



AGENDA

DZIEŃ 1

Moduł 1. WPROWADZENIE 14:00-17:00

Przedstawienie Projektu

Przedstawienie idei przedsiębiorczości oraz wykorzystania w procesie edukacyjnym różnego rodzaju gier (*Game-based learning approach*)

Przerwa kawowa

Prezentacja przykładów wykorzystania gier w procesie edukacyjnym

Wytyczne i najlepsze praktyki dotyczące tworzenia zespołów

Moduł 2. TWORZENIE IDEI GRY 17:30-20:30

Wprowadzenie do metod kreatywnego myślenia

Wykorzystanie burzy mózgów

Przerwa kawowa

Projektowanie gry

DZIEŃ 2

Moduł 3. PROTOTYPOWANIE 11:00-17:00

Przedstawienie idei prototypowania

Metody, formy i narzędzia prototypowania

Przykłady prototypów

Lunch

Ćwiczenia z zakresu analizy ekonomicznej

Tworzenie prototypu gry

Przerwa kawowa

Moduł 4. TESTOWANIE 17:30-20:30

Wprowadzenie do testowania

Niepowodzenie jako szansa

Wykorzystanie Cyklu Kolba – uczenie się przez doświadczenie

DZIEŃ 3

Moduł 5. PRZEDSTAWIENIE GRY 13:00-17:00

Wprowadzenie do zagadnień związanych z tworzeniem prezentacji i publicznych wystąpień

Elementy krótkiego wystąpienia (a pitch)

Werbalne i niewerbalne elementy komunikacji

Sesja - Pytania i odpowiedzi odnośnie gry

Przygotowanie do prezentacji gry

Przerwa kawowa

Moduł 6. PREZENTACJA GRY 17:30-20:30

Prezentacja gry w grupie



Co-funded by
the European Union