

Mateusz Miler 171577
Telekomunikacja 2 (EiT)
Termin projektowy: wtorek 15-18; grupa 3

Propozycja tematu

- Tytuł gry: „Rozwój Drużyny Harcerskiej”
- Technologia wykonania: C# (gra komputerowa)
- Docelowi użytkownicy: młodzi instruktorzy harcerscy, osoby chcące zobaczyć, w jaki sposób rozrastają się przykładowe struktury drużyn harcerskich
- Cel: Celem gry jest nauka planowania i zarządzania zasobami ludzkimi oraz kapitałem danego zgromadzenia. Kluczem do zwycięstwa w grze jest szacowanie ryzyka i sprawne podejmowanie decyzji. Gra pielęgnuje cechy dobrego dowódcy.
- Opis: Gra karciana polegająca na planowaniu wydarzeń, w jakich ma uczestniczyć drużyna harcerska, np. Nabór do drużyny, Biwak, Nadanie barw drużyny. Za uczestnictwo w wydarzeniach karty członków drużyny awansują na wyższe stopnie i mogą zajmować się młodszymi harcerzami (nowe karty), natomiast za każdą kartę członka drużyny dostaje się „Punkty Rozwoju”, dzięki którym można podejmować odpowiednie akcje harcerskie. Gra jest podzielona na tury – każda tura to półrocze. Celem gry jest zaciągnąć do drużyny jak najwięcej harcerzy w 10 lat.

