

# MATEUSZ MOĆKO

S197675

ELEKTRONIKA I

TELEKOMUNIKACJA

ETAP 1 realizacji projektu z  
przedmiotu „Języki programowania  
wysokiego poziomu” – propozycja  
tematu





### **Tematyka projektu:**

Gra komputerowa o tematyce *serious game* „Dobry student”



### **Cel projektu:**

Do celów projektu należy utworzenie gry „*Dobry student*”, w technologii Java Desktop mającej na celu rozwój osobisty gracza. W grze zostaną zastosowane mechaniki mające na celu wzmacnianie inteligencji emocjonalnej, empatii, asertywności oraz budowy relacji gracza.



### **Krótki opis gry:**

Gracz wcieli się w rolę studenta na kampusie który podczas swojej przygody będzie spotykał różne zdarzenia i w zależności od jego wyborów niektóre z atrybutów gracza będą się konsekwentnie podnosić lub obniżać. Jego decyzje wpłyną na reakcje NPC podczas rozmowy z nim, a gra wskaże stosowny komunikat dzięki któremu gracz będzie mógł lepiej zrozumieć skutki zachowań, i dać graczowi pole do refleksji



### **Użytkownicy gry:**

Nastolatki, dorastający, osoby z narcystycznymi zaburzeniami osobowości, osoby pragnące podnieść swój poziom inteligencji emocjonalnej.