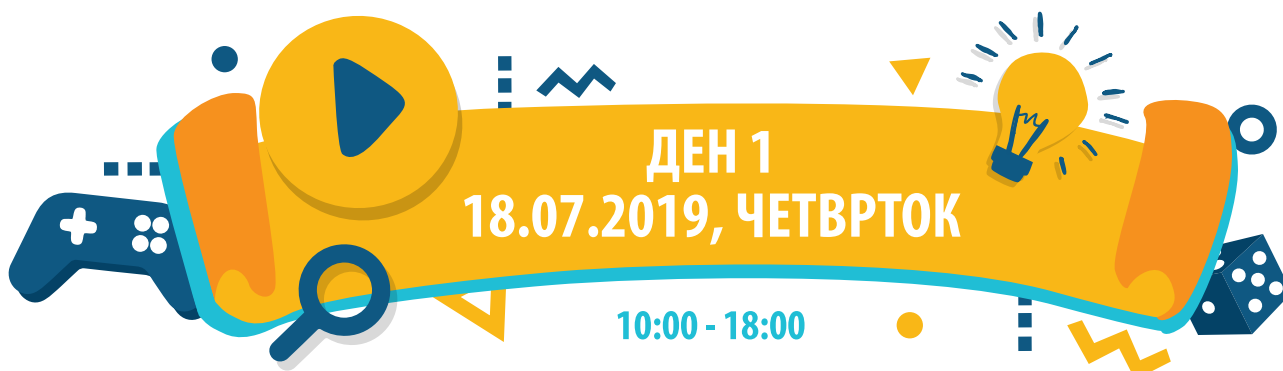


#INNO4EDU



ЗА
НАЈМЛАДИТЕ



ДЕН 1 18.07.2019, ЧЕТВРТОК

10:00 - 18:00

09:30 - 10:00

Пристигнување на учесници, кафе и регистрација

10:15 - 10:30

Воведни обраќања на претставници од институции и поддржувачи на проектот

11:15 - 11:45

Презентација на методологијата на хакатонот, агендата, логистичките детали, менторите и понудените материјали

13:00 - 13:30

Работа во тим:
Запознавање со предлог воспитно образовни подрачја и дискусија со образовен експерт за избор на тема за работа

15:00 - 15:30

Пауза за ручек

18:00 - 23:00

Отворен простор за работа Асоцијации,
18:30 - Опционална тим-билдинг вежба за сите присутни

10:00 - 10:15

Официјално отварање и добредојде, Софија Богева и Александар Лазовски, SmartAp - Лабораторија за социјални иновации

10:30 - 11:15

Предавање - Поврзаноста на образованието и правилниот раст и развој на детето
Бенџамин Перкс, Претставник на УНИЦЕФ

11:45 - 13:00

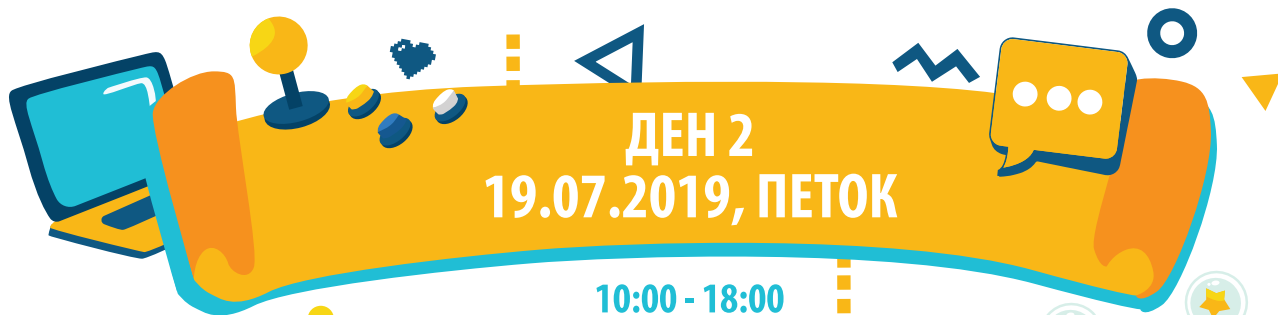
Воведна вежба за запознавање и добра доза кафе
Горазд Смилевски,
Бизнис Академија Смилевски

13:30 - 15:00

Работа во тим: Бреинсторминг - Дефинирање на тема и концепт за игра

15:30 - 18:00

Работа во тим: Работа на прототип, развивање на high fidelity прототип и поделба на работни активности (2Д арт, графички дизајн и сл.)



10:00 - 18:00

09:30 - 10:00

Пристигнување на учесници, кафе и регистрација

10:00 - 10:15

Вежба за кревање на енергија (енерџајзер)

10:15 - 10:45

Презентација на тимовите -
"Што е постигнатото досега?"
Групна рефлексија и фидбек

10:45 - 10:55

Насоки за работа - Софија Богева, СмартАп

10:55 - 11:35

Предавање - Клучни елементи при дизајн на игри и материјали за деца
Претставници од наградуваната игра
"Светот на Биби"

11:35 - 13:30

Работа во тим:
Техничко финализирање на елементи од играта

13:30 - 14:00

Пауза за ручек

14:00 - 16:00

Работа во тим:
Техничко финализирање на играта

16:00 - 16:30

Предавање - Клучни елементи при дизајн на карактери за деца
Претставници од "Лисичко"

16:30 - 18:00

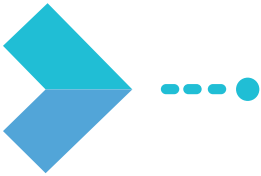
Работа во тим:
Техничко финализирање на играта и тестирање меѓу тимови

18:00 - 23:00

Отворен простор за дружба и изработка на презентација Мафија и Dixit,
19:30 - Опционална тим-билдинг вежба за сите присутни



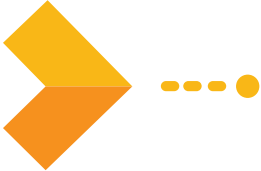
ТЕХНИЧКИ И ЛОГИСТИЧКИ ДЕТАЛИ:



ШТО ДА ПОНЕСЕТЕ?

Препорачливо е учесниците со себе да понесат **лаптоп/компјутер и друга техничка опрема** која сакаат да ја користат (пр. таблет за цртање, тестатура и сл.)

Организаторот ќе обезбеди храна, освежување, пристап до интернет и логистичка поддршка.

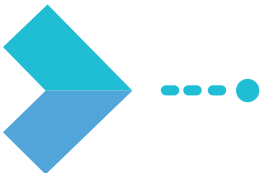


НА КОИ ТЕМИ ЌЕ РАБОТИМЕ?

Секој од тимовите ќе добие **предлог воспитно образовни подрачја** (предмети и активност, пр. математика - собирање и множење).

Овие предлози се предвидени да бидат искористени од тимовите при дизајнирањето на нивната игра, односно да се земат како тема за развој.

Дополнително, секој од тимовите **ќе добие примери за слични игри, почетна содржина за играта, со можност во текот на развојот да се консултираат со образовни експерти кои ќе се присутни на хакатонот.**



ТЕХНИЧКИ ДЕТАЛИ - ВО КАКВИ ТЕХНОЛОГИИ ЌЕ РАБОТИМЕ?

Игрите треба да се изработени во **технологија која е лесна за имплементација на веб**. Препорачани технологии се сите JavaScript развојни околинис кои што се лесни за инсталација на веб сервери.

Препорачливо е игрите да бидат концепирани да се достапни на поддомен (subdomain) со цел нивно лесно одржување.

Препорачуваме игрите да се отворени и за истите да нема потреба од најава.

Дополнително, дел од библиотеки кои се погодни за развој на игри:

Unity 3D (<https://unity.com/>)

Minecraft Educational edition (<https://education.minecraft.net/>)

GDevelop (<https://gdevelop-app.com/>)

Исто така, игрите може да се изработуваат и во т.н desktop верзија при што на играчите би им се понудила инсталациона датотека со која би ја користеле играта. Во овој случај на располагање се сите модерни програмски јазици како: C, C++, Java, Python, .NET, Ruby и слично. Техничкиот дел за изработка на игри е доста флексибилен и наведените детали погоре се само насока.

Очекувањето е во времетраењето на хакатонот тимовите да креираат мали игри кои би биле спремни за прикачување на идната национална веб-платформа.



ДАЛИ ЌЕ МОЖЕМЕ ДА ЈА ПОГЛЕДНЕМЕ НАЦИОНАЛНАТА ВЕБ-ПЛАТФОРМА КОЈА СЕ ИЗРАБОТУВА?

Сите учесници ќе добијат увид во националната веб-платформа за време на настанот со цел во развојот да го имаат во предвид и дизајнот на веб-платформата.