

Plan prezentacji

1. Temat i cel projektu
2. Grupa odbiorcza
3. Stan wiedzy
4. Zasady gry
5. Wymagania funkcjonalne
6. Wstępny plan rozmieszczenia elementów graficznych



Tematyka projektu

- 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.





Grupa docelową jest organizacja harcerska „Leśna Szkołka” działająca na terenie trójmiasta.

Główną szansą na wykorzystanie oprogramowania są organizowane przez Leśną Szkołkę kursy instruktorskie dla przyszłych opiekunów drużyn harcerskich. Gra może z powodzeniem stać się jednym z elementów pierwszego spotkania kursantów pionu przybocznych. Ułatwia oswojenie się z tematyką następnych spotkań oraz spełnia rolę integracyjną (granie w grupkach kilkuosobowych i rywalizowanie).

<http://lesnaszkolka.org>



Stan Wiedzy

Badania naukowe wyraźnie wskazują, że symulacje komputerowe podejmowanych działań ułatwiają naukę i poprawiają umiejętności decyzyjne.

W artykule [1] wysnuto wniosek *„Model symulacyjny pozwala przetestować każdy aspekt zaproponowanego przez sztab oddziału (pododdziału) przeciwlotniczego rozwiązania (variantu) działania bez wcześniejszego poświęcenia w działaniach bojowych konkretnych (rzeczywistych) zasobów materialnych i osobowych. Jest to bardzo ważny aspekt, gdyż eksperymentowanie w warunkach rzeczywistych jest zwykle bardzo kosztowne albo niemożliwe.”* Podana sytuacja odwzorowuje warunki panujące w drużynie harcerskiej, gdzie złe decyzje mogą skutkować obniżoną frekwencją na zbiórkach lub nawet rozpadem całej jednostki. Potrzebne są symulacje, w których można popełniać błędy i uczyć się na nich bez poważnych konsekwencji.

W tym samym artykule zaznaczono, że operacyjno-taktyczny symulator działań powietrznych jest przydatny do wspomagania procesów decyzyjnych poprzez określanie skutków wariantów decyzyjnych. Na tej podstawie możemy podejrzewać, że symulator rozwoju drużyny harcerskiej będzie pełnił podobną rolę.

[1] Radomyski, A.; Zastosowanie symulacji komputerowej w procesie dowodzenia obroną przeciwlotniczą w czasie ćwiczeń; Akademia Marynarki Wojennej im. Bohaterów Westerplatte; Zeszyty Naukowe Akademii Marynarki Wojennej; 2014; R. 55 nr 4 (199) strony 65–81



W innym artykule [2] udowodniono, że strategiczne gry szkoleniowe polepszają umiejętności strategicznego myślenia, analizowania i zauważania problemów organizacyjnych.

[2] Emilia Dobrowolska, Marek Kalinowski; Strategiczne gry szkoleniowe jako narzędzie kształtowania kompetencji menedżerskich; Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu; 2014; strony 93-104



Zasady gry

I. Gracz losuje jedną z **Opcji Wejściowych** (karty początkowe).

1) **Opcja nr 1.**

Jednostka ma drużynowego (Instruktor Starszy), przybocznego (Instruktor Starszy), dwóch zastępowych (Instruktor) i dwóch podzastępowych (Młody Instruktor).

2) **Opcja nr 2.**

Jednostka ma drużynowego (Instruktor Starszy) i dwóch zastępowych (Instruktor).

3) **Opcja nr 3.**

Jednostka ma drużynowego (Instruktor Starszy) i przybocznego (Instruktor).

II. Gracz rozpoczyna grę z 10 **Punktami Rozwoju (PR)**.

Każdy **Harcerz Naborowy** generuje 0,5 PR na półrocze (po jego zakończeniu).

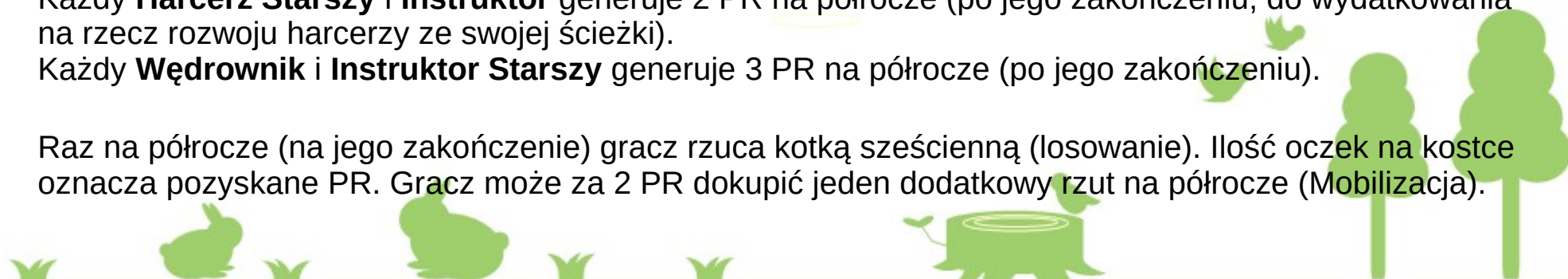
Każdy **Harcerz Młodszy** generuje 1 PR na półrocze (po jego zakończeniu).

Każdy **Harcerz i Młody Instruktor** generuje 1,5 PR na półrocze (po jego zakończeniu; do wydatkowania na rzecz rozwoju harcerzy ze swojej ścieżki).

Każdy **Harcerz Starszy i Instruktor** generuje 2 PR na półrocze (po jego zakończeniu; do wydatkowania na rzecz rozwoju harcerzy ze swojej ścieżki).

Każdy **Wędrownik i Instruktor Starszy** generuje 3 PR na półrocze (po jego zakończeniu).

Raz na półrocze (na jego zakończenie) gracz rzuca kotką sześcienną (losowanie). Ilość oczek na kostce oznacza pozyskane PR. Gracz może za 2 PR dokupić jeden dodatkowy rzut na półrocze (Mobilizacja).



III. Co pół roku podejmuje się **Akcje** (wg listy) w ilości zależnej od planów i posiadanych **PR**.

(wstępna lista akcji – prawdopodobnie ulegnie zmniejszeniu)

1) # **Kurs Przybocznych** (5 PR). Wydajcie 2 PR na każdego harcerza, który ma zdobyć Patent PP.

2) # **Kurs Zastępowych** (4 PR). Wydajcie 1 PR na każdego harcerza, który ma zdobyć Patent PZ.

3) # **Nadanie Barw** (2 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 1 PR na każdego harcerza, którego chcecie przyjąć w poczet członków jednostki.

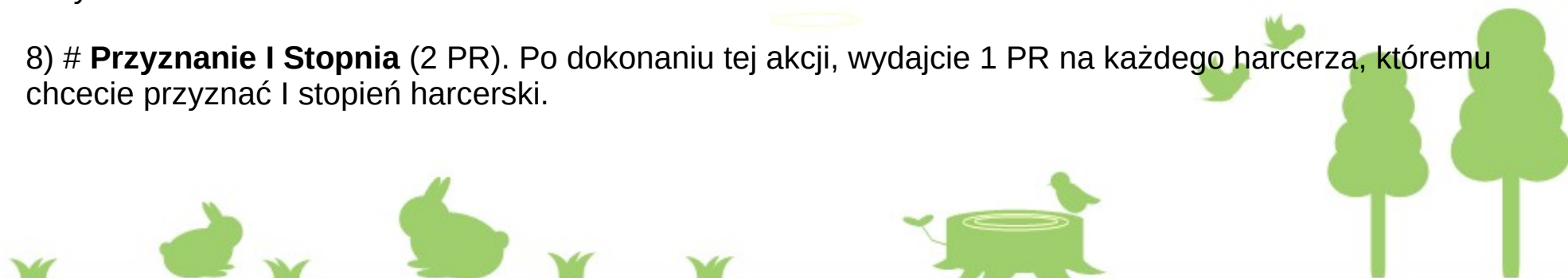
4) # **Otwarcie I Stopnia** (2 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 1 PR na każdego harcerza, któremu chcecie otworzyć próbę na I stopień harcerski.

5) # **Otwarcie II Stopnia** (3 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 2 PR na każdego harcerza, któremu chcecie otworzyć próbę na II stopień harcerski.

6) # **Pagon Wędrowniczy** (5 PR). Wydajcie 2 PR na każdego harcerza, który ma zdobyć pagon wędrowniczy i stać się Wędrownikiem.

7) # **Przyrzeczenie** (3 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 1 PR na każdego harcerza, który złożył Przyrzeczenie Harcerskie.

8) # **Przyznanie I Stopnia** (2 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 1 PR na każdego harcerza, któremu chcecie przyznać I stopień harcerski.



9) # **Przyznanie II Stopnia** (3 PR). Po dokonaniu tej akcji, wydajcie 2 PR na każdego harcerza, któremu chcecie przyznać II stopień harcerski.

10) # **Zastęp Starszy** (4 PR). Wydajcie 1 PR na każdego harcerza, który ma dołączyć do zastępu starszego.

11) **Biwak** (2 PR). Daje możliwość rzutu kostką sześcienną i uzyskania dodatkowych PR (1 oczko = 1 PR).

12) **Mianowanie Podzastępowych** (1 PR). Wydajcie kolejny 1 PR na każdego podzastępowego, którego zamierzacie powołać na tę funkcję.

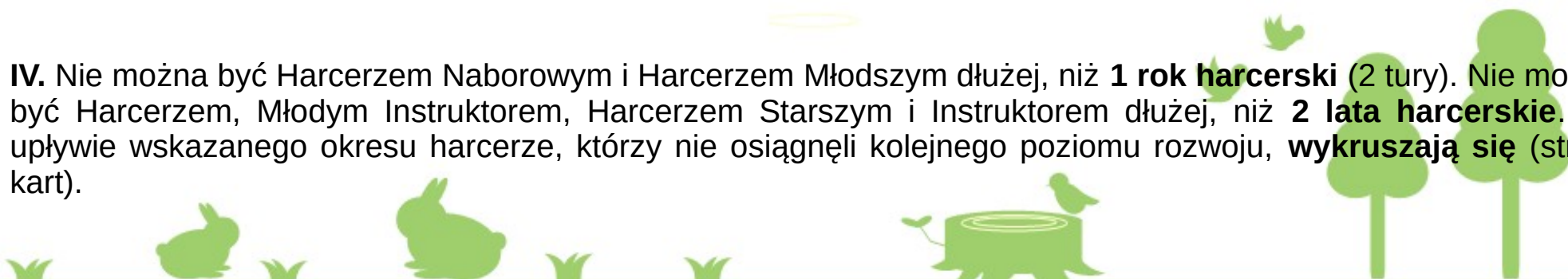
13) **Mianowanie Przybocznych** (3 PR). Wydajcie kolejne 2 PR na każdego przybocznego, którego zamierzacie powołać na tę funkcję.

14) **Mianowanie Zastępowych** (2 PR). Wydajcie kolejny 1 PR na każdego zastępowego, którego zamierzacie powołać na tę funkcję.

15) **Nabór** (6 PR). Za pomocą Naboru można poszerzyć szeregi swojej jednostki. Rzut kostką sześcienną decyduje o powodzeniu akcji naborowej – 1-2 oczka (6 Harcerzy Naborowych), 3-4 oczka (8 Harcerzy Naborowych) oraz 5-6 oczek (10 Harcerzy Naborowych).

16) **Utworzenie Zastępów** (2 PR). Po dokonaniu tej akcji, przydzielcie harcerzy do zastępów.

IV. Nie można być Harcerzem Naborowym i Harcerzem Młodszym dłużej, niż **1 rok harcerski** (2 tury). Nie można być Harcerzem, Młodym Instruktorem, Harcerzem Starszym i Instruktorem dłużej, niż **2 lata harcerskie**. Po upływie wskazanego okresu harcerze, którzy nie osiągnęli kolejnego poziomu rozwoju, **wykruszają się** (strata kart).

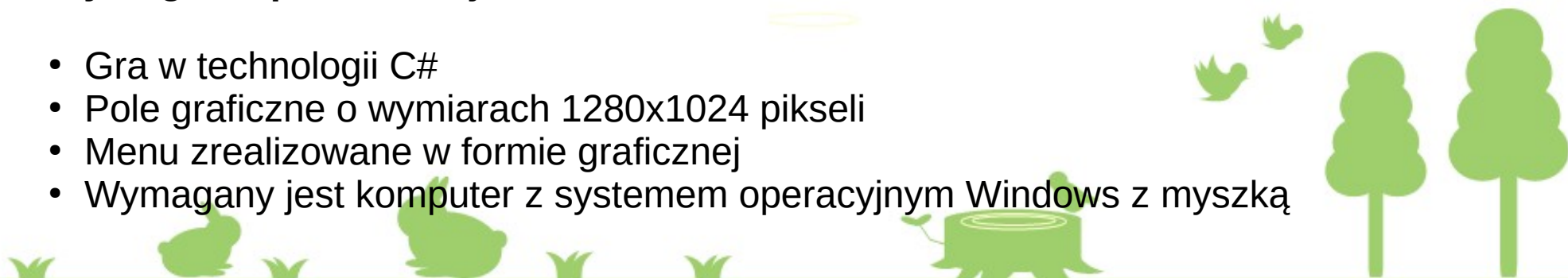


Wymagania funkcjonalne

- Gra musi pokazywać skutki źle podejmowanych decyzji (kary w grze)
- Karty muszą być dobrze rozmieszczone i widoczne w interfejsie graficznym (wymagane ograniczenie ilości kart i odpowiedni algorytm)
- Gra podzielona na tury
- Gra musi posiadać obszary wyświetlające informacje na temat gry i kart
- Przyciski wywołujące okienka umożliwiające podejmowanie decyzji
- Po każdej turze aktualizowane są punkty i pola informacyjne
- Możliwość podejrzenia każdej karty (wymagań do awansu)

Wymagania poza funkcjonalne

- Gra w technologii C#
- Pole graficzne o wymiarach 1280x1024 pikseli
- Menu zrealizowane w formie graficznej
- Wymagany jest komputer z systemem operacyjnym Windows z myszką



Szkic rozmieszczenia elementów graficznych



Model Przykładowego okienka akcji

