

Notatka ze spotkania
20-21.09.2018 r.

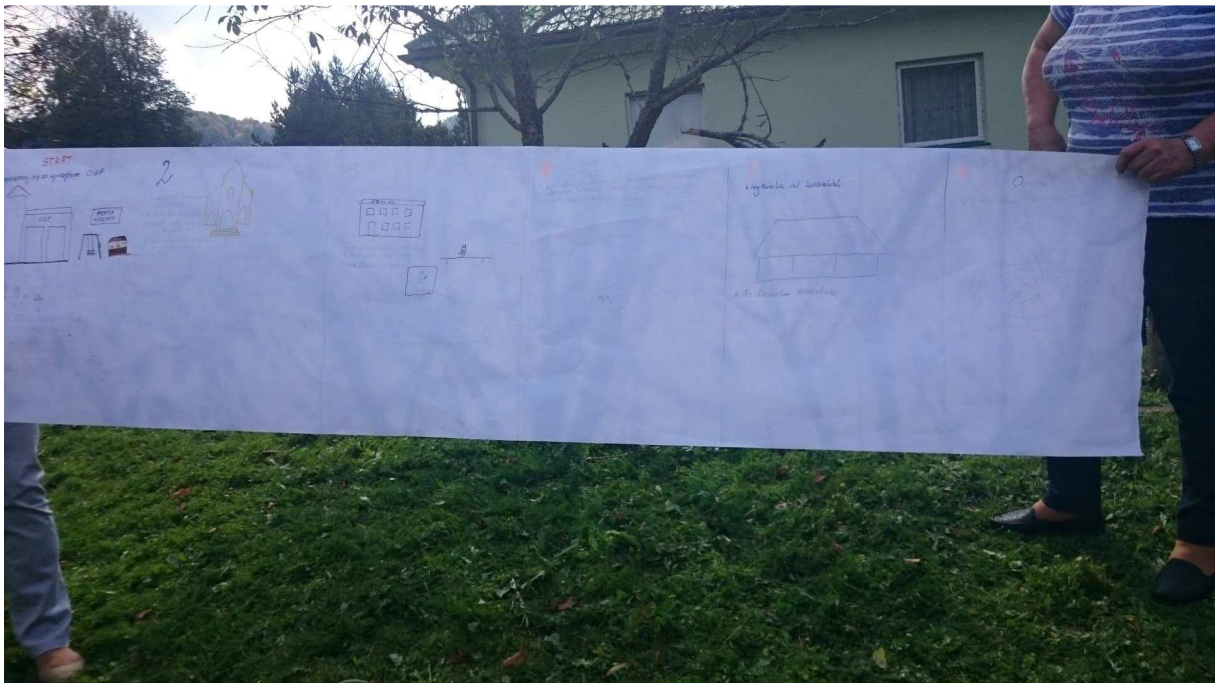
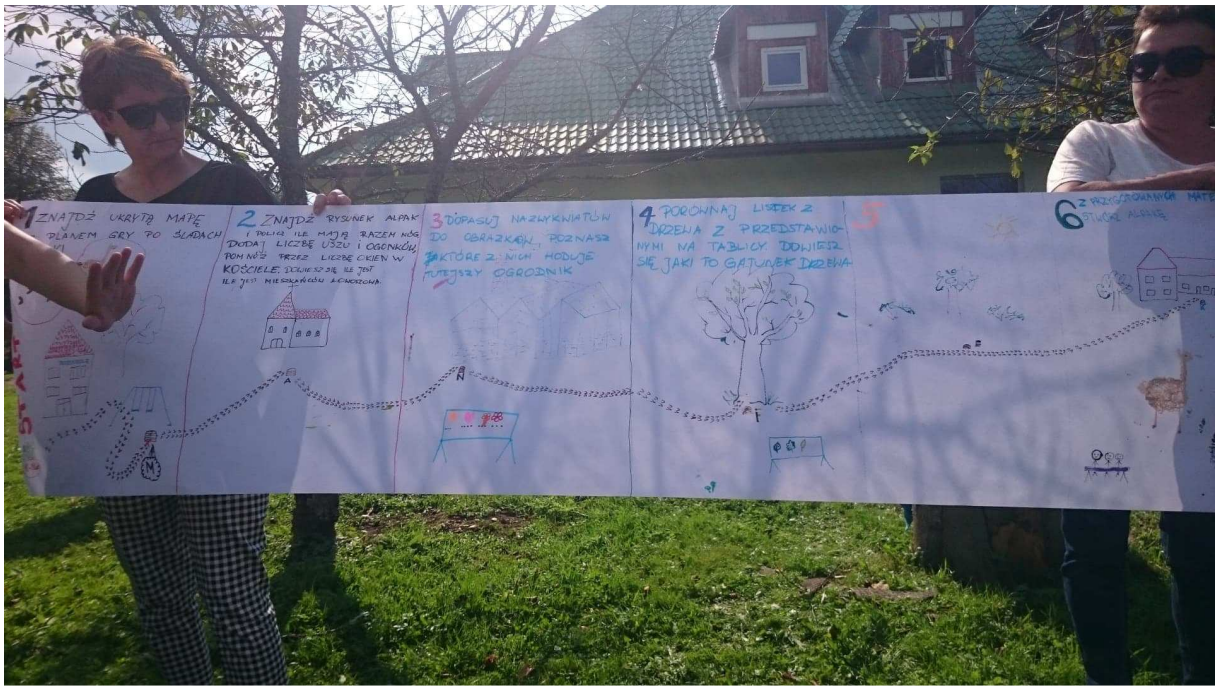
W RAMACH SZKOLENIA Z TWORZENIA GIER TERENOWYCH ORAZ STOSOWANIA TECHNIKI NOTOWANIA WIZUALNEGO UCZESTNICZY ZDEFINIOWALI OCZEKIWANIA KLIENTÓW – ODBIORCÓW ORAZ ORGANIZATORÓW GRY

Celem trzeciego z cyklu szkoleń było wypracowanie jak najpełniejszego zestawu materiałów rysunkowych do wymyślonych przez uczestników gier terenowych. To zwieńczenie pracy z poprzednich szkoleń, wdrożenie informacji oraz nowych umiejętności z tworzenia sketchnotes i zastosowanie ich do swojej oferty. Wykorzystanie nabytych umiejętności do stworzenia opisu konkurencji, map, oznaczeń punktów, kart gry itp. do gry terenowej.

1. Szkolenie rozpoczęło się od zadania, które miało pobudzić grupę do aktywnego uczestnictwa i pobudzenia kreatywności. Uczestnicy otrzymali hasła znanych powiedzeń, przysłów i tytułów, a ich zadaniem było narysowanie go dla przeciwnej grupy, która musiała z rysunku odgadnąć o jakie hasło chodzi.

2. Kolejne zadanie polegało na rozrysowaniu scenariuszy poszczególnych gier terenowych na taśmie papieru w konwencji komiksu. Uczestnicy musieli uwzględnić grupę docelową, kolejne zadania oraz jej zakończenie z finałem w postaci wręczenia certyfikatu, nagrody, lub podliczenia punktów. Uczestnicy pracowali w grupach, a po narysowaniu przebiegu swoich gier przedstawiali je na forum. Zadanie to pozwalało w pełni wykorzystać wszystkie zasady oraz triki robienia notatek wizualnych, a także w oczywisty sposób ukazywały relacje przestrzenne np. punktów z zadaniami, na które pozwala rysunek, a które trudno uchwycić jest w formie pisanej. Uczestnicy dysponowali różnymi artykułami plastycznymi, takimi jak farby, pastele, kredki, pisaki, ołówki, cienkopisy, aby w pełni wykorzystać potencjał kreatywny grupy.










3. Tworzenie scenariusza wymagało od uczestników nadanie grze interesującego tytułu, a także uwzględnienie materiałów promujących grę oraz materiałów stworzonych do jej rozegrania, takich jak np. mapy, instrukcje, oznaczenia punktów zadań, oznaczenia drużyn graczy, certyfikaty i dyplomy. Ta część została poprzedzona prezentacją, opisującą najważniejsze elementy uwzględniające nowoczesną komunikację wizualną.

4. Powstało 8 scenariuszy gier terenowych, które uczestnicy po zakończeniu projektu planują zrealizować na swoich obszarach.



→ OGÓLNE ⇒ SZCZEGÓLNE
→ KORZYSTANIE ZE SCHEMATÓW

REGULAMIN
SCENARIUSZ
REKWIZYTY / KOSTIUMY
ZESPÓŁ
POMOCE - MAPA, KARTY



UCZESTNICY
PROMOCJA - PLAKAT
TEREN → STACJE
TYTUŁ ←

