

# Etap 1 - Propozycja tematu

Jakub Piszczek, 197625  
Elektronika i Telekomunikacja, sem. 5

## 1 Alchemia Wiedzy

Gra edukacyjna typu serious game wspierająca uczenie się przez odkrywanie.

## 2 Technologia wykonania

Projekt zostanie stworzony w technologii Java Desktop.

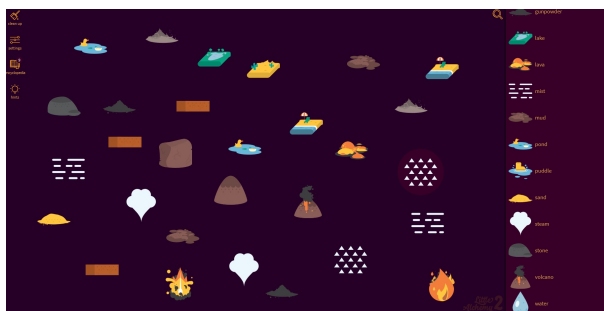
## 3 Cel

Celem gry „Alchemia Wiedzy” jest rozwijanie kreatywnego i logicznego myślenia poprzez łączenie różnych elementów występujących w przyrodzie w celu odkrywania nowych elementów.

Gracz, eksperymentując z dostępnymi składnikami, uczy się zasad zależności między zjawiskami i materiałami w otaczającym nas świecie.

## 4 Opis planowanej gry

- Gracz zaczyna z kilkoma podstawowymi elementami (np. ogień, woda, ziemia, powietrze) i może je łączyć, by odkrywać nowe rzeczy (para, lawa, błoto, roślina, człowiek, itd.).
- Celem gry jest odkrycie wszystkich możliwych kombinacji.
- Inspiracją do projektu była gra „Little Alchemy”, jednak projekt zostanie rozbudowany o elementy edukacyjne, takie jak opisy naukowe powstałych obiektów oraz różne ciekawostki.
- Po odkryciu nowego elementu wyświetla się ciekawostka (np. „Para to gazowa forma wody”).



Rysunek 1: Zrzut ekranu gry „Little Alchemy”