

Gamebook – czyli jak uczyć projektowania gier dla każdego

Marta Tymińska, Piotr Milewski

Uniwersytet Gdański

e-mail: marta.tyminska@ug.edu.pl

W 2023 roku opublikowaliśmy (my = Marta Tymińska i Piotr Milewski) pierwszy w Polsce polski podręcznik do projektowania gier pt. Gamebook. Składał się on z dwóch części - Theoria i Praxis - oraz zeszytów ćwiczeń. Obecnie pracujemy nad kolejną, ulepszoną wersją, aby jeszcze łatwiej i ciekawiej można było uczyć się projektowania gier.

Celem prezentacji będzie pokazanie, jak warto uczyć projektowania gier, co od

pierwszej edycji podręcznika nam się sprawdziło, a co nie. Chcemy też zachęcić do używania narzędzi do projektowania gier w dydaktyce dla szkół wyższych, gdyż poprzez gry poznajemy więcej niż jedną kompetencję przyszłości!

Pragniemy zarażać naszą pasją do projektowania gier, skupiając się jednocześnie na dydaktycznych aspektach tego przedsięwzięcia.