



Deskové hry

INFORMATIKA, PROJEKTOVÁNÍ
A TECHNOLOGIE


01

Protokol aktivity

VAŠE JMÉNA

DATUM

/ /

Použijte tyto stránky k zapisování vašich vynálezů a programování. Je užitečné zapsat si věci, které nefungovaly, stejně jako ty, které fungovaly – to je způsob, jak se učíme!

PLÁNOVÁNÍ

- 1 Jak můžete vylepšit hru pomocí moderních technologií?

- ② Můžete s využitím technologie vytvořit zcela novou moderní deskovou hru?




- ③ Které SAM bloky by mohly být důležité ve vašem návrhu deskové hry?



4

[illegible]

5



⑥ Jak by byly SAM bloky propojeny se hrou?



⑦ Byly by zapuštěné do desky, nebo samostatné?

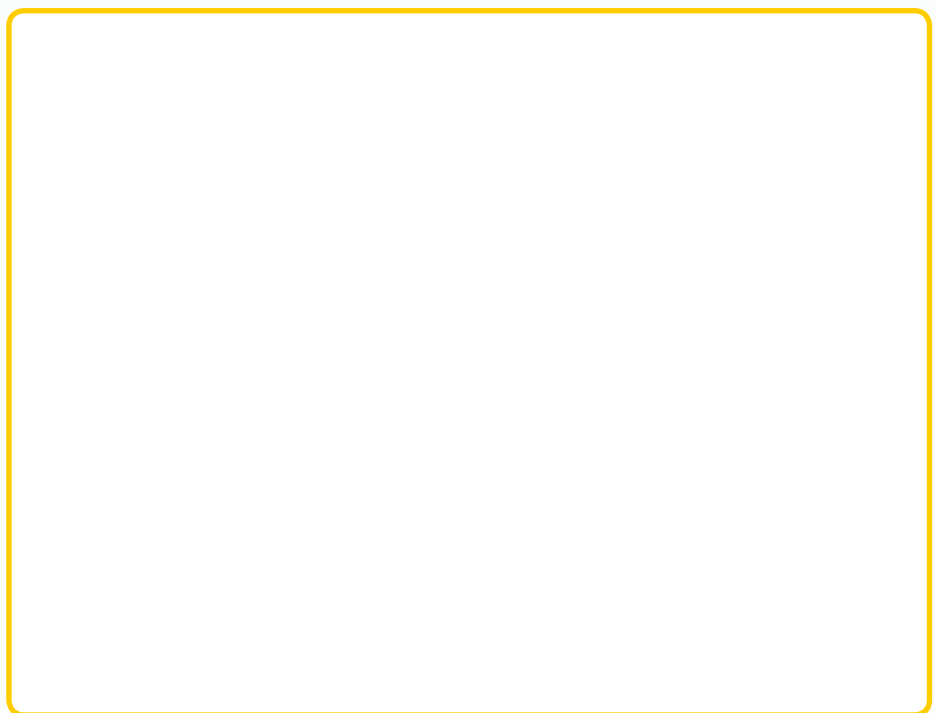


8 Jaká by byla role bloků v kontextu hry?

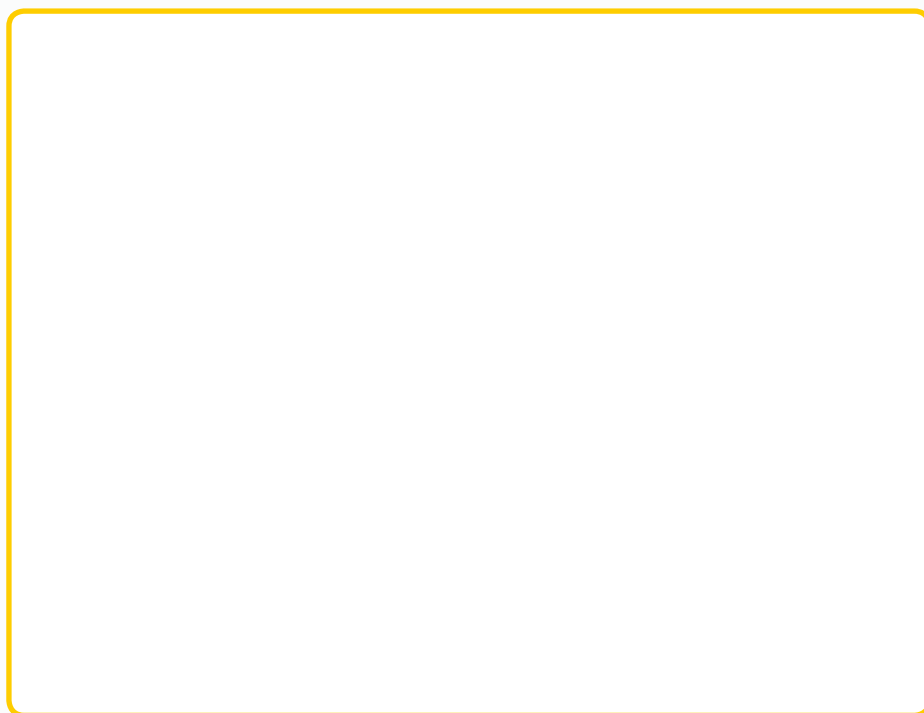


NÁVRH A ROZVOJ NÁPADU

9 Jak byste mohli řešit omezení Bluetooth?



10 Mohli byste SAM bloky fyzicky vestavět do desky?

A large, empty rectangular box with a yellow border, intended for the student's answer to question 10.

TVORBA HRY

11 Měli byste své nápady otestovat s ostatními lidmi ve třídě?

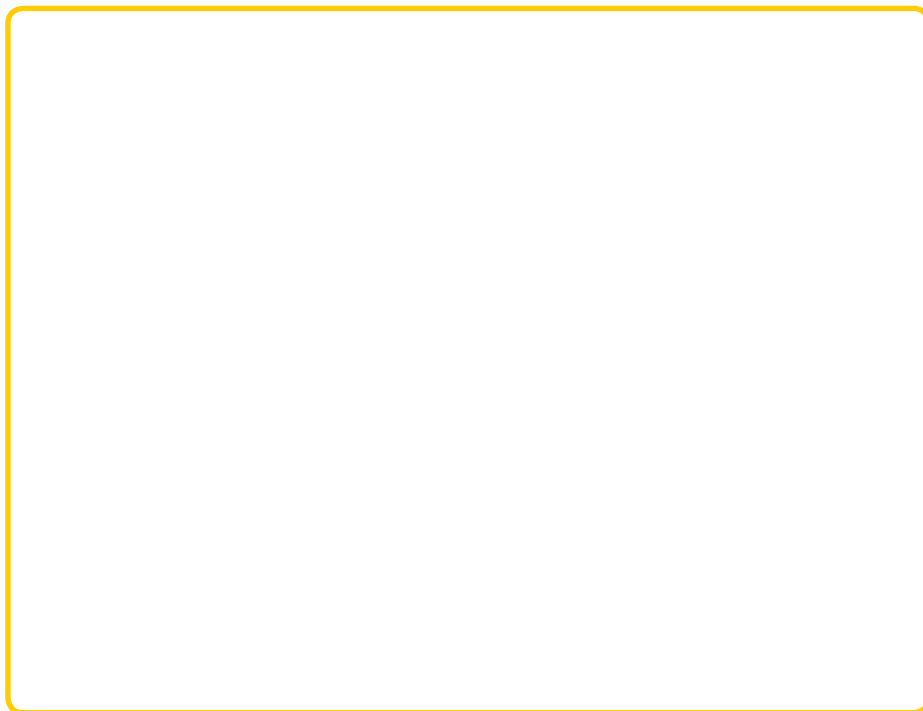
A large, empty rectangular box with a yellow border, intended for the student's answer to question 11.

- ⑫ Vylepšila se hra pomocí SAM bloků, které jste se rozhodli použít?

- ⑬ Dělaří hru zábavnější nebo vylepšují pravidla hry?

ZÍSKÁVÁNÍ ZPĚTNÉ VAZBY A ZLEPŠOVÁNÍ PROTOTYPU

- 14 Jak technologie zlepšila váš zážitek ze hry?


A large, empty rectangular box with a yellow border, intended for the user to write their answer to question 14.

- 15 Daly by se dané technologie lépe zapracovat do designu a pravidel hry?

A large, empty rectangular box with a yellow border, intended for the user to write their answer to question 15.

HODNOCENÍ


- 16 Můžete popsat proces, kterým jste prošli?

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for the user to describe the process they went through.


- 17 Můžete se zamyslet nad významem různých fází návrhu, včetně tvorby prototypu a testování?

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for the user to reflect on the significance of different design phases, including prototyping and testing.

18 Jak úspěšná je konečná hra?

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for the user to write their answer to question 18.

19 Je něco, co byste změnil/a?

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for the user to write their answer to question 19.

20 Mohli byste zlepšit design hry?














02



Čas na reflexi

Bavily vás aktivity? Bylo pro vás něco příliš obtížné? Zakroužkujte emotikon vedle níže uvedených tvrzení, který nejlépe vystihuje vaše pocity.



- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PROJEKT NÁS BAVIL |  |  |  |
| 2 | ROZUMĚLI JSME ZADANÝM ÚKOLŮM |  |  |  |
| 3 | PŘIŠLI JSME S VLASTNÍM ŘEŠENÍM ZADANÝCH ÚKOLŮ |  |  |  |
| 4 | NAŠE VÝSLEDKY JSME SDÍLELI S TŘÍDOU |  |  |  |