

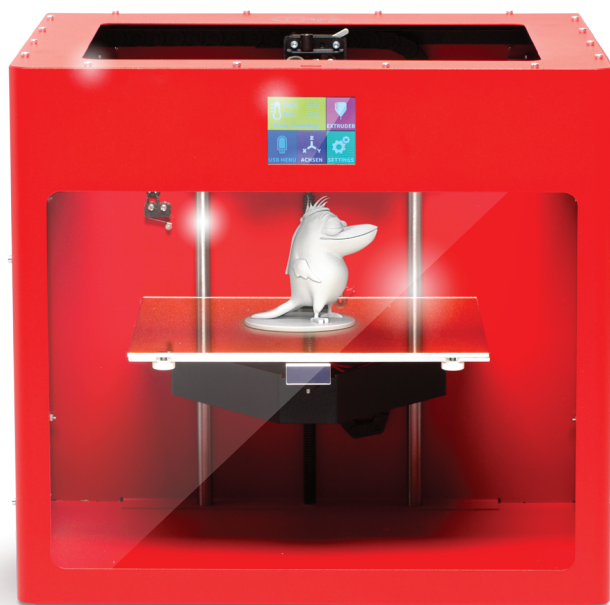
SZERETNÉTEK EGY CRAFTBOT 3D NYOMTATÓT? GYERTEK, JÁTSSZATOK VELÜNK!

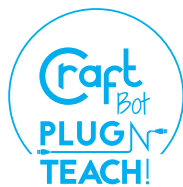
A Digitális Témahét keretében pályázatot hirdetünk. 15 iskolát választottunk, melyek számára 1 hónapos használatra egy 3D nyomtatót ajánlunk fel. Ti vagytok az egyik!

Az iskolák közül az 5 legjobban teljesítő megtarthatja a CraftBotot.

Próbáljátok ki a nyomtatót, és mutassátok meg, hogy jó helyen lesz nálatok!

Az előkészítés során átadunk 1 darab 3D nyomtatót és a nyomtatáshoz szükséges nyersanyagot. A programban résztvevő iskolák egy rövid online felkészítésen vesznek részt, melynek időpontját hamarosan megosztjuk Veletek.





A PÁLYÁZAT

Alkossatok társasjátékot, amely kapcsolódik a kötelező tantárgyak bármelyikéhez. A munkafolyamat különböző fázisairól számoljatok be publikus felületen.

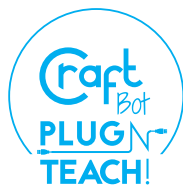
Fontos, hogy a társasjátékok olyan legyen, ami:

- egyedi (a nyomtatott elemek előállítása megoldható 3D modellezési ismeret nélkül is, kész tervek letöltésével, azonban csak részelemek lehetnek kész tárgyak, teljes játék nem tölthető le)
- kedvet csinál a diákok számára az adott tantárgyhoz/tantárgyakhoz, segíti a megértését, a tantárgyi tartalmak elsajátítását
- 4 vagy annál több játékos játszhatja egyszerre
- legalább 25%-ban 3D nyomtatóval készült (pl. bábuk, tábla elemei, kiegészítő kellékek, eszközök, jutalmak)

A pályázat során a következőket kell elkészíteni:

- a társasjáték játékelemei
- a társasjáték-készítés során készült tervek g-kódjai
- részletes játékszabály
- ajánlás a felhasználónak – ebben térjete ki az ajánlott korosztályra, a fejlesztési fókuszra, az elsajátítható ismeretek körére, valamint arra, milyen módon segíti a tanulás folyamatát!
- dokumentáció:
- fényképek és mozgóképes anyagok a tervezés, valamint a játék készítésének folyamatáról (videóötletek: interjú az alkotásban résztvevő tanárokkal, diákokkal, közös munka, tesztelés)
- a fentiekből 3 publikáció valamely nyilvános felületen (ez lehet az iskola honlapján megjelenő cikk, Facebookra kitett poszt, megjelenés helyi sajtóorgánumban stb.)
- az iskola honlapján egy külön oldal a játékról – ahol elérhető egy kedvcsináló demovideó az elkészült társasjátékról, a g-kódok, a játékszabály, az ajánlás

PÁLYAMŰKÉNT A TÁRSASJÁTÉK OLDALÁNAK URL-CÍMÉT, VALAMINT A MUNKAFOLYAMATRÓL KÉSZÜLT PUBLIKÁCIÓK ELÉRHETŐSÉGÉT KELL MEGOSZTANI VELÜNK!



Erőforrásigény

- A pályamű elkészítéséhez egy legalább 5 fős csapatra van szükség (diákok és tanárok vegyesen!)
- Javasoljuk, hogy a csapatot 2 tanár vezesse. Kettőjük közül praktikusán az egyik a játék tartalmi (tantárgyi), a másik a technológiai részét irányítja, támogatja. (Ez utóbbi ideálisan informatikatanár és/vagy van tapasztalata a 3D nyomtatásban.)
- Tervezésre, nyomtatásra alkalmas helyiség.

Az elbírálás szempontjai

- egyedi kivitelezés
- átadható tantárgyi tudás
- dokumentáció
- A játékszabály megfelelő részletességgel írja-e le a játékot?
- Inspiráló-e a célcsoport számára?

Részvétel

Most semmi más dolgotok nincs, mint visszajelezni egy válaszlevélben a részvételi szándékot. Illetve amennyiben nem tettétek még meg, regisztrálnotok is kell a Digitális Témahétre. A pályaművet április 10-én éjfélig kell véglegesítenetek, és publikálnotok az iskola honlapján.

Kérdés esetén keressetek minket a következő elérhetőségek valamelyikén:

Cím: 1047 Budapest, Bem utca 28.

Mobil: +36 30 339 5000

E-mail: info@craftunique.com

Üdvözlettel,

a **CraftUnique** csapata