

FUNDACJA CULTUREshock



**MediaLab „Magia w Procesie” Warsztaty tworzenia aplikacji mobilnych dla młodzieży,
Warszawa 2015**

CC – BY – SA 3.0 Polska [Sylvia Żółkiewska, Paulina Jędrzejewska, Fundacja Culture Shock]

Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska

Czas trwania:

9 spotkań po 4 godziny każde.

Cele główne warsztatu:

1. Zainteresowanie młodzieży nowoczesnymi technologiami.
2. Zachęcenie jej do aktywnego udziału w tworzeniu kultury.
3. Budowanie poczucia przynależności i tożsamości lokalnej młodzieży w Warszawie.
4. Wspólne wypracowanie koncepcji, zrealizowanie i opublikowanie aplikacji mobilnej na platformę Android.

Cele szczegółowe:

Zdobycie przez uczestników następujących umiejętności:

1. nabycie podstawowej wiedzy na temat projektowania, realizacji i publikacji aplikacji mobilnych na platformę Android;

2. nabycie umiejętności tworzenia prostego prototypu aplikacji i opisanie jej podstawowych funkcjonalności;
3. podstawowa obsługa bezpłatnego programu do obróbki grafiki bitmapowej Gimp lub Pixlr;
4. nabycie podstawowych wiadomości na temat projektowania grafiki na potrzeby aplikacji mobilnych;
5. podstawowa wiedza na temat otwartych zasobów;
6. nabycie umiejętności redagowania tekstów na potrzeby aplikacji mobilnych;
7. podstawowa obsługa platformy Appy Pie;
8. testowanie aplikacji na różnych urządzeniach mobilnych;
9. nabycie podstawowej wiedzy na temat platformy Android i specyfiki publikacji aplikacji w sklepie Google Play;
10. nabycie podstawowej wiedzy na temat promocji aplikacji.

Cele psychologiczne:

1. wzrost poczucia własnej sprawczości;
2. nabycie umiejętności współdziałania i pracy w grupie;
3. wzrost poczucia własnej wartości;
4. dobra zabawa poprzez kreatywność i twórczość.

Sposoby realizacji celów:

1. warsztaty prowadzone są w grupie ok. 20 osób;
2. warsztaty składają się z części prezentacyjnej (ok. 4 godzin) oraz części praktycznej (ok. 32 godziny), podczas której uczestnicy samodzielnie lub w grupach wykonują poszczególne części aplikacji mobilnej przy wsparciu prowadzących;
3. uczestnicy warsztatów pracują w grupach, parach oraz indywidualnie;
4. znaczna część warsztatów odbywa się w pracowni wyposażonej w komputerowe stanowiska z niezbędnym oprogramowaniem, dostępem do Internetu i wi-fi;
5. uczestnicy warsztatów wycinają lub rysują schemat aplikacji;
6. uczestnicy przygotowują grafiki potrzebne do aplikacji w programie graficznym Gimp lub Pixlr;
7. uczestnicy przygotowują teksty na potrzeby aplikacji mobilnej z pomocą programu Open Office;
8. uczestnicy wspólnie tworzą poszczególne części aplikacji mobilnej przy użyciu platformy

Appy Pie.

Zasoby potrzebne do realizacji warsztatu:

1. Komputery podłączone do Internetu (najlepiej 1 komputer na 1 os. ale może być także 1 komputer na 2 osoby). Komputery powinny być wyposażone w dość dobre monitory, ponieważ warsztat przewiduje projektowanie i tworzenie grafiki;
2. Kilka urządzeń mobilnych (smartfon, tablet) do fazy inspiracji i testów;
3. Projektor, pendrive, przedłużacz;
4. Zainstalowany program do grafiki bitmapowej Gimp (ew. program przeglądarkowy Pixlr Editor);
5. Zainstalowany Open Office;
6. Platforma służąca tworzeniu aplikacji mobilnych typu Appy Pie (www.appypie.com);
7. Założone konto deweloperskie w Google Play (jednorazowy koszt ok. 25\$);
8. Flipchart, mazaki, post-ity, kartki A3, papier kolorowy, kredki, taśma klejąca, klej;
9. Wydrukowane pliki dodatkowe (MwP_01, MwP_02, MwP_03);
10. Dostęp do wi-fi;
11. Przygotowany wspólny dysk w chmurze na zdjęcia, teksty, grafiki i projekty.

Grupa docelowa:

Ok. 20-osobowa grupa młodzieży w wieku 14-17 lat z Młodzieżowego Ośrodka Socjoterapii oraz gimnazjów i liceów z terenu Warszawy.

Program warsztatu

Plan ramowy:

1. Inspiracja
2. Koncepcja
3. Prototyp
4. Tworzenie treści i grafiki
5. Tworzenie treści i grafiki - c.d.
6. Grafika i programowanie
7. Programowanie i testy
8. Publikacja i promocja aplikacji

9. Prezentacja aplikacji, ewaluacja i podsumowanie

+ dwa spotkania dodatkowe:

1. Warsztat tworzenia gier w programie GameMaker Studio
2. Warsztat tworzenia dźwięku w programie Reaper

Spotkanie 1 – INSPIRACJA

Cel główny: Wprowadzenie do tematyki tworzenia aplikacji mobilnych

Cele szczegółowe:

- integracja grupy
- zarysowanie tematu aplikacji

Sposoby realizacji celów:

- prezentacja na temat aplikacji
- testowanie ciekawych aplikacji na urządzeniach mobilnych
- dyskusja i mapowanie

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Wprowadzenie	- przywitanie - przedstawienie celów warsztatu - oczekiwania i potrzeby os. uczestniczących
Kontrakt	- jak chcemy pracować?
Mapowanie wiedzy o aplikacjach mobilnych	- aplikacje mobilne - Co o nich wiemy? Jak je znamy? Do czego służą?
Inspiracja	- wspólne oglądanie ciekawych aplikacji edukacyjnych i kulturalnych
Mapowanie zainteresowań	- co mogłoby być tematem przewodnim wspólnej aplikacji?
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- rzutnik, flipchart, mazaki, tablety i smartfony z interesującymi aplikacjami, miejsce do wspólnej pracy

Spotkanie 2 - KONCEPCJA

Cel główny:

Wspólne opracowanie koncepcji aplikacji.

Cele szczegółowe:

- integracja uczestników
- umiejętność wypracowywania ciekawych pomysłów za pomocą burzy mózgów

Sposoby realizacji celów:

- praca w grupach
- dyskusja
- głosowanie

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- zabawa integracyjna
Koncepcja	- opracowanie pomysłów na aplikację: burza mózgów w podgrupach
Prezentacja pomysłów	- grupy prezentują wybrane lub najczęściej powtarzające się pomysły
Wybór pomysłów	- wszyscy głosują na 3 najlepsze pomysły do rozwinięcia
Rozwijanie wybranych pomysłów	- uczestnicy w grupach opracowują wybrane pomysły [załącznik MwP_01.pdf]
Prezentacja	- prezentacja dopracowanych pomysłów
Wybór koncepcji	- uczestnicy głosują na najlepszy ich zdaniem pomysł
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- rzutnik, flipchart, mazaki, taśma klejąca, klej
- tablety i smartfony z interesującymi aplikacjami, miejsce do wspólnej pracy
- wydrukowany załącznik MwP_01.pdf

Spotkanie 3 - PROTOTYP

Cel główny:

Stworzenie schematu aplikacji i opisanie podstawowych funkcjonalności.

Cele szczegółowe:

- umiejętności tworzenia prototypu
- pogłębianie współpracy w grupie
- zapoznanie się z platformą Appy Pie

Sposoby realizacji celów:

- dyskusja
- praca w grupach
- praca z platformą Appy Pie przy komputerach z dostępem do Internetu

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- zabawa integracyjna
Dla kogo jest ta aplikacja?	- uczestnicy w podgrupach zastanawiają się nad tym, dla kogo dokładnie skierowana jest aplikacja
Tworzenie prototypu	- dwie grupy opracowują schemat aplikacji i opisują jej podstawowe funkcjonalności [załącznik MwP_02.pdf]
Prezentacja prototypu	- grupy prezentują swoje prototypy
Dopracowanie prototypu	- uczestnicy dyskutują wspólnie nad słabymi stronami i zaletami prototypów - wszyscy wspólnie ustalają końcowy kształt prototypu
Prezentacja platformy Appy Pie	- uczestnicy poznają interfejs platformy Appy Pie, w której realizowana będzie aplikacja
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- rzutnik, flipchart, mazaki, papier, taśma klejąca, klej
- wydrukowany załącznik MwP_02.pdf
- komputery z dostępem do internetu, robocze konto na platformie Appy Pie

Spotkanie 4 – TREŚĆ I GRAFIKA

Cel główny:

Opracowanie wstępnego projektu graficznego aplikacji, opracowanie pomysłu na treść, rozdzielanie zadań.

Cele szczegółowe:

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- podstaw projektowania na potrzeby aplikacji mobilnych
- wymagań technicznych (rozmiar, rozdzielczość)
- podstaw obsługi programu Gimp (Pixlr)
- świadomego stosowania kolorów

Sposoby realizacji celów:

- dyskusja
- prezentacja
- zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących program Gimp lub Pixlr Editor

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- ćwiczenie integracyjne typu bingo
Standardy tworzenia grafiki i treści	- ustalenie kryterium wyboru treści (bezpłatne, bez przemocy i pornografii) - ustalenie sposobu tworzenia treści (ortograficznie, bez wulgaryzmów, z szacunkiem dla użytkownika, z użyciem słownika synonimów i słownika ortograficznego, korzystanie z otwartych źródeł, niekopiowanie) - kilka słów o świadomym korzystaniu z internetu i otwartych zasobów
Kształt, typografia i ich znaczenie w projektowaniu	- prezentacja na temat podstaw projektowania
Wybór kolorów odpowiednich do aplikacji	- grupa głosuje na kolory najbardziej stosowne do tematu i charakteru aplikacji
Praca nad zawartością aplikacji	- uczestnicy tworzą zawartość aplikacji wg. Ustalonych wytycznych, korzystając z internetu, komputerów i tabletów - pod koniec uczestnicy zapisują wersje robocze na dysku
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- rzutnik, flipchart, mazaki, taśma klejąca, klej
- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programu Gimp (Pixlr), połączone z Internetem

Spotkanie 5 – TREŚĆ I GRAFIKA – c.d.**Cel główny:**

Stworzenie projektu graficznego aplikacji, ikon, dobrane zdjęć, stworzenie tekstów do aplikacji.

Cele szczegółowe:

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- podstaw projektowania graficznego
- obróbki zdjęć
- pracy z programem Gimp/Pixlr
- praca z tekstem w programie Open Office
- pracy z platformą Appy Pie

Sposoby realizacji celów:

- praca w grupach
- praca indywidualna
- Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących programy Open Office, Gimp/Pixlr Editor

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- ćwiczenie integracyjne np. Bingo
Opracowywanie tekstów do aplikacji	- przygotowanie tekstów do aplikacji i tekstów promocyjnych zgodnie z otrzymanymi wytycznymi
Dobieranie zdjęć i grafik	- wybieranie ilustracji do tekstów z otwartych zasobów
Projektowanie grafiki do aplikacji	- podstawowe informacje na temat specyfiki projektowania grafiki pod aplikacje mobilne - prezentacja - inspiracja - przegląd ciekawych ikon - uczestnicy eksperymentują z bezpłatnym programem Gimp i/lub z programem Pixlr - projektowanie ikon i tła do aplikacji, - przycinanie i obróbka zdjęć
Testy grafiki	- uczestnicy ładują przygotowane zdjęcia i teksty do Appy Pie i

	wykorzystując różne funkcje platformy starają się ostylować przygotowaną zawartość
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programów Gimp (Pixlr) i Open Office, połączone z Internetem.

Spotkanie 6 – GRAFIKA I PROGRAMOWANIE

Cel główny:

Stworzenie projektu graficznego aplikacji, ikon, dobranie zdjęć, stworzenie tekstów do aplikacji, stworzenie roboczej wersji aplikacji.

Cele szczegółowe:

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- podstaw projektowania graficznego
- obróbki zdjęć
- pracy z programem Gimp/Pixlr
- praca z tekstem w programie Open Office
- pracy z platformą Appy Pie

Sposoby realizacji celów:

- praca w grupach
- praca indywidualna
- Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących programy Open Office, Gimp/Pixlr

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- z czym dziś zaczynamy?
HTML - podstawy	- zapoznanie uczestników z podstawami HTML - czym jest HTML, do czego służy i na czym polega - formatowanie tekstu z pomocą znaczników HTML (pogrubienie, pochylenie, podkreślenie, wyrównanie, dodanie linku) na platformie Appy Pie

Dobieranie zdjęć i grafik	- wybieranie ilustracji do tekstów z otwartych zasobów
Dopracowywanie grafiki do aplikacji	- uczestnicy pracują z bezpłatnym programem Gimp i/lub z programem Pixlr, - projektowanie ikon i tła do aplikacji, - przycinanie i obróbka zdjęć
Tworzenie aplikacji mobilnej	- uczestnicy ładują przygotowane zdjęcia i teksty do Appy Pie i wykorzystując różne funkcje platformy starają się stworzyć aplikację mobilną zgodną z prototypem
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programów Gimp (Pixlr) i Open Office, połączone z Internetem

Spotkanie 7 – PROGRAMOWANIE I TESTY

Cel główny:

Stworzenie aplikacji mobilnej.

Cele szczegółowe:

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- testowania aplikacji mobilnych
- pracy z platformą Appy Pie

Sposoby realizacji celów:

- Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych z Internetem oraz urządzeń mobilnych

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- gra integracyjna
Testy aplikacji	- kompilacja wersji roboczej aplikacji i przeniesienie jej na różne urządzenia mobilne - testy
Lista błędów	- grupa graficzna, treściowa i programistyczna opracowuje listę błędów
Korekta błędów	- błędy są poprawiane przez uczestników

Testy aplikacji	- ponowne testy poprawionej aplikacji na różnych urządzeniach
Kompilacja końcowej wersji aplikacji	- usunięcie ostatnich błędów - pobranie pliku apk
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programów Gimp (Pixlr) i Open Office, połączone z Internetem; tablety i smartfony służące do testów.

Spotkanie 8 – PUBLIKACJA I PROMOCJA

Cel główny:

Publikacja aplikacji w sklepie Google Play

Cele szczegółowe:

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- przygotowania grafik i tekstów potrzebnych do publikacji
- poznanie procesu publikacji aplikacji w Google Play
- promocji aplikacji mobilnych

Sposoby realizacji celów:

- Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych z Internetem oraz urządzeń mobilnych

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Przygotowanie tekstów potrzebnych do publikacji	- stworzenie krótkiego i długiego opisu aplikacji wg. wytycznych Google Play
Przygotowanie grafik promocyjnych	- przygotowanie grafik potrzebnych do publikacji aplikacji: screenów i ikon wg. wytycznych Google Play
Publikacja aplikacji w sklepie Google Play	- aplikacja jest publikowana w sklepie Google Play
Promocja aplikacji	- umieszczenie grafik i informacji o aplikacji na blogach, fanpagach i stronach www
Podsumowanie spotkania	- z czym zostajemy?

Zasoby potrzebne do realizacji:

- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programów Gimp (Pixlr) i Open Office, połączone z Internetem; tablety i smartfony służące do testów.

Spotkanie 9 – GRAFIKA I PROGRAMOWANIE

Cel główny:

Prezentacja gotowej aplikacji i podsumowanie warsztatu

Cele szczegółowe:

- ewaluacja
- podsumowanie
- prezentacja

Sposoby realizacji celów:

- prezentacja
- dyskusja
- mapowanie nabytych umiejętności i pomysłów na przyszłość

Plan spotkania:

Tytuł modułu	Działanie
Powitanie	- gra integracyjna
Wspólne pobieranie i oglądanie aplikacji	- dzielenie się efektami prac i doświadczeniami
Ewaluacja warsztatów	- uczestnicy opowiadają, czego się nauczyli, co ich zdziwiło, co było ciekawe, a co trudne
Inspiracje na przyszłość	- do czego można wykorzystać zdobytą na warsztatach wiedzę? - uczestnicy dzielą się swoimi pomysłami
Uroczysta prezentacja aplikacji	- prezentacja
Zakończenie warsztatów	- pożegnanie uczestników i gości

Zasoby potrzebne do realizacji:

- rzutnik, flipchart, mazaki, klej; tablety i smartfony z dostępem do wi-fi.

Warszawa, 2015

CC – BY - SA [Sylvia Żółkiewska, Paulina Jędrzejewska, Fundacja Culture Shock]

Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska