

Dostępne także



Nadwyczajni Studio Projektowe
Wynalazki - Pakiet uzupełniający
36 Wyzwań wynalazcy



The Creativity Hub

*"Świat jest szalonym i złożonym miejscem,
w którym rzadko znajdujemy jedno oczywiste
rozwiązanie na pojawiający się problem.
Przyszłość potrzebuje empatycznych osób,
które potrafią zadawać wiele pytań. To, czego
nam trzeba to okazać ciekawość wobec świata
i wobec ludzi, którzy nas otaczają.
Użyjmy wyobraźni, by komuś pomóc; choćby
tylko trochę, ale za to już dzisiaj.."*

Anita & Rory, The Creativity Hub.

The Creativity Hub Ltd.
PO Box 406, Belfast,
Northern Ireland, BT1 9PL

www.creativityhub.com
+44(0)28 9031 5600

Autorzy

Pomysł: Anita Murphy

Opracowanie projektu:

Anita Murphy, Rory O'Connor

Projekt graficzny: Paul Kelly Design

Pomysł panelu projektowego:

Salient Technologies Inc.

Ilustracje: Julie-Ann Graham (karty projektów), Wylie Beckert (Syrénka), Hannah Christenson (Rycerz), Tony Holmstein (Dziecko przyszłości), Neal McCullough (Robot), Steve McCarthy (Olbrzymka), Steve Simpson (Geniusz Zła).



Śledź nas na @extraordinaires na Twitterze



Polub The Extraordinaires Design Studio na Facebooku

© 2014 The Creativity Hub. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Chinach.

EXT3EN01

NADWYCZAJNI STUDIO PROJEKTOWE

ZASADY

Przygotowanie

Otwórz Panel projektowy i wyjmij karty Nadwyczajnych.

Ustaw nową stronę w Notatniku pomysłów w taki sposób, aby była widoczna przez „okno” w Panelu.



Wybierz Nadwyczajnego, dla którego chcesz opracować projekt i odłóż jego kartę na bok.

Odłóż nieużywane karty Nadwyczajnych z powrotem na miejsce.

Potasuj karty Inspiracji i karty Projektu i połóż w odkrytych stosach w przeznaczonych dla nich miejscach.

Chwyć Pisak i zamknij Panel.

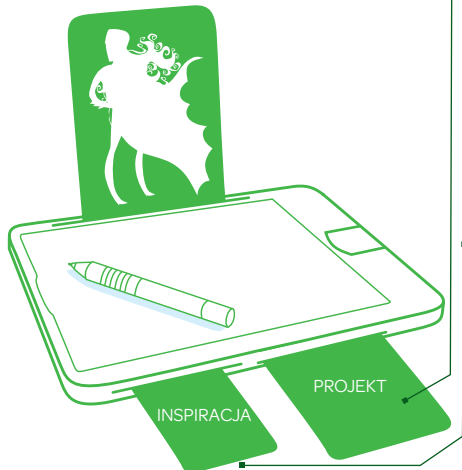
ZAWARTOŚĆ

6 kart Nadwyczajnych | 6 kart Projektów (Budynków)
| 10 kart Inspiracji | Panel projektowy Notatnik pomysłów | Pisak | Instrukcja


REBEL.PL
Wydawnictwo gier

Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o., ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk

Wskazówka: Jeśli karta nie przesuwają się swobodnie, naciśnij Notatnik podczas jej wysuwania.



Wybierz Projekt

Wysuń kartę Projektu spod Panelu projektowego.

Twoim zadaniem jest opracowanie nadzwyczajnej wersji **tego** budynku dla wybranego Nadzwyczajnego.

„Zaprojektuj kryjówkę dla Rycerza”.

Myśl jak projektant

Wysuń kartę Inspiracji spod Panelu. Odpowiedzi na pytania z karty pomogą Ci w projektowaniu.

Przyjrzyj się karcie Nadzwyczajnego i karcie Projektu w poszukiwaniu wskazówek.

Możesz umieścić karty w specjalnych otworach w Panelu, aby móc stale mieć je na oku podczas pracy.

Zaprojektuj

Opisz swój pomysł na stronie Notatnika używając rysunków i słów.

Nie musisz być artystą.

Dobry projekt opiera się na dobrym pomysle.

Zaprezentuj

Pokaż swój projekt przyjaciołom i rodzinie.

Prezentację rozpocznij od nazwania swojego budynku i wyjaśnienia, dlaczego Nadzwyczajny go potrzebuje.

Opisz swój pomysł i jego zastosowanie.

Wyjaśnij pytania z karty Inspiracji, na które odpowiedziałeś podczas projektowania. Uzasadnij, dlaczego Twój budynek jest niesamowity.

Wskazówka: Zamów więcej Notatników lub ściągnij je w formacie PDF ze strony www.extraordinaires.com.

Karty Inspiracji

Wielcy projektanci i wynalazcy zawsze zadają pytania.

Jeśli brakuje Ci inwencji, możesz wspomóc się dowolną ilością pytań z karty Inspiracji, a nawet dobrać kolejne!

Wskazówka: Notuj swoje odpowiedzi w Notatniku.



Pytania poznawcze pozwalają poznać Nadzwyczajnego i jego świat. Bliższe rozpoznanie pomoże Ci rozpocząć pracę, jeśli brakuje Ci pomysłów.

Pytania o szczegóły projektu prowokują do zastanowienia się nad materiałami, kształtem i kolorem Twojego budynku.

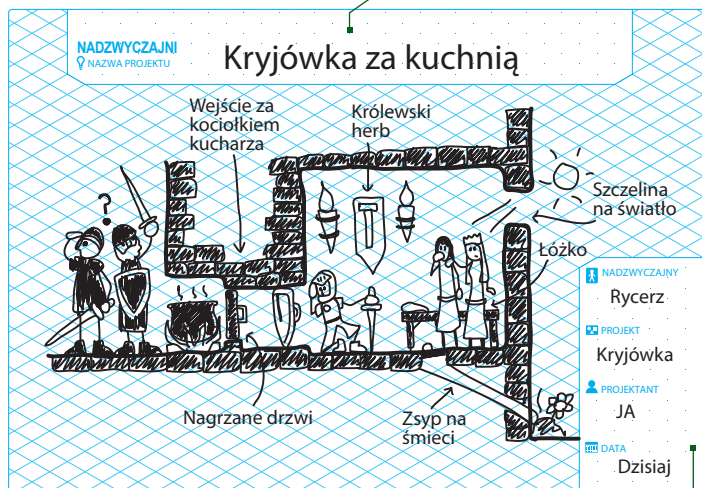
Dla nowych graczy pytania mogą się okazać szczególnie pomocne.

Pytania z tej kategorii prowokują do ponownego przemyślenia projektu i ulepszenia go.

Zapisz i udostępni

Zapisz i udostępni swoje budynki dla Nadzwyczajnych za pomocą darmowej aplikacji Extraordinaires app lub załaduj bezpośrednio na www.extraordinaires.com

Po zakończeniu projektowania, nadaj swojemu budynkowi chwytliwą nazwę.



Tutaj wpisz swoje imię i szczegóły projektu.



SYMBOLE

- Tytuł projektu
- Nadzwyczajny
- Projekt
- Projektant
- Data

Sfotografuj Objaśnij Udostępni

Available on the **App Store**

ANDROID APP ON **Google play**