##

Projekt gry komputerowej na potrzeby lekcji `u\_proj => elementy projektowania dla szkół ponadpodstawowych` w wykonaniu 6-osobowej grupy z klasy IIe(4).

## Postanowienia ogólne

1. Regulamin pracy projektowej w kolejnych częściach arkusza dalej nazywa wykonywany projekt gry komputerowej „Projektem”, grupę wykonawczą „Grupą Projektową”, podmioty wykonawcze "Podmiotami" oraz podmioty trzecie „Podmiotami Współpracującymi”.

2. Grupa Projektowa zastrzega sobie prawo do stworzenia własnego znaku handlowego na czas nieokreślony (ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, art. 4. \*\*§\*\* 3).

3. Studio projektowe stworzone na potrzeby Projektu jest organizacją o charakterze wolontariackim.

Nazwa, stając się nierejestrowanym akronimem z dniem 15 października 2020 roku, składa się z pierwszych litery członków Grupy Projektowej:

> MAAJKeL Studios

4. Opuszczenie Grupy Projektowej przez jednostkę lub wstąpienie osoby trzeciej dalej zwanej Podmiotem Współpracującym nie skutkuje zmianą nazwy handlowej studia projektowego.

5. Zakres projektu obejmuje zaprojektowanie, wykreowanie, wytworzenie i testowanie produkutu końcowego - gry komputerowej .

## 1. Skład Grupy Projektowej

1.1. Przewodniczącym Grupy Projektowej, głównym Nadzorującym prac projektowych, Koordynatorem prac, twórcą pobocznym ścieżki dźwiękowej, efektów z dniem 7.10.2020 roku staje się Krzysztof Wiłnicki, uczeń klasy IIe(4).

1.1.1. Do zadań podmiotu należy wyszukiwanie najkorzystniejszych dróg współpracy między podmiotami Grupy Projektowej, zbieranie źródeł wiedzy tematycznie ekwiwalentnych

tematyką Projektu oraz przeprowadzanie cotygodniowej analizy, obserwacji oraz zapisu dokumentacyjnego zebranych wniosków.

1.1.2. Zapis dokumentacyjny, tworzenie wątków oraz gałęzi informacyjno-technicznych odbywa się na platforme GitHub (na Licencji open-source MIT) w projekcie \*\*\*Project-WildWestGame\*\*\* pod nadzorem Koordynatora oraz Miłosza Brzechczyna (punkt 1.4).

- - -

1.2. Nadzorującym zespołu prac graficznych z dniem 09.10.2020 roku staje się Lena Wojewódzka, uczeń klasy IIe(4).

1.2.1. W skład zespołu prac graficznych wchodzą:

1.2.1.1 Lena Wojewódzka – do zadań podmiotu należy wstępny sketch, rysunki postaci, prototypy, tworzenie sylwetki postaci, tekstury prefabów, obiektów i innych elementów rozgrywki.

1.2.1.2 Albert Belka, uczeń klasy IIe(4) – do zadań podmiotu należy modelling i teksturowanie postaci, tworzenie animacji, sylwetki bounding box'ów etc.

1.2.1.3 Jan Kuffel, uczeń klasy IIe(4) – do zadań podmiotu należy

gałąź nr 1: character design, tekstury prefabów, obiektów i innych elementów rozgrywki;

gałąź nr 2 (punkt 1.4.2): wykonawstwo i nadzór programistyczny zaplanowanych prac projektowych (coding).

1.2.2. Podmioty wchodzące w skład zespołu prac graficznych mają obowiązek publikacji swoich prac oraz zmian w kodzie gry w odpowiednich gałęziach (\*branches\*) projektu na platformie GitHub.

- - -

1.3. Opiekunem i mentorem Grupy Projektowej, głównym fabularyzatorem gry, twórcą ścieżki dźwiękowej gry oraz głównym projektantem efektów dźwiękowych i przestrzeni akustycznych w grze z dniem 12.10.2020 roku staje się Adam Techner, uczeń klasy IIe(4).

- - -

1.4 Nadzorującym zespołu programistycznego z dniem 17.10.2020 roku staje się Miłosz Brzechczyn, uczeń klasy IIe(4).

1.4.1. W skład zespołu programistyczno-testowego wchodzą:

1.4.1.1 Miłosz Brzechczyn - do zadań podmiotu należy kodu źródłowego gry oraz wydawanie i publikowanie kolejnych wersji gry.

1.4.1.2 Jan Kuffel, uczeń klasy IIe(4) - zadania podmiotu wymienione w punkcie 1.2.1.3; ponadto sub-work w tworzeniu efektów dźwiękowych oraz projektowaniu przestrzeni akustycznych w grze.

## 2. Cele Projektu

2.1 Cel ogólny projektu: podniesienie kompetencji kluczowych uczniów zespołu, umożliwiające im aktywne uczestnictwo na rynku pracy.

2.2 Cele szczegółowe projektu:

- Wsparcie procesu rozwijania poziomu kompetencji kluczowych wśród uczniów w ramach realizacji Projektu.

- Zwiększenie dostępności do pozalekcyjnych i innowacyjnych form rozwijania kompetencji kluczowych.

- Kształtowanie kompetencji kluczowych w zakresie nauczania przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, przedsiębiorczości, technologii informacyjno-komunikacyjnych i języków obcych.

- Powiększenie współpracy i wymiany doświadczeń pomiędzy uczniami w Grupie Projektowej.

## 3. Prowadzenie dokumentacji (odn. pkt 1.1.2)

Członkowie Grupy Projektowej mają przynależny obowiązek zgłosić każdorazowe działanie na rzecz Projektu, ponieważ składa się to na podstawę merytoryczną oceny Projektu. Dokumentacja prowadzona przez Koordynatora (nr ewidencji K00916561) zapisywana jest w osobnych plikach (np. sprawozdania projektowe ze spotkań) i pozwala na uporządkowane katalogowanie prowadzonych prac i ich jednoczesny podział na cztery zasadnicze etapy:

- fully concept - w pełni zaprojektowane, gotowe na wprowadzenie w fazę wykonawczą,

- party finished or currently in progress - usytuowane w fazie wykonawczej lub częściowo ukończone,

- already finished - ukończone i działające funkcje,

- not yet begun - niezaczęte bądź niezaprojektowane

- - -

### License

MIT © GitHub

1. Gra

15.11 – ustalenie typu gry, przekazanie kompletnej charakterystyki pracy grupowej dalszym Podmiotom, zaktualizowanie readme.md mechaniki zasoby organizacja

Tło, postaci, muzyka i fabuła prototyp kreacja kolejnych stopni fabuły

Rozdział 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sposób wybierania drabinkowy

Demo do końca semestru do 15-30 minut

Ustalenie koncepcji gry, ustalenie planu wykonawczego

Do końca października fabuła gry

Do końca grudnia alpha produktu

koniec października - protoyp gry, zarys fabuły

[19:29]

połowa listopada - podstawa graficzna, skorelowanie postaci i wmiędzy czasie tworzenie wątków i takie tam

[19:29]

no i do końca później ciągniemy kodowanko, zagnieżdżanie fabuły, modelowanie i teksturowanie