

Karta projektu

- Temat projektu: „Gry komputerowe – korzyści i zagrożenia”
- Realizatorzy projektu:
 - Mateusz Giemza
 - Krzysztof Tobała
 - Emil Kowalski
 - Adam Górecki
 - Dawid Graczkowski
 - Rafał Bentkowski
- Opiekun projektu: Anna Andrzejewska
- Czas trwania projektu: październik 2012 - kwiecień 2013
- Cele projektu:
 - Przedstawienie rodzajów gier komputerowych
 - Poznanie zagrożeń wynikających z gier
 - Poznanie systemu klasyfikacji gier
 - Wykonanie gry komputerowej
- Opis efektów projektu (streszczenie projektu):

Zapoznanie się z wiadomościami na temat zagrożeń wynikających z gier komputerowych.

 - *Uzasadnienie wyboru tematu:*

Wybraliśmy ten temat ponieważ interesujemy się grami komputerowymi, lubimy informatykę i chcieliśmy spróbować stworzyć własną grę.
 - *Realizowane zadania:*

Wykonanie prezentacji na temat gier komputerowych.
Wykonanie gry komputerowej.
 - *Procedury badań (realizowane zadania i stosowane metody pracy, np. przeprowadzenie wywiadów, ankiety, źródła informacji, z których korzystano)*

Informacje uzyskaliśmy z Internetu.
 - *Odkrycia i informacje – najważniejsze zdobyte informacje, wyniki badań, opis wykonanych prac + max 2 zdjęcia lub zrzut strony itp.*

Wykonanie prezentacji na temat gier komputerowych.
Wykonanie gry komputerowej.
 - *Wnioski i rekomendacje*

Projekt pozwolił nam pogłębić wiedzę na temat gier komputerowych oraz mieliśmy możliwość stworzenia własnej gry.
- Bibliografia:
 - <http://www.ofeminin.pl/pegi/zagrozenia-i-korzysci-zwiazane-z-grami-d39397.html>
 - <http://www.spglobino.hg.pl/pliki/doc/tuliszka.pdf>
 - <http://www.pegi.info/pl/>

