

SZAKMAI BESZÁMOLÓ

EFOP-1.5.3-16-2017-00049

„TEGYÜNK EGYÜTT A JÖVŐNKÉRT! – HUMÁN SZOLGÁLTATÁSFEJLESZTÉS TÉRSÉGI SZEMLELETBEN”

Felhívás 3.1.1. Önállóan támogatható tevékenységek

3. A helyi kisközösségek társadalmi szerepének megerősítése:

2. Fiatalok közösségépítése

PROGRAMELEM: Szórakoztató ifjúsági délután - Virtuális időutazás (Commodore 64-től az X-Box-ig)

IDEJE: 2019. február 7. 16:00 óra – 20:00 óra

HELYE: Harkány, Kossuth L. u. 2/a. Művelődési Ház

A TEVÉKENYSÉG SZAKMAI TARTALMA:

A pályázat keretében Szórakoztató ifjúsági délután – Virtuális időutazás (Commodore 64-től az X-Box-ig) nevű rendezvény került megtartásra a Harkányi Művelődési Házban.

Az ifjúsági délutánra több mint két tucat számítógépet – konzolt és játékgépet – hoztak a szervezők Urbán István vezetésével. A „virtuális időutazás” keretében a mai trendnek megfelelően bemutatásra kerültek a retró számítógépes játékok, új köntösben. A Commodore 64-től az X-Box-ig felvonultatott arzenál interaktív bemutatóján a videojátékokat korlátlanul használhatták az érdeklődők. A kiállítás részen olyan gépeket láthattunk, melyeket ma már nem használunk. A videojáték olyan játék, amellyel a játékos egy felhasználói felületen keresztül lép kölcsönhatásba és arról egy kijelző eszközön keresztül kap visszajelzéseket. A visszajelzések történhetnek látványban, hangban és fizikailag is, különböző, folyamatosan fejlődő technikai eszközök segítségével - mint például a képernyők, hangszórók vagy rezgő kontrollerek, melyek a jelenkorban elektronikai alapokon működnek. Ezek a videojátékokra használt elektronikai eszközök „platform” megnevezésként ismertek, melyek két főcsoportja a személyi számítógépek és a videojáték-konzolok. Ezekhez különböző mértékig hasonlóak a mechanikus elemeket is tartalmazó játékgépek, játékautomaták.

A videojátékok irányítására számos különböző eszközt hoztak létre a különböző platformokra. A korai személyi számítógépre készült játékok csupán a billentyűzet lehetőségeit használhatták, amit később ki lehetett egészíteni egy egygombos botkormánnyal.

Sok mai modern számítógépes játékban a játékos egyidejűleg használja a billentyűzetet és az egeret az irányításban. Az autóverseny-játékokra létezik a valós vezetést idéző kormány és pedál is, amelyet szintén kipróbálhattak a rendezvényen résztvevők. A videojáték-konzol (más néven játékkonzol, konzol vagy játékgép) interaktív, elsősorban videojátékok használatára szánt elektromos berendezés, mely elektromos jelet szolgáltat a videojátékok kijelzésére. Kijelzőként leggyakrabban a televízió képernyője vagy monitor szolgál. A konzoloknál a kézbe vehető, pár gombbal és ujjnyi botkormánnyal ellátott kontrollerek az elterjedtek.

A színházteremben berendezett játéktérben többek között kipróbálhattuk a Atari első és második generációs konzoljait (Pong, Space Invaders, Pac-Man), a Nintendo konzoljait (Super Mario és Zapper), az ötödik generációs Sega Saturn, a PlayStation, Nintendo64 játékokat és a hatodik generációs Microsoft X-Box-ot. A technika fejlődését szemléltetve így jutottunk el az előtérben elhelyezett hetedik generációs Microsoft X-Box 360 és az X-Box One konzolokhoz és a Kinect-ekhez, amelynek lényege, hogy a többféle kamerát tartalmazó eszköz segítségével controller nélkül játszhatóak egyes játékok, az irányítás testmozgás, természetes gesztusok és szóbeli parancsok segítségével történik.

A művelődési házban berendezett játéktérben egy virtuális időutazáson vehettek részt az érdeklődők, melynek során bemutatásra került, hogy honnan indult és hová tart a videojátékok fejlődése. 18:00 órakor a résztvevők pizzát fogyaszthattak az előtérben.

CÉLCSOPORT: A projekt hatóterületén élő teljes lakosság

MEGVALÓSÍTÁS MÓDSZERTANA: A projekt megvalósítása során jól látható helyen helyeztük el a kötelező kommunikációs elemeket tartalmazó molinót. A plakát szintén tartalmazta a kötelező kommunikációs elemeket, amelyet a Harkány és a konzorciumi partnerek települései frekvenciált helyein helyeztük ki, illetve minden internetes és közösségi oldalon megjelentettük, hogy minél szélesebb körben tájékozódjon a célcsoport a pályázat keretein belül megvalósuló programunkról.

RÉSZTVEVŐK SZÁMA: 36 FŐ

INDIKÁTOR: 22 fő (7 nő)

MELLÉKLETEK: fotódokumentáció; jelenléti ív

Harkány, 2019. 02.08.

EFOP-1.5.3-16-2017-00049

Tegyünk együtt a jövőnkért!
Humán szolgáltatásfejlesztés térségi szemléletben

SZÓRAKOZTATÓ IFJÚSÁGI DÉLUTÁN

2019. FEBRUÁR 7. 16:00
HARKÁNYI MŰVELŐDÉSI HÁZ
VIRTUÁLIS IDŐUTAZÁS
(COMMODORE 64-TŐL AZ X-BOX-IG)

16:00-20:00
VIDEÓJÁTÉKOK
KORLÁTLAN HASZNÁLATA,
PIZZAPARTY



Főszervező: MJ Kanizsa Consulting Kft.
A szervezők a műsorváltoztatás jogát fenntartják!





