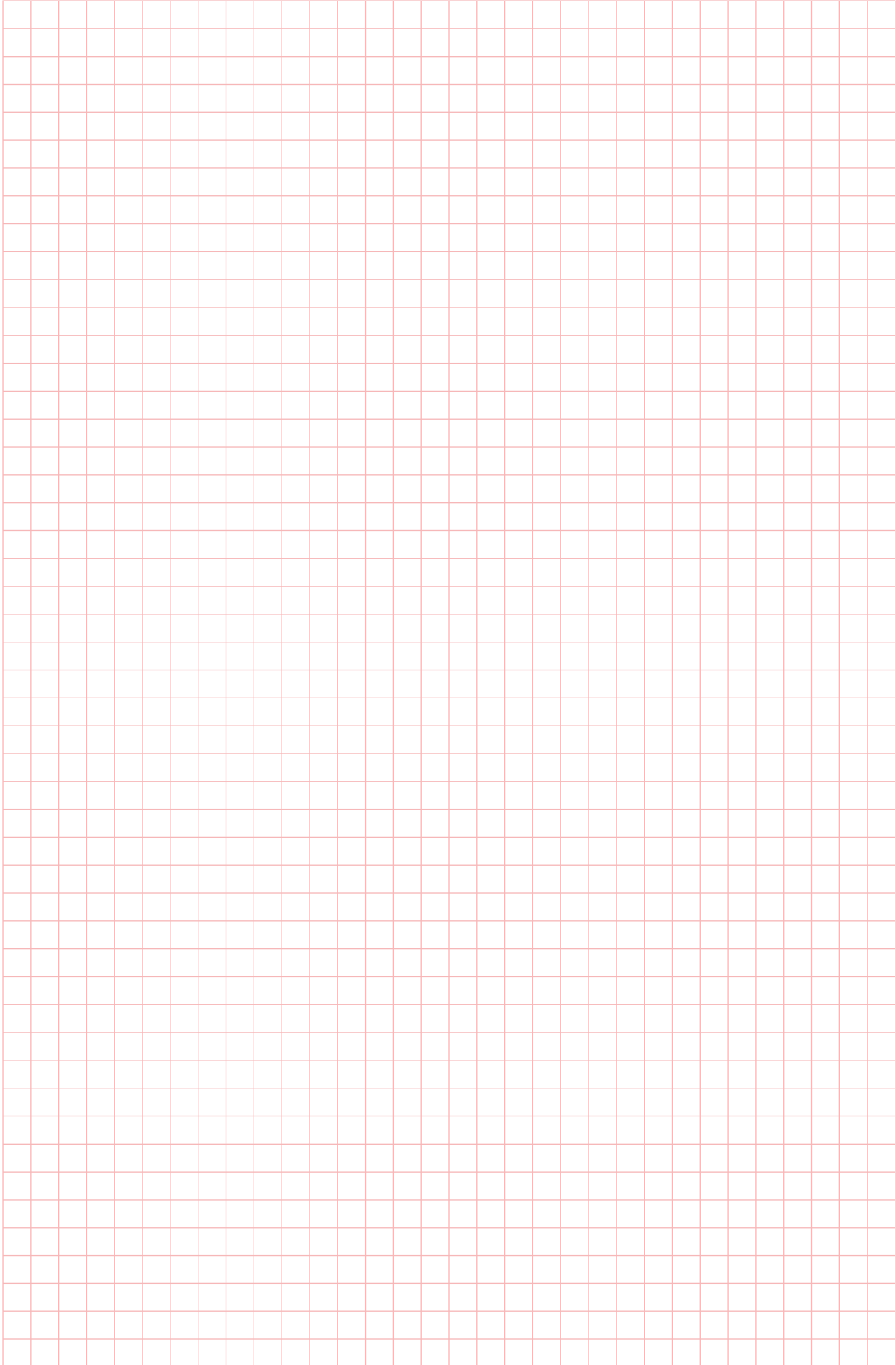




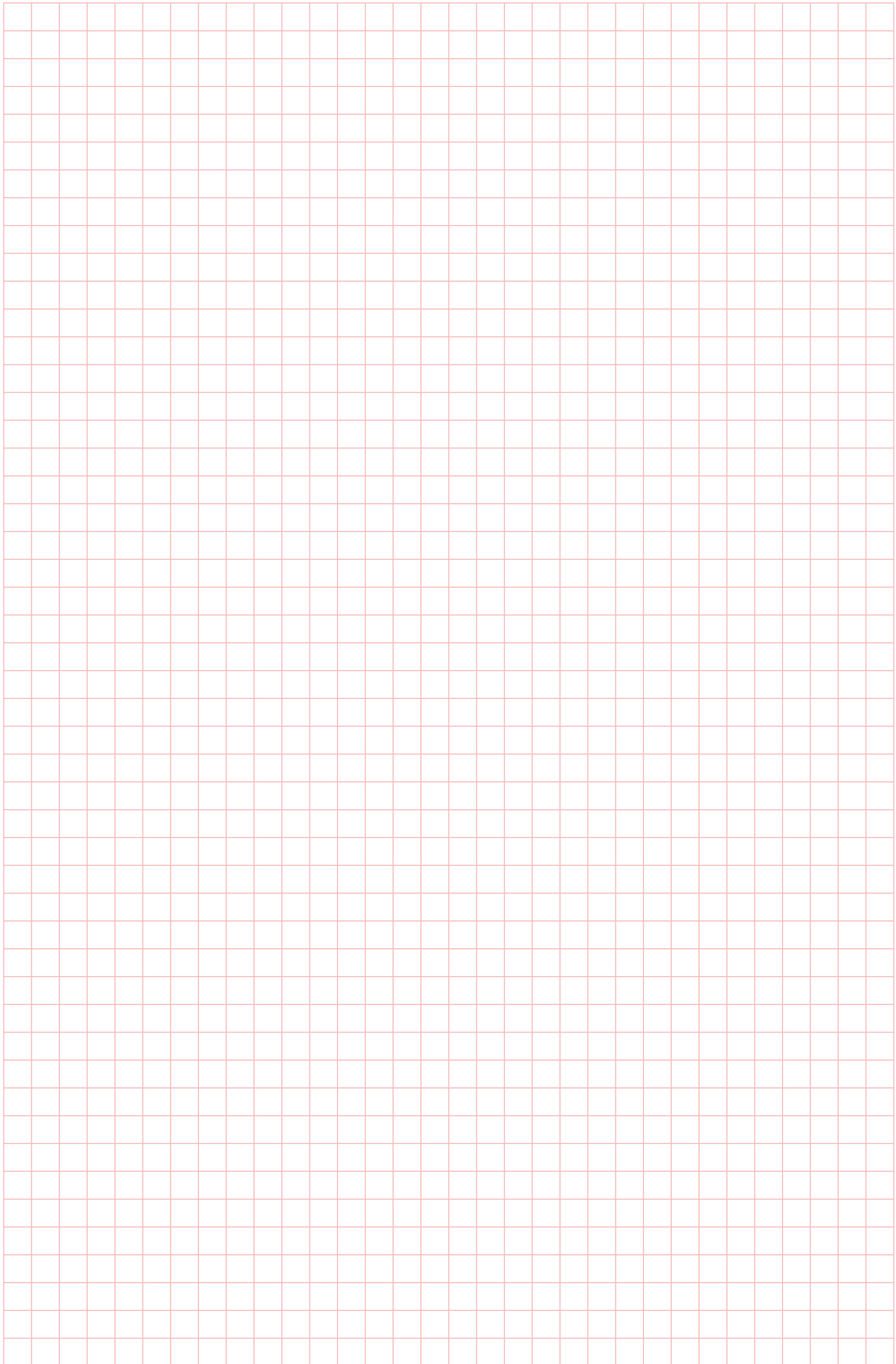


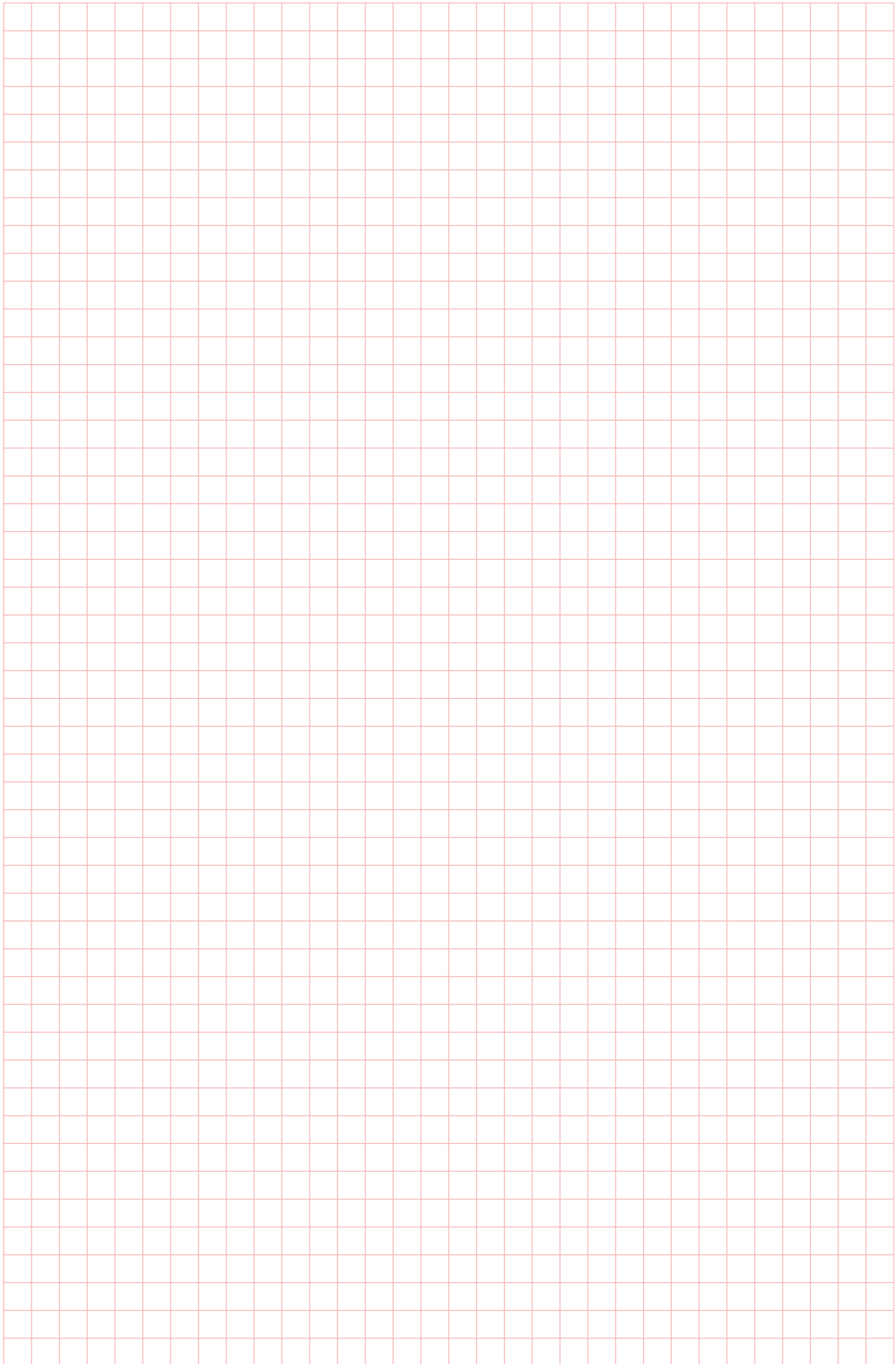


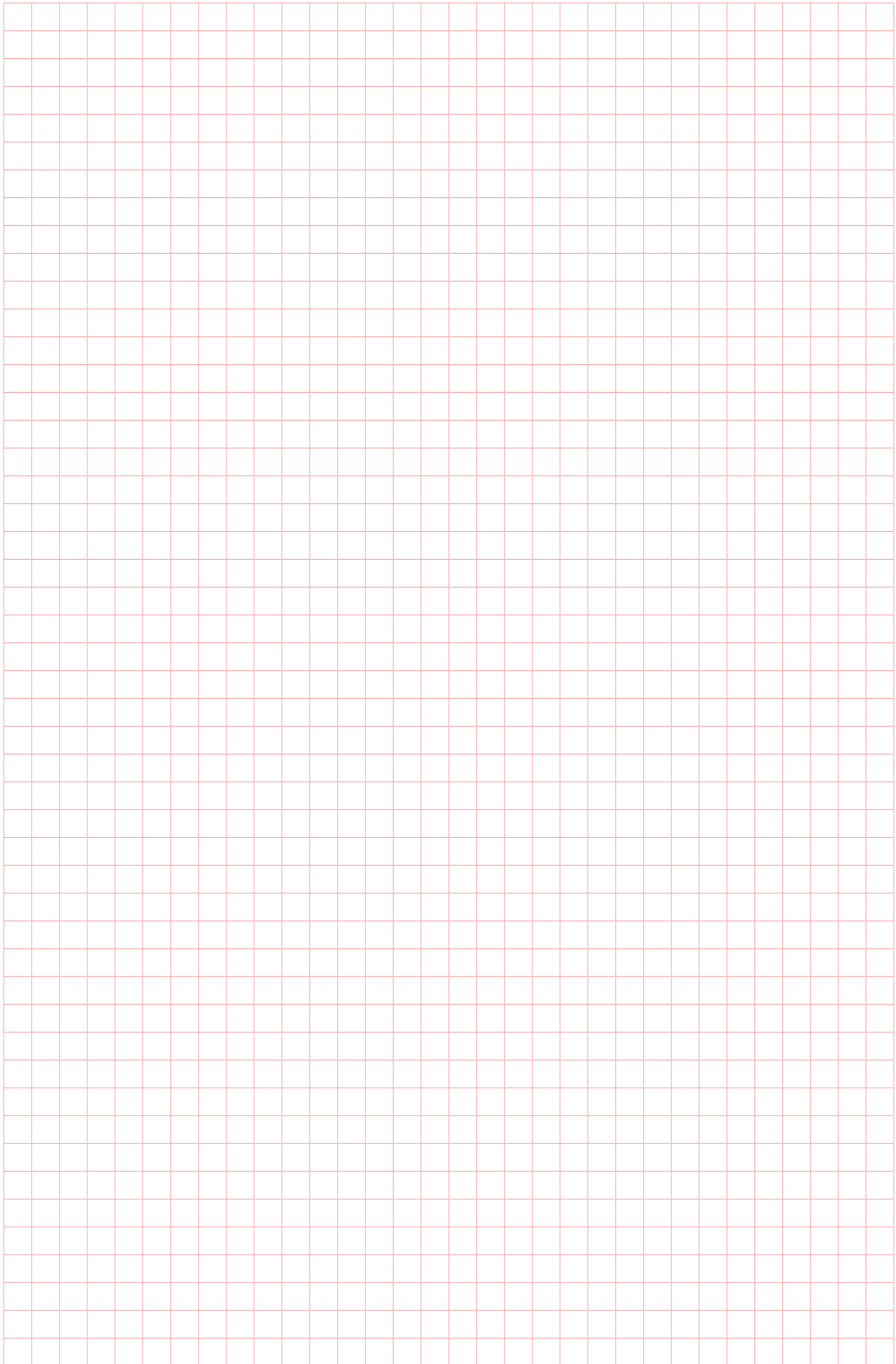


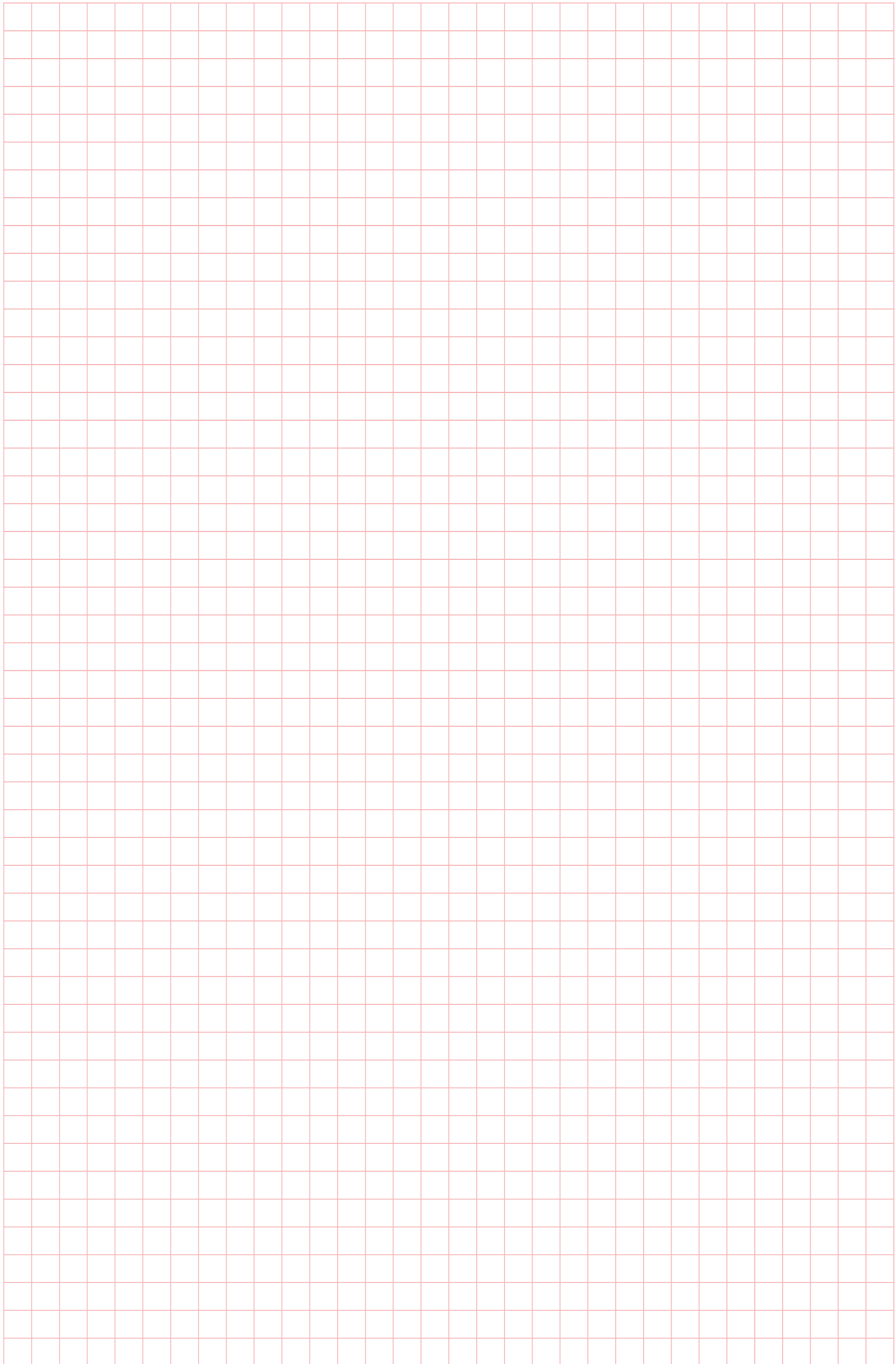


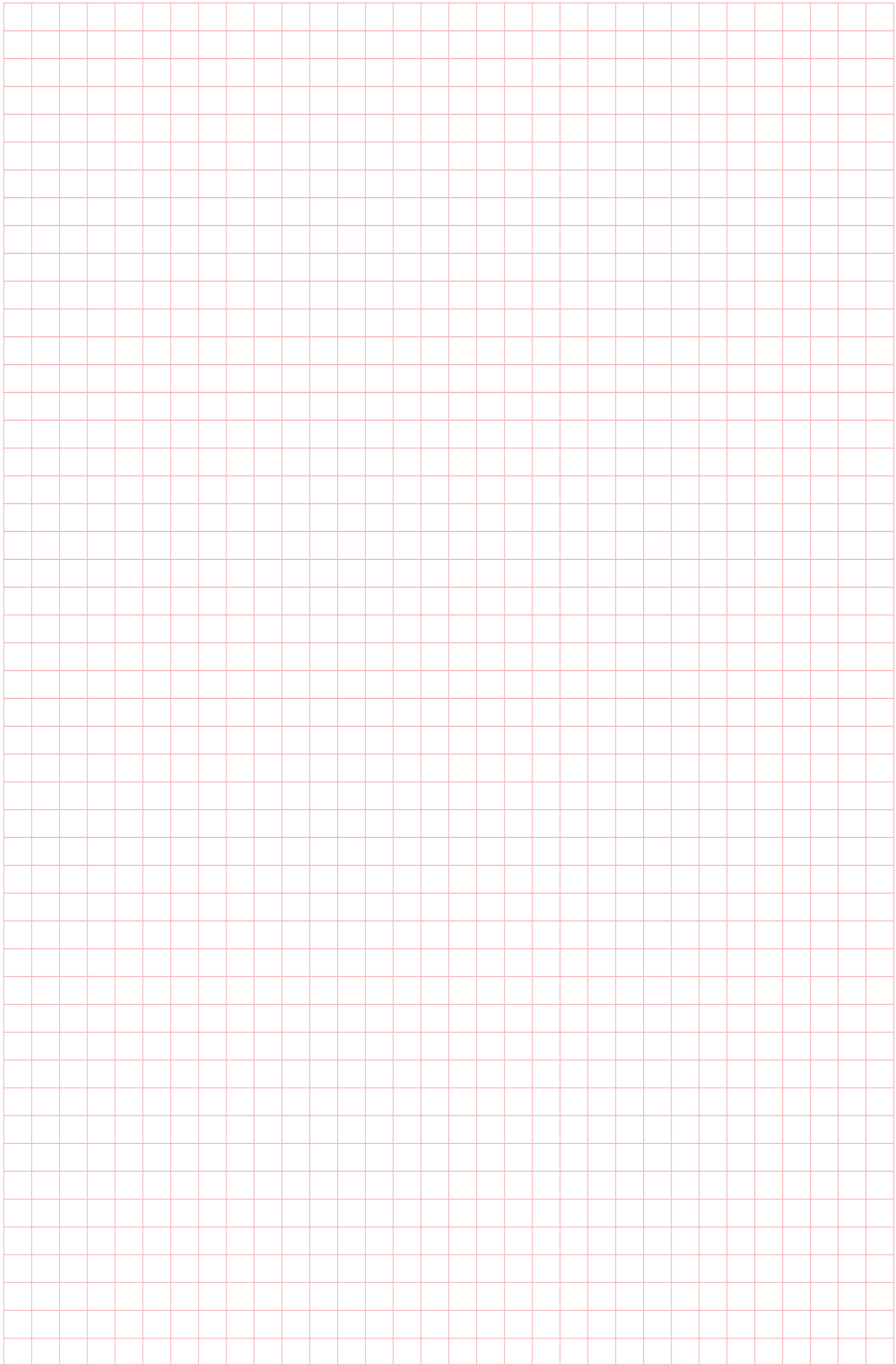














[www.siecnakulture.pl](http://www.siecnakulture.pl)



FUNDACJA **WSPIERANIA**  
ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU