

SZAKMAI BESZÁMOLÓ
EFOP-1.5.3-16-2017-00049
„TEGYÜNK EGYÜTT A JÖVŐNKÉRT! – HUMÁN SZOLGÁLTATÁSFEJLESZTÉS
TÉRSÉGI SZEMLÉLETBEN”

[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. április 18. 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 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. 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 színpadon berendezett kiállítás-részen megtekinthettük az első generációs Videoton és Híradástechnikai Szövetkezet gépeit, a második generációs Atari 5200 és Atari 2600 típusú gépeket, valamint egy Commodore 64 típusú gépet. A színházteremben berendezett játéktérben többek között kipróbálhattuk a Nintendo és a Sega Master harmadik generációs konzoljait, a negyedik generációs Sega Mega Drive, Sega Mega Drive II, Super Nintendo konzoljait, az ötödik generációs Sony Play Station, Nintendo 64, Sony PS One konzoljait, a hatodik generációs Sega Dreamcast, Sony Play Station 2, Nintendo Game Cube konzoljait és az Arcade machine-t, amely minden árkádjátékot futtat. A technika fejlődését szemléltetve így jutottunk el az előtérben elhelyezett hetedik generációs Microsoft X-Box 360, Play Station 3 és a Wii konzolokhoz, 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. A rendezvény 20:00 órakor ért véget, melyen jól szórakoztak kicsik és nagyok.

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 frekventált 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: 30 FŐ

INDIKÁTOR: 19 fő (5 nő)

MELLÉKLETEK: fotódokumentáció; jelenléti ív

Harkány, 2019. 04.18.



EFOP-1.5.3-16-2017-00049

Tegyünk együtt a jövőnkért!
Humán szolgáltatásfejlesztés térségi szemléletben

SZÓRAKOZTATÓ IFJÚSÁGI DÉLUTÁN

2019. ÁPRILIS 18. 16:00
HARKÁNYI MŰVELŐDÉSI HÁZ
VIRTUÁLIS IDŐUTAZÁS
(COMMODORE 64-TŐL AZ X-BOX-IG)

16:00-21:00
VIDEÓJÁTÉKOK
KORLÁTLAN HASZNÁLATA,
PIZZAPARTY



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









