

Izrada Društvene igre Medijskog dizajna

Kužilek, Darijel

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:589578>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-22**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 168/MED/2022

Izrada Društvene igre Medijskog dizajna

Darijel Kužilek, 0336036775

Koprivnica, kolovoz 2022. godine



Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 168/MED/2022

Izrada Društvene igre Medijskog dizajna

Student

Darijel Kužilek, 0336036775

Mentor

Luka Borčić, doc.art.

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL: Odjel za umjetničke studije

STUDIJ: preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

MENTOR: Darjeel Kužilek

IDENTIFIKACIJSKI BROJ: 0336036775

DATA: 29.04.2022.

ODJEL: Vizualna komunikacija i novi mediji

NASLOV RADA: Izrada Društvene igre Medijskog dizajna

NASLOV RADA NA
ENGLESKOM JEZIKU: Creation of Media design boardgame

MENTOR: Luka Borčić

VRSTA: docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc. art. Andre Giunio, predsjednik povjerenstva
2. doc. art. Luka Borčić, mentor
3. doc. art. Niko Mihaljević, član
4. doc. art. Igor Kuduz, zamjenski član
- 5.

Zadatak završnog rada

BROJ: 166/MED/2022

OPIS:

Društvena igra Medijskog dizajna je igra čija ciljana skupina su studenti preddiplomskog sveučilišnog studija Medijskog dizajna. Cilj završnog rada je stvoriti vlastiti sustav pravila unutar igre koja će igrači pratiti kako bi došli do završnog cilja u igri. Svrha ove društvene igre je edukacija i zabava studenata koji studiraju Medijski dizajn. Ovaj rad će sadržavati tri polja za igranje, šest figura različitih izgleda, upute s pravilima, razne kartice vezane uz polja, vlastitu originalnu kutiju u kojoj će nalaziti svi elementi igre.

- analiza dizajna i strukture društvenih igara
- odabir vrste društvene igre
- stvaranje pravila i strukture
- cjelokupni dizajn svih elemenata unutar kutije jedna društvene igre

ZADATAK U TOČEN

5.9.2022

UNIVERSITET
SIEVER



Predgovor

Društvene igre u stalnoj su proizvodnji. Doba u kojem živimo te tehnologija koju posjedujemo omogućava dizajnerima brži i lakši pristup izradi društvenih igara. Tematika društvene igre ovisi o njevoj ciljanoj skupini ili vlastitom izboru kreatora, a prisutnošću interneta traženost različitih vrsta društvenih igara se povećava. Budući da su igre najprije nastajale kao fizički predmet, razvojem tehnologije one su prešle u digitalni oblik, koji omogućava pristup ljudima diljem svijeta da se igraju s prijateljima, obitelji, poznanicima ili totalno nasumičnim ljudima.

Prve društvene igre igrane su se za vrijeme kamenog doba. Arheolozi su pronašli niz koji se sastoji od 49 kamenih kockica pronađenih na groblju Başur Höyük starom 5000 godina.

Sažetak

Ideja završnog rada je bila oblikovati društvenu igru na tematiku odjela Medijskog dizajna. Cilj društvene igre je da studenti bolje upoznaju svoj odjel, a sve na šaljiv, kreativan, ali i edukativan način.

Ključne riječi: društvena igra, dizajn, zabava, edukacija, medijski dizajn

Summary

The idea of this thesis is to create a whole board game based on a Media design study. The goal of this board game is for students to become familiar with their program through entertainment, creativity, and last but not least, education.

Keywords: board game, design, entertainment, education, media design

Popis korištenih kratica

itd	i tako dalje
USB	Universal Serial Bus – univerzalna serijska sabirnica
ECTS	European Credit Transfer System – Europski sustav prijenosa i prikupljanja bodova

Sadržaj

1. Uvod.....	9
2. Povijest.....	11
2.1. Povijest društvenih igara	11
2.1.1. Igre na ploči prije Krista	11
2.1.2. Igre na ploči za vrijeme srednjeg vijeka	13
2.2. Povijest i razvoj estetike modernih društvenih igara.....	16
2.2.1. Monopol.....	16
2.2.2. Čovječe, ne ljuti se.....	20
3. Obrada zadatka.....	21
3.1. Odabir tipa društvene igre	21
3.2. Proces razvoja ideje.....	21
3.3. Pravila igranja igre	22
3.4. Sadržaj kartica iznenađenja	23
3.4.1. Prvi semestar kartice.....	23
3.4.2. Drugi semestar kartice	24
3.4.3. Treći semestar kartice	25
3.4.4. Četvrti semestar kartice	26
3.4.5. Peti semestar kartice	26
3.4.6. Šesti semestar kartice.....	27
3.5. Pitanja za upitne kartice	28
4. Praktični dio	29
4.1. Igrače ploče	29
4.2. Logotip	34
4.3. Kartice	37
4.4. Knjižica s pitanjima i odgovorima	40
4.5. Knjižica s pravilima	45
4.6. Kutija.....	47
4.7. Figurice.....	50
5. Analiza rezultata.....	51
5.1. Razlika početne ideje i krajnjeg rezultata	51
5.2. Usporedba s drugim društvenim igrama	51
6. Zaključak.....	52
7. Literatura	54

1. Uvod

Početna ideja ovog završnog rada bila je napraviti društvenu igru koja će kroz zabavu i edukaciju povezati studente odjela Medijskog dizajna.

Namjena samih društvenih igara je kao što sama riječ govori povezati određeno društvo kroz zabavu, odnosno uzbuđenje. Sama društvena igra ima namjenu motivirati igrača na nadmetanje ili suradnju s drugim igračima. Društvene igre odlična su zamjena za provođenje vremena pred ekranom računala igrajući online igrice. Iako društvene igre sada postoje i u digitalnom obliku, one ne mogu skroz zamijeniti društvene igre koje se igraju uživo, dakle ne pred ekranom, a razlog tome je činjenica da je osnovni cilj društvenih igara konstantna verbalna i neverbalna komunikacija igrača međusobno, što se većim dijelom gubi prilikom igranja digitalnih društvenih igara. Između ostaloga društvene igre također mogu uključivati laganu ljutnju koja povećava kompetenciju kod igrača i želju za danjim igranjem. Ciljevi društvenih igara je mnoštvo, a neki od najvažnijih su zbližavanje sa suigračima, pokretanje govorno-jezičnih interakcija, razvijanje kreativnog i strateškog rješavanja problema, usvajanje znanja i neki novih vještina, jačanje samopouzdanja, unapređivanje socijalnih vještina, motivacija za postizanje cilja, uvježbavanje timskog rada, smanjenje stresa i mnogi drugi.

Kada želimo komunicirati nešto s društvenom igrom moramo znati kojim putem to želimo komunicirati, odnosno koji tip društvene igre odabrati. Kartaškom društvenom igrom ne možemo dati istu priču kao što možemo preko društvene igre koja se nalazi na ploči, razlog tomu je što igre na ploči sadrže više elemenata koje nose neko svoje značenje, te preko tih elemenata kreator društvene igre radi svoju priču koju završnom, cjelovitom igrom prezentira igračima.

Problematika tijekom izrade društvene igre nastaje tijekom osmišljanja pravila. Pravila ne smiju kontrirati sama sebi, te se mora paziti da sve ima svoj smisao, isto tako treba paziti da ne dođe do rupa koje bi poremetile neko prethodno zadano pravilo. Kod društvenih igara veliki problem može biti trajanje igre. Ako igra sama po sebi dugo traje, određeni ljudi ju upravo iz toga razloga neće htjeti igrati, budući da bi oduzela previše vremena. Iz tog razloga onaj tko radi igru treba znati procijeniti prosječno trajanje igre, koja mu je ciljano skupina, koliko sadržaja staviti kako igraču ne bi opadala koncentraciju i kako igra ne bi postala dosadna itd. Sami dizajn igre mora odgovarati ciljanoj skupini igrača, dizajn će se uvelike razlikovati ako je društvena igra namijenjena dječjoj dobi ili ako je igra isključivo namijenjena za odraslu dob.

Kako bi se pokrenula komunikacija među igračima u igri su korištene situacije i zgode koje su tipične za određeni kolegij, profesora ili događaj. Kroz kartice s pitanjima igrači provjeravaju

svoje usvojeno znanje, a pomoću knjižice s odgovorima mogu provjeriti točnost svojih odgovora ili ju koristiti za učenje nečega što još nisu naučili ili zapamtili.

Cilj ove društvene igre je da kroz zajednička iskustva povežem studente smjera Medijskog dizajna te da se kroz komunikaciju opuste i povežu međusobno. Osim međusobnog povezivanja želi se postići otvaranje studenata što ste tiče svoje kreativnosti. Cilj bi također bio da tijekom igranja igre ostave neku svoju kreaciju na ploči, da izraze svoj način razmišljanja, svoje sjećanje nekog događaja ili neku misao o nečemu.

Izvori o dizajnu društvenih igara i pravila dolaze iz privatnih iskustava s društvenim igrama i do sada prikupljene informacije pomogle su u izradi ove društvene igre. Ova igra ne temelji se na nekoj određenoj igri već sadrži neke već poznate elemente iz drugih igara. Jedinstvena je po svom stilu igranja i po onome što ona komunicira svojim igračima, koji su dio jedne određene ciljane skupine.

2. Povijest

2.1. Povijest društvenih igara

Pretpostavka je kako se pojavom nekog zajedničkog života, života u skupinama, javlja isto tako želja za zabavom i nadmetanjem odnosno isticanjem svojih vještina preko natjecanja, što je dovelo do nekih prvih igara vještina, šansi i strategija. Prve društvene igre bile su igrane kockicama. One po svojoj građi djeluju jednostavno, no mogu na sebe nadovezati niz pravila ili varijacija za igranje neke igre. Te prve kockice bile su rađene od drveta, kamena ili kostiju. Sofoklo je smatrao kako je izum kockica bio oko 1400. godine prije Krista, a njihov izumitelj da je Palamed, no ta tvrdnja nije točna što dokazuju arheološki nalazi koji datiraju još za vrijeme kamenog doba. Ti nalazi su bili na području jugoistočne Turske, na groblju Başur Höyük starom 5,000 godina. Osim u Turskoj slična otkrića pronađena su na području Sirije i Iraka.

2.1.1. Igre na ploči prije Krista

Igra na ploči za koju se pretpostavlja da je najstarija je Kraljevska igra Ura, koja je stara najmanje 4,500 godina. Tu igru igrali su Sumerani koji su dolazili s područja Bliskog istoka. Igra se dijelila na crni i bijeli set od 7 figurica i 3 četverostrane kockice.



Slika 1. Kraljevska igra Ura

Izvor: <http://revolucijaigra.blogspot.com/2018/04/najstarija-drustvena-igra.html>

Egipćani su imali svoju društvenu igru koja se zvala Senet. Igra predstavlja komunikaciju između dva svijeta, svijeta živih i mrtvih. Tekstovi su opisivali igru kao praćenje kretanja duša mrtvih ljudi kroz egipatsko carstvo mrtvih odnosno Duat, koji predstavlja zagrobni život. S vremenom se sama igra mijenjala te su se dodavali novi hijeroglifi kao što je ptica koja za Egipćane predstavlja dušu.



Slika 2. Senet

Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

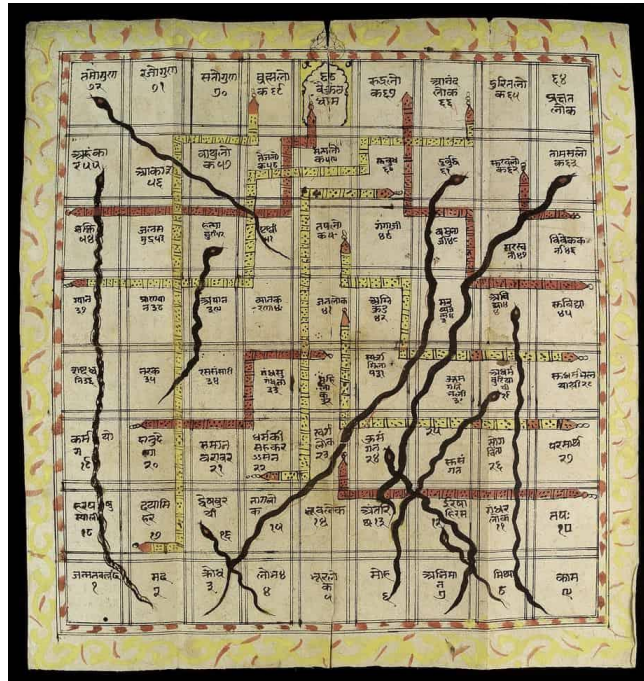
Mehen ili igra zmijske je isto tako je nastala u Egiptu, a prvi dokazi o njoj dolaze iz 3000 godine prije Krista. Ime je dobila po egipatskom bogu zmijske te sam oblik ploče je u obliku zmijske koja se mota u krug. Pravila igre i način na koji se igrala su nepoznati.



Slika 3. Mehen

Izvor: <https://hmn.wiki/hr/Mehen>

Igra koja je i danas poznata potječe iz 200. godine prije Krista, a porijeklo joj dolazi iz Indije. Naziv igre je Zmije i ljestve, a igra se temelji na moralnim odlukama. Svrha igre bila je da se djecu nauči razlika između dobra i zla. Penjanje po ljestvama bila je nagrada za dobro, a klizanje po zmijama je predstavljalo je zlo i ono bi odvodilo igrača od završnoga cilja. Za vrijeme britanske okupacije Indije, društvena igra je došla do zapada gdje ju je američki proizvođač Milton Bradley modificirao i promijenio ime.



Slika 4. Zmije i ljestve

Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

2.1.2. Igre na ploči za vrijeme srednjeg vijeka

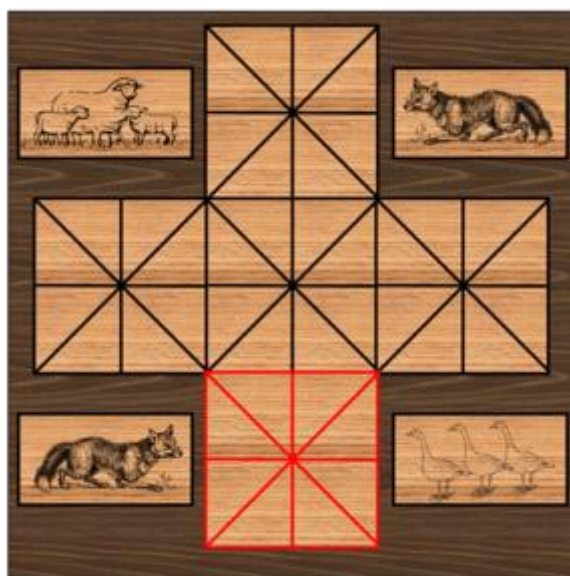
Igra Vikinga po nazivu Hnefatafl vrlo je slična šahu. To je ratna igra koja prikazuje scenarij u kojem jedan igrač ima veću vojsku kojom napada manju vojsku koja je predvođena kraljem. Smatra se kako je cilj igre bio otjerati kralja u čošak. Postoje pretpostavke kako je igra bila igrana kockicama, no ne postoje arheološka nalazišta koja potkrepljuju tu tvrdnju.



Slika 5. Hnefatafl

Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

Igra lisica i guske dolazi iz 14. stoljeća, a nastala je u Britaniji. Ovo je strateška igra koja se igra u dvoje. Lisica pokušava hvatati jednu po jednu gusku, dok guske za to vrijeme pokušavaju izgurati lisicu u kut te pritom moraju paziti da ne budu pojedene. Onaj tko igra s lisicom pobjeđuje ako zarobi sve guske, a igrač koji igra s guskama dolazi do pobjede tako da uhvati lisicu u zamku. Igra je postala popularna za vrijeme Engleskog građanskog rata, a nakon toga razvile su se nove igre sa sličnim pravilima koje su bile više vojno orijentirane.



Slika 6. Lisica i guske

Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

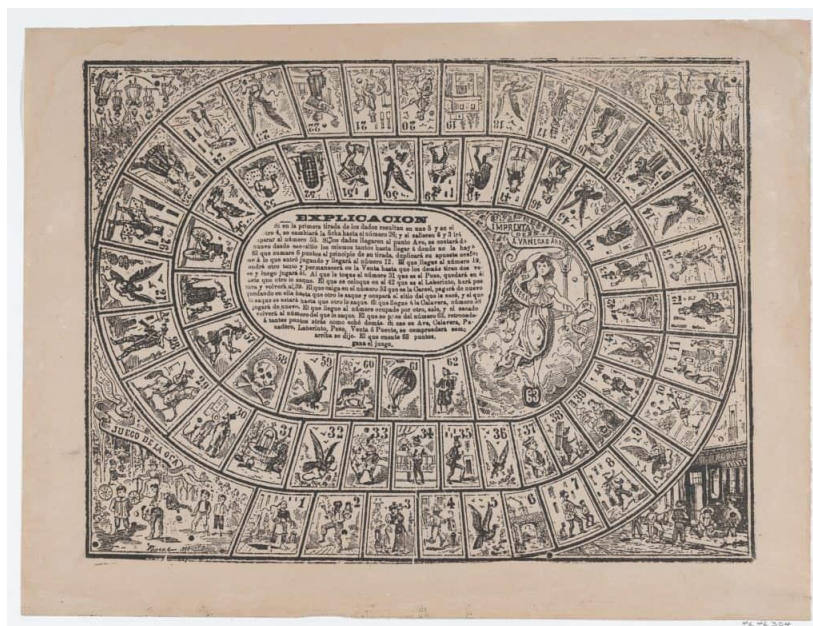
Pachisi je kroz povijest znana još kao „službena igra“ Indije. Ime proizlazi iz hinduističke riječi paccīs, što znači 25, a ime je dobila po najvećem rezultatu koji bi se mogao postići u igri. Ploča je napravljena da ima oblik simetričnog križa, po kojemu se igrači kreću u krug ovisno o broju koji dobiju bacanjem kaurija. Igra je u 16. stoljeću bila odigrana u prirodnoj veličini, a figurice su predstavljali robovi Mogulskog cara Akbara.



Slika 7. Pachisi

Izvor: <https://hr.ciwanekurd.net/4624-what-is-the-history-of-parcheesi-the-origin-of-the-ga.html>

Igra guske poznata je po tome što je ona zapravo prva komercijalna moderna društvena igra. Izumljena je u Italiji oko 1500. godine, a izmislio ju je Francesco de Medici koji je igru napravio kao dar za španjolskog kralja Philipa. Polja igre rađena su u spiralu, te se sastoji od 63 polja po kojima se igrači kreću. Igra se u dvoje ili više i cilj je da jedan od igrača prvi stigne do zadnjeg polja koji se nalazi u sredini. Neka polja sadrže prepreke ili neke vrste bonusa. Igrači se kreću tako da zbroje dobivene brojeve s dvije kockice.



Slika 8. Igra guske

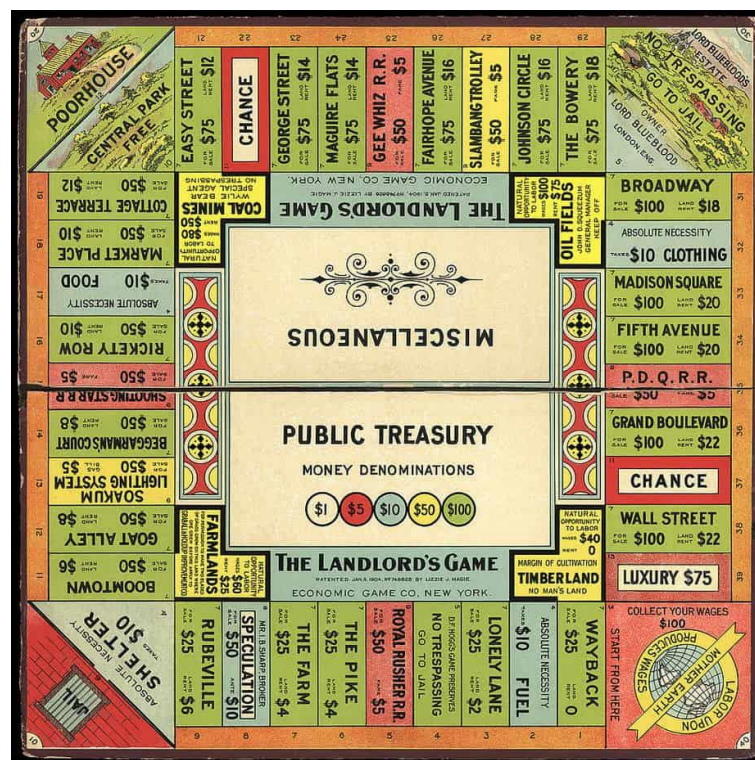
Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

2.2. Povijest i razvoj estetike modernih društvenih igara

Moderne društvene igre koje postoje danas možda su izvedene od starih igara koje su se igrale već desetljećima, možda čak i stoljećima, ako ne i duže. Uz razvoj tehnologije koja omogućava veći pristup ljudima da izrađuju svoj kreativni sadržaj dolazi do velikog broja novih i modernih društvenih igara. Dizajn nekih od najpoznatijih igara se kroz godine uvelike promijenio od početnog. Dizajn može ovisiti o trendu ili o osobnom izboru kreatora igre. Kako raste broj društvenih igara, tako se povećava kompetencija, stoga je bitno biti originalan i dosljedan u svom rada.

2.2.1. Monopol

Društvena igra koju skoro svatko zna nastala je 1903. godine u Americi, a osmislila ju je Lizzie Magie. Prvotno ime igre bilo je The Landlord's Game, a ploča je sadržavala skoro sva već poznata polja s modernih Monopola. Igra je nastala iz želje da se prikaže kako stanarina obogaćuje vlasnike nekretnina, dok stanare odražava siromašnima te priprema djecu na težak život odrasloga čovjeka.



Slika 9. Društvena igra Landlord's Game

Izvor: <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>

Struktura igre ostala je velikim dijelom ista, na čoškovima se nalaze polja za zatvor i polje koje šalje igrače u zatvor. Međutim umjesto besplatnog parkinga na prvoj verziji se nalazi besplatni park, polje start isto tako daje nagradu kada se tijekom igre ponovno pređe. Što se tiče samoga dizajna, prva verzija je u čoškovima imala ilustracije koje na sebi imaju detalja, dok moderni Monopol najčešće sadrži jednostavne simbole koji predstavljaju polje. Sama ploča ima više tekstualnog sadržaja nego što imaju moderni Monopoli, u modernima su više korištene pojednostavljene ilustracije koje predstavljaju određena polja.

Kako su nastajale podvrste te igre, originalna igra u sebi nije sadržavala koncept monopola već samo prikaz obogaćivanja vlasnika nekretnina pa je Charles B. Darrow osmislio svoju verziju igre u kojoj bi igrač morao stvoriti monopol nad drugim igračima te je tu ideju prodao braći Parker.



Slika 2. 9. Monopol na temu serije Stranger Things

Izvor: <https://www.bigbadtoystore.com/Product/VariationDetails/203293>



Slika 11. Digitalna verzija igre Monopol

Izvor: https://store.playstation.com/en-us/product/UP0001-CUSA01317_00-ASOBOMONOPFFP000

2.2.2. Čovječe, ne ljuti se

Verziju igre kakvu poznajemo danas osmislio je Josef Friedrich Schmidt, 1908. godine. Svojim dizajnom igra nalikuje na staru indijsku igru Pachisi. Čovječe, ne ljuti se jedna je od najpoznatijih igra diljem svijeta, a njen dizajn i struktura su sasvim jednostavni. Igra se sastoji od četiri igrača koji su u skoro svim varijantama igre obilježeni crvenom, plavom, zelenom i žutom bojom. Polje je u obliku plusa, a igrači svojim figuricama idu po polju u smjeru kazaljke na satu. Ploča ne mora sadržavati na sebi nikakav tekst, a smjer kretanja označen je strelicom.



Slika 12. Polje igre Čovječe, ne ljuti se

Izvor: <https://www.theshop.hr/covjece-ne-ljuti-se-maxi/34.02220/product/>

Dizajn u drugim varijantama igre može se razlikovati po dizajnu ploče, ili samo po rasporedu polja za kretanje, no većim dijelom boje i figurice ostaju iste zbog čega je igra toliko prepoznatljiva.

3. Obrada zadatka

Odabirom teme otvara se širok izbor što se tiče samoga dizajna i pravila kako sama igra funkcionira. Igra ima specifičnu ciljanu skupinu koju mora zadovoljiti, a cilj igre je povezati studente Medijskog dizajna preko igre kroz zabavu i edukaciju. Budući da je tema društvene igre odjel Medijski dizajn, sami dizajn svih komponenti mora odgovarati temi.

Prilikom obrade zadatka prvo se moralo proučiti kako funkcioniraju i izgledaju neke od popularnih društvenih igara, isto tako je bitno vlastito iskustvo s nekim već igranim društvenim igrama. Nakon analiziranja društvenih igara za zadatak se mora odabrati tip društvene igre i osmisliti kako bi mogla funkcionirati struktura igre. Zatim se postavljaju neka osnovna pravila po kojima će igra biti igrana, pravila se tijekom izrade dizajna još mijenjaju ili dodaju neke nove ideje. Kada je ploča izrađena, zapisuju se ideje za sadržaj kartica, potom slijedi izrada samih kartica. Osmišljavanje jedinstvenog dizajna igračih figurica te njihova realizacija u Blenderu je sljedeći korak. Zadnji dio je izrada kutije, knjižice s odgovorima, izrada knjižice za ispis pravila igre i na kraju izrada logotipa za samu igru.

Za kraj potrebno je odigrati igru kako bi se vidjelo funkcionira li sve, odgovara li trajanje igre zamišljenom vremenskom okviru te je li je omjer običnih polja za kretanje i ostalih interaktivnih polja zadovoljavajuć.

3.1. Odabir tipa društvene igre

Odabir tipa društvene igre je najbitniji. Kartaška igra nema istu strukturu i iste elemente kao što ima, primjerice društvena igra na ploči. Digitalna društvena igra nema istu interakciju između igrača kao što ima društvena igra igrana na ploči. Kako bi zadovoljio tri glavne karakteristike igre, a to su zabava, edukacija i kreativnost, mora se odabrati odgovarajući tip igre. Društvena igra na ploči daje mogućnost više sadržaja i elemenata igre koji idu uz nju, a isto je tako bolja je za socijalizaciju između igrača jer se nalaze u istoj prostoriji, a ne na različitim lokacijama kao što je većinom slučaj kod digitalnih igara.

3.2. Proces razvoja ideje

Zamisao je da igra traje više od 20 minuta, što je više igrača to igra duže traje. O duljini igre isto tako ovisi broj polja i način na koji polja funkcioniraju. Prva ideja je bila da igra po strukturi bude slična Monopolu, u sredini da se nalazi ilustracija vezana uz Medijski dizajn ili samo Sveučilište, a oko ilustracije na rubovi da se nalaze polja po kojima se kreću igrači. Igra bi se igrala tako da kao u Monopolu igrači rade krugove po polju, a cilj bi bio skupiti određeni broj ECTS

bodova, no struktura polja nije bila zadovoljavajuća i ideja o skupljanju bodova je isto tako propala. Put kojim bi igrači išli treba izgledati kao polja za Čovječe, ne ljuti se, ali pravila i ostatak igre bio bi proizvoljan. Kako bi se što više dočarao prostor Sveučilišta polje igre je prošireno na prikaz zgrade i dvorišta. Kako se povećala ploča to znači da treba sadržavati veći broj polja za kretanje igrača. Optimalan broj polja za ovu igru je između 90 i 120, kako igra ne bi bila niti pre duga niti pre kratka, a povećanjem broja polja se odbacuje ideja o 4 figurice po igraču, dakle svaki će igrač imati samo jednu figuricu. Uz glavnu ploču dodaje se ploča menze i ploča unutrašnjeg dijela zgrade. Menza je dodatna ploča koja se mora proći samo ako se stane na određeno polje, a unutrašnji dio zgrade je obavezni prolaz kroz igru. Uz obična polja igra je trebala sadržavati polja na kojima bi igrači trebali izvlačiti kartice iz jednog špila te bi im te kartice nosile određene zadatke, međutim od te ideje razvila se druga ideja - ideja o podijeli kartica na semestre, razlog tomu je da svaki igrač ima zasebni originalni set kartica koje se odnosi na kolegije ili profesore vezane uz njegov semestar. Osim kartica iznenađenja stvara se ideja o karticama s pitanjima koje će provjeravati znanje studenta i ovisno o točnosti odgovora slati ga dalje kroz polja igre. Kartice su se trebale smjestiti na poseban dio glavne ploče, no zbog praktičnosti izvlačenja karata ta ideja se nije realizirala i umjesto toga će svaki igrač imati svoju ploču na kojoj će držati kartice vezane uz svoj semestar. Zbog nepraktičnog povezivanja ploče s prikazom unutrašnjeg dijela zgrade i glavne ploče ta ideja se odbacuje stoga unutrašnji dio zgrade postaje dio ilustracije na glavnoj ploči.

Kako bi igra potakla igrača da pokaže kreativnost, ona poziva igrača da crtanja po njoj ili zapiše neko svoje mišljenje o studiju, neki zanimljivi citat ili opiše neki zanimljiv događaj koji se dogodio za vrijeme studiranja.

3.3. Pravila igranja igre

Igra se igra tako da svaki igrač kada dođe red na njega baca kockicu te se pomiče po poljima na igraćoj ploči. Cilj igre je doći do kraja semestra. O brzini kretanja po ploči ovise brojevi na kockici i polja koja mogu određivati tempo kretanja. U ovoj igri znanje daje prednost, dakle što su igrači više naučili na smjeru Medijskog dizajna to će prolazak kroz polja s pitanjima biti lakši, te će ubrzati prolazak kroz igru. Prije početka igre svaki igrač bira svoju igraču figuricu kojom će se kretati po poljima. Za odabir redosljedja igranja miješaju se kartice sa semestrima, igrači nasumično izvlače kartice koje određuju njihov semestar. Prvi igra igrač prvog semestra, pa drugi drugog itd.

Kada dođe red na nekog od igrača on baca kockicu te se pomiče po poljima za onoliko koliko je dobio na kockici. Dakle ako igrač dobije 6 na kockici pomiče se za 6 polja naprijed i baca ponovno. Broj 1 na kockici označava negativnu ocjenu, stoga ako igrač dobije 1 prilikom svog

bacanja, ne pomiče se već ostaje na mjestu. Kada igrač dobije 6 na kockici i stane na neko polje koje nije obično, nema interakciju s njim već ponovo baca i ide dalje. Ako igrač stane na polje na kojem se nalazi drugi igrač, oboje preskaču iduće bacanje jer su se zaustavili da popričaju. Prilikom izlaza iz menze ili ulaza u unutarnji dio Sveučilišta ne staje se na prvom polju ako se dobije veći broj na kockici već se nastavlja za onoliko koliko je ostalo.

Igrači se najviše kreću po običnim poljima koja nemaju nikakvu namjenu osim kretanja. Kada igrač stane na polje iznenađenja ili polje pitanja, izvlači odgovarajuću karticu. Kartice iznenađenja imaju opis na sebi koji objašnjava što igrač iduće radi. Kartice pitanja sadrže pitanja vezana uz kolegije koje igrač ima na svom semestru, ako igrač točno odgovori na pitanje pomiče se 5 polja naprijed, a ako netočno odgovori ili ne da nikakav odgovor ide 5 polja nazad. Polje kretanja sadrži opis što i zbog čega igrač radi, opis je upisan na igraču ploču. Ako igrač stane na polje menza prelazi na dodatnu ploču koju mora proći da bi izašao van. Ako igrač u menzi dobije broj na kockici kojim bi prešao drugog igrača onda ostaje na mjestu jer se nije lijepo gurati u redu u menzi.

3.4. Sadržaj kartica iznenađenja

Kartice iznenađenja u svome opisu opisuju određeni događaj, situaciju koja je učestala ili neku zanimljivost te uputu što raditi u igri zbog toga. Odabir tih opisa nije s namjerno nikakvog izrugivanja ili ismijavanja već ono što je studentima ostalo štosno ili zanimljivo tijekom studiranja. Informacije su prikupljene anonimno od studenata i iz vlastitog iskustva.

3.4.1. Prvi semestar kartice

Profesorici Rosani se sviđa vaša prezentacija, idite 4 polja unaprijed.

Niste na vrijeme napravili seminarski rad iz komunikologije, vraćate se 4 polja unazad.

Profesorica Bagarić vam je dala zadatak da brojite rižu, preskačete 2 bacanja.

Profesor Miljković vas pita o tisku, vi ništa ne znate, idete 3 polja unazad.

Idete na usmeni ispit iz Grafičkih alata, bacajte novčić ako je pismo, prošli ste idete 3 polja naprijed, a ako je glava pali ste, idete 3 polja nazad.

Učite za kolokvij iz Komunikologije, preskačete 2 bacanja.

Napravili ste seminarski rad iz Komunikologije s kolegom iz drugog semestra, profesorica Bagarić vam je pohvalila seminarski, oboje idite 3 polja naprijed.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Jeo si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Računalo je sporo, pričekajte 1 bacanje.

Kolega koji je bio prije vas vam daje USB stick s Adobeovim programima, oboje preskačete 1 bacanje.

Otišli ste ranije s predavanja, idite 4 polja naprijed.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.4.2. Drugi semestar kartice

Niste napravili sve zadatke iz Tipografije, vraćate se 6 polja unazad.

Pola studenata je prošlo kolokvij iz Uvoda u dizajn. Bacate kockicu, ako se dobili 1-3 pali ste, idete 4 polja unazad, ako dobijete 4-6 prošli ste, idete 4 polja unaprijed.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Je li si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Dobili ste zadatak da ocjenjujete tuđe seminarske radove iz Uvoda u dizajn, preskačete 2 bacanja.

Zadatak iz Oblikovanja zvuka su karaoke, kolega koji je idući na redu kreće pjevati pjesmu, vi morate nastaviti pjevati, ako znate pjesmu idete 5 polja naprijed, ako ne znate idete 3 polja unazad.

Profesor Niko i Kuduz su primijetili da krivo koristite en crticu, idite 2 polja nazad.

Profesoru Niki se sviđa kako ste odradili zadatak, ali profesor Kuduzu se ne sviđa. Bacate kockicu, ako dobijete 1-3 za toliko polja idete nazad, ako dobijete 4-6 za toliko polja idete naprijed.

Dali ste sve zadatke iz Tipografije na pregled tijekom semestra, profesori to poštuju i dobivate dobru ocjenu, idite 5 polja naprijed.

Profesoru Niki se sviđaju vaši radovi, no profesor Kuduz nije baš zadovoljan, bacajte kocku ako dobijete od 1-3 idete za toliko polja nazad, ako dobijete od 4-6 idete toliko polja naprijed.

Kasnite na predavanje, profesor Kuhta ne voli kad kasnite, preskačete 2 bacanja.

Vaš projektni zadatak Drakula je oduševio profesora Kuhtu, idete 6 polja naprijed.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.4.3. Treći semestar kartice

Profesor Franović kasni na predavanje, preskačete 2 bacanja.

Radite brzo crtanje iz kolegija Crtanje i kompozicija, pripremite si 10 sekundi na štoperici i nacrtajte nekog od igrača, ako pola ili više pogodi koji je igrač u pitanju idete 4 polja unaprijed, ako manje od pola pogodi, idete 4 polja unazad.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Je li si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Ne možete naći grešku u kodu iz Web dizajna, preskačete 2 bacanja.

Iz kolegija Crtanje i kompozicija morate crtati ljudski lik, zamolili ste kolegu koji je idući na redu da vam pozira, oboje preskačete 2 bacanja.

Iz Radija imate 3, iz Televizije isto 3: „3+3 je 6, jeste zadovoljni sa šesticom?“, idite 6 polja naprijed.

Trebali ste ići na izlet s Uvodom u radio i televiziju, no izlet je odgođen, preskačete 1 bacanja.

Radite zadatak radio dramu, snimate zvukove za svoju dramu. Imitirajte neki zvuk i ako drugi kolege pogode o kojem se zvuku radi idete 4 polja naprijed, ako ne pogode idete 4 polja nazad.

Profesor Franović vam je pokazao kako da zapažate oblike i sjene na motivu te kako da ih prenesete na papir, idete 5 polja naprijed.

Dobili ste zadatak da pregledate tuđe web stranice, preskačete 1 bacanje.

Profesor Čačić vam pohvaljuje vašu web stranicu, idite 2 polja naprijed.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.4.4. Četvrti semestar kartice

Jedna osoba je prošla kolokvij iz Boje, bacajte novčić, ako je pismo prošli ste idete 5 polja naprijed, ako je glava pali ste, idete 5 polja nazad.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Jeo si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Iz zadatka za Vizualnu komunikaciju ste u paru s nasumično odabranim kolegom, birajte koji kolega je u paru s vama, idete oboje 3 polja naprijed.

Profesoru Borčiću se jako sviđa vaša ideja za kampanju, idite 4 polja naprijed.

Vlak opet kasni, kasnite na predavanje, preskačete 2 bacanja.

Uspješno ste riješili zadatak iz Teorije oblika, idete 5 polja naprijed.

Zadatak iz Boje je pronaći određene boje zajedno i fotografirati ih, ako ste u dvorištu faksa preskačete 1 bacanje da fotografirate motiv, ako ste unutar zgrade faksa idete 2 polja naprijed.

Radite seminarski rad iz Vizualne komunikacije, preskačete 1 bacanje.

Prošli ste kolokvij iz Boje, ali iz drugog pokušaja, idete 2 polja naprijed.

Morate na vlak, idete ranije s predavanja, idete 3 polja naprijed.

Niste imali dovoljno vremena da odgovorite na pitanja iz Boje, idete 2 polja nazad.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.4.5. Peti semestar kartice

Profesorica Bitanga vas je zamolila da fotografirate izlet u kazalište, možete preskočiti pitanje iz scenografije.

Morate otići na kazališnu predstavu za kolegij Scenografija, preskačete 2 bacanja.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Jeo si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Profesoru Andri se sviđa vaš graf, idite 2 polja naprijed.

Profesorica Milčić je zadovoljna vašom aktivnosti i promišljanjem, idete 5 polja naprijed.

Vaš projektni zadatak iz Multimedijuskog pripovijedanja je pohvaljen i dobili ste odličnu ocjenu, idite 6 polja naprijed.

Profesor Andro vam predlaže da pronađete novu temu za graf zbog manjka informacija, idite 4 polja nazad.

Radite maketu za Scenografiju, preskačete 2 bacanja.

Niste dobili ideju što promatrati dva tjedna za graf iz Informacijskog dizajna, preskačete 2 bacanja.

Uspješno ste odgovorili na sva pitanja koja vam je profesorica dala za ispit iz Scenografije, idite 5 polja naprijed.

Profesorica Milčić je pokrenula raspravu, kolege su podijeljene na dvije strane što se tiče mišljenja. Zadajte neku temu o kojoj se možete slagati ili ne slagati, ako vaše mišljenje ima pola ili više glasova idite 5 polja naprijed, ako ima manje od pola idite 5 polja nazad.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.4.6. Šesti semestar kartice

Profesor Simon uzima puš pauzu, preskačete 1 bacanje.

Idete van fotografirati, ako ste na polju izvan faksa idete 2 polja unazad, ako se unutra idete 2 polja naprijed.

Profesoru Periši se sviđaju vaše fotografije, idite 3 polja naprijed.

Niste napravili sve zadatke iz Multimedije, nemate pravo na ljetne ispitne rokove, vraćate se 6 polja unazad.

Srušio vam se Blender, idite 4 polja nazad.

Renderira vam se video za 3D animaciju, bacite novčić, ako je glava video radi kako spada idete 4 polja unaprijed, ako je pismo video je glitchan preskačete bacanje.

Profesor vas pita pitanje, idite do najbližeg polja s pitanjem.

Je li si prije faksa, čuvaj ovu karticu, ako staneš na polje menze ne moraš ulaziti budući da si sit.

Radiš završni rad i ponestalo ti je ideja za iduću karticu, preskoči jedno bacanje dok ne smisliš nešto novo.

Čitali ste skriptu za ispit iz Multimedije, ali vam pola nije bilo jasno. Bacite novčić, ako dobijete pismo prošli ste ispit idete 4 polja naprijed, ako dobijete glavu pali ste i idete 3 polja nazad.

Bacate kocku, ako dobijete brojeve 1-3 onda ste fotografirali 1 događaj na faks, idete za toliko polja naprijed, ako dobijete 4-6 fotografirali ste 2 događaja na faksu, idete za toliko polja naprijed.

Došli ste na predavanje, no profesora nema, preskačete 2 bacanja.

Pantomimom odglumi jednog od profesora s tvog semestra, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Jednom rječju opiši neki jedan kolegij koji imaš na semestru bez da koristiš korijen riječi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

Crtežom prikaži jedan kolegij, imaš 30 sekundi, ako pola ili više igrača pogodi ideš 4 polja naprijed, ako manje od pola ideš 4 polja nazad.

3.5. Pitanja za upitne kartice

Sadržaj za pitanja dolazi iz vlastitih prikupljenih bilješki i dobivenih materijala za učenje. Pitanja se odnose na kolegije koje svaki igrač dobije po svome semestru, a ona su vezana uz neko osnovno znanje vezano uz taj kolegij. Tip pitanja je različit, a ako su pitanja bez ponuđenog odgovora, od igrača se ne očekuje da odgovor bude identičan kao u knjižici s odgovorima već može biti svojim riječima opisan, ali mora biti točan. Drugi igrači određuju kada je prošlo previše vremena za dati odgovor, a svaki igra ima minimalno 15 sekundi da odgovori na pitanje.

4. Praktični dio

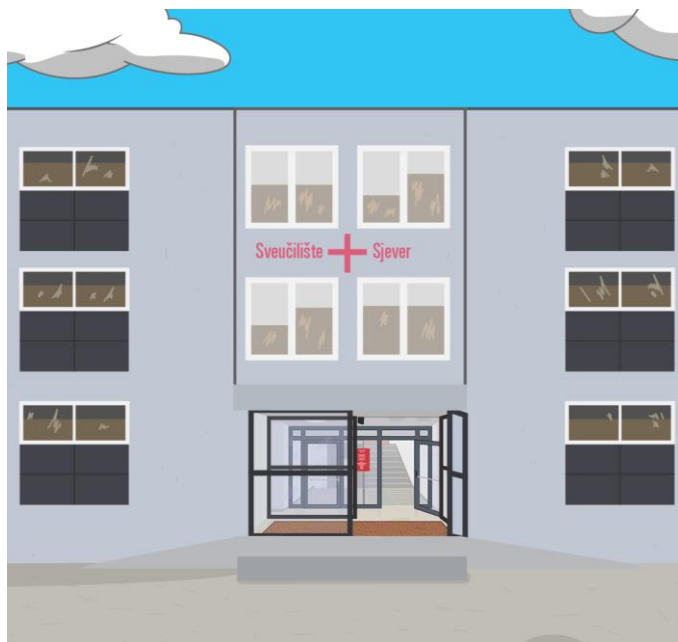
Sve komponente igre bile su izrađene u nekom od Adobeovih programa, jedino su figurice za igranje su bile izrađene u Blenderu. Izrada same igre zahtijevala je dosta prilagođavanja dizajna između svih komponenti i promjena kako bi se došlo do finalnog produkta. Ono što prikazujemo vlastitim dizajnom je jedan oblik vizualne komunikacije koji se vrši između same igre i igrača. Za izradu ilustracija i vizualnih komponenti korišten je program Adobe Illustrator CC 2019 i Adobe Photoshop CC 2019, a za sve tipografske elemente korišten je Adobe InDesign CC 2019.

Boja koja se najviše koristi za dizajn nije crvena boja Sveučilišta sjever, već se koristi drugačiji ton crvene boje # dd5d7d, koji sadrži više bijele boje. Odabrana boja nije toliko jaka koliko je ugodnija za oči, ali je i dalje ton crvene boje što ostavlja povezanost sa Sveučilištem.

Za tekst u igri i cijelom njenom sadržaju korišteno je pismo Univers Next Pro te razni njegovi rezovi, ovisno o tome gdje se koristi.

4.1. Igrače ploče

Prva ideja izrade ploče bila je izraditi ju u stilu Monopola, a glavna ilustracija u sredini ploče bila bi zgrada Sveučilišta. Kako je ideja o Monopol strukturi propala, a ilustracija je sama po sebi bila je monotona i nedostajalo joj je nešto, sljedeća ideja bila je proširiti ploču i odabrati odgovarajući stil polja po kojima se igrači kreću.



Slika 13. Prvotna ideja za ploču

Izvor: Vlastiti izvor

Kako bi igračima predstavio prostor Sveučilišta gdje se održavaju predavanja studenata Medijskog dizajn i gdje provode velik dio vremena za vrijeme studiranja, dodan je prostor oko same zgrade.



Slika 14. Proces izrade finalne ploče

Izvor: Vlastiti izvor

Glavnom polju se pridodaje produžetak služi kao prostor za kartice. Na tom je prostoru bijelim kvadratima označeno mjesto koje je osmišljeno za polaganje kartica koje imaju svoju ulogu u igri. Uz dio za kartice dodani su i detalji na ploči kako bi se dodatno dočarao prostor Sveučilišta te kako bi se popunile praznine na ploči.



Slika 15. Proces izrade finalne ploče

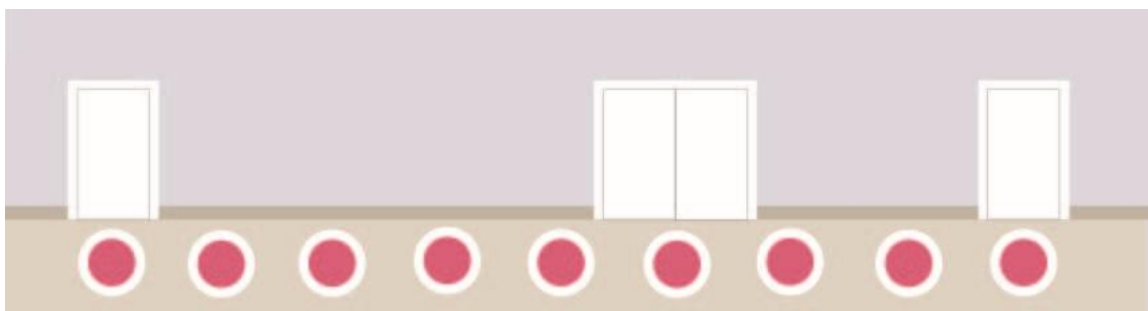
Izvor: Vlastiti izvor

Sljedeći je korak bio izraditi dodatne ploče koje bi se stavile uz glavnu ploču. Prva ploča je ploča na koju se ide samo ako se stane na jedno određeno polje, a to je ploča menze. Ta ploča treba izgledati kao menza na kampusu kako bi ju igrači mogli prepoznati. Kroz polja menze se ide isto kako se kreće kroz pravu menzu, ide se od vrata prema tacnama, pa na kraju prema kasi. Osim ploče za menzu dolazi i ploča za unutarnji dio zgrade koja se trebala nalaziti uz ploču direktno iznad zgrade.



Slika 16. Dodatna ploča

Izvor: Vlastiti izvor

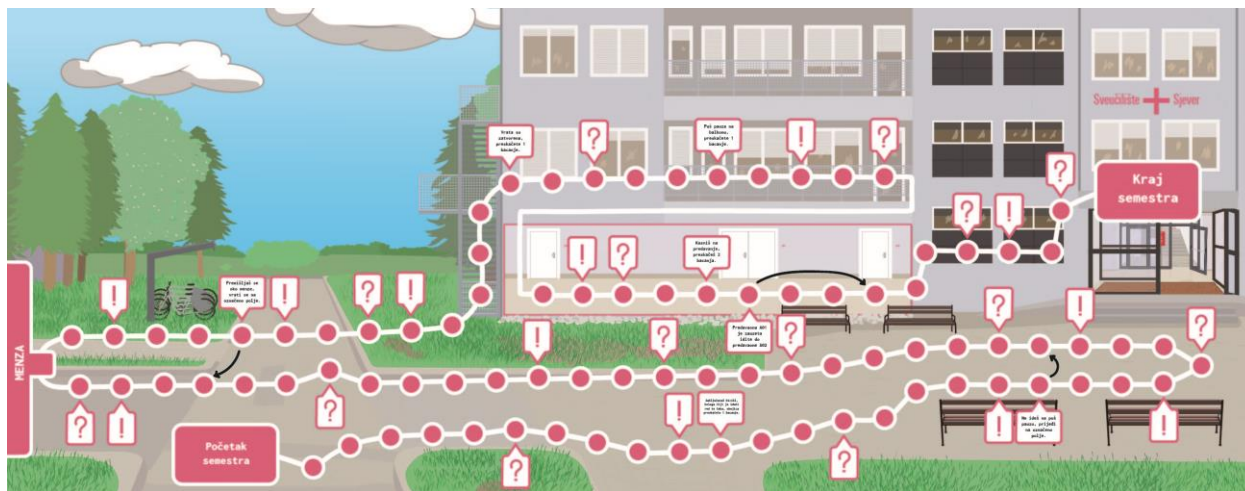


Slika 17. Ilustracija hodnika

Izvor: Vlastiti izvor

Kako bi put do dodatne ploče unutarnjeg dijela zgrade i nazad bio kompliciran, ta realizacija se odbacuje te sadržaj te dodatne ploče se dodaje u prostor glavne ploče odvojen crvenim okvirom. Od glavne ploče se miče dio za kartice radi lakšeg korištenja. Obična polja po kojima se igrači kreću se dodaju na ploču. Polja su promjera isto kao i figurice, a oko sebe sadrže bijeli okvir radi

isticanja od pozadine. Iza polja se nalazi bijeli linija koja prikazuje smjer kretanja igrača. Uz obična polja se dodaje se početak i kraj semestra, polja za kartice iznenađenja, kartice s pitanjima, polja koja određuju neku radnju te polje za menzu. Polja iznenađenja uz sebe imaju uokvireni uskličnik, dok polja s pitanjima imaju upitnik.



Slika 18. Proces izrade finalne ploče

Izvor: Vlastiti izvor

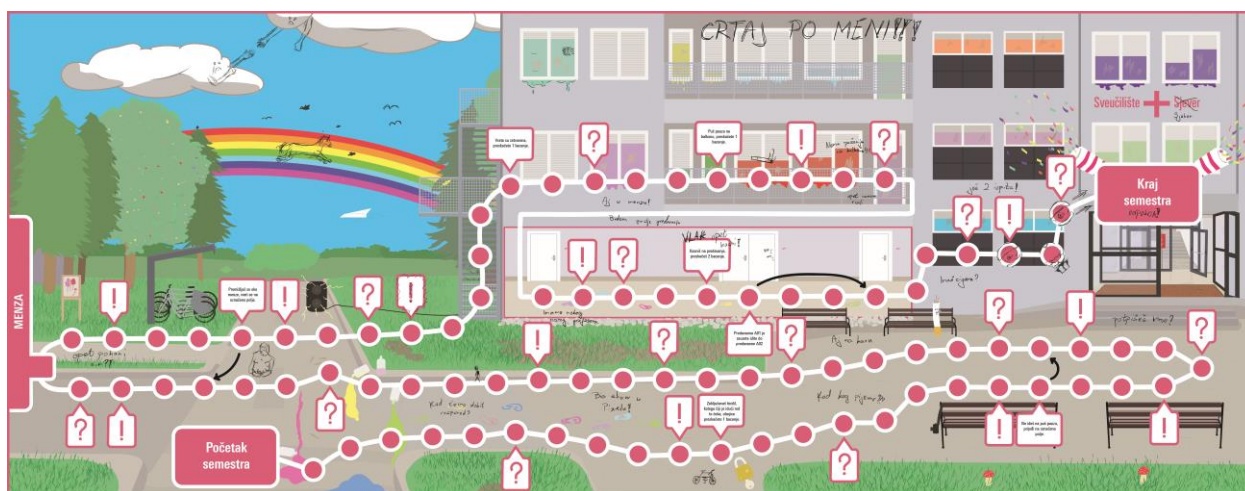
Glavna ploča prikazivala je realan prikaz prostora Sveučilišta, no ono što je nedostajalo ovoj ilustraciji su boje. Nedostajalo je nešto što bi prikazalo kako se u ovoj igri radi o umjetničkom smjeru. Uz ovaj dizajn dodali su se i elementi koji predstavljaju neke kolegije koji su u programu Medijskog dizajna, a osim tih ilustracija dodane su još neke ilustracije po vlastitom izboru.



Slika 19. Proces izrade finalne ploče

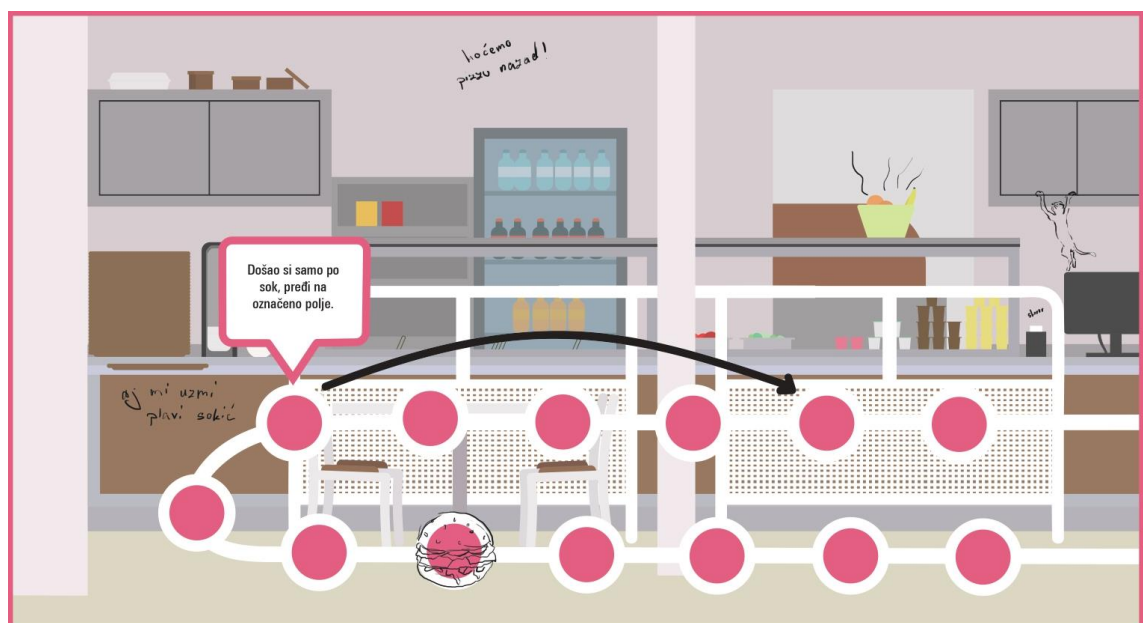
Izvor: Vlastiti izvor

Ploča je uz dodatke postala puno šarenija i zanimljivija, no nešto je opet nedostajalo. Iz vlastitog iskustva i primjećivanja okoline tijekom predavanja, primijetio sam kako studenti često nešto crtaju po bilježnicama dok slušaju predavanja. Stoga se na ploču još dodaju brzinski crteži koji pozivaju druge igrače da prilikom čekanja svog reda si ubrzaju proces čekanja svog reda uz crtanje te tako izraze svoju kreativnost. Osim crteža dodani su zapisi nekih događaja, citata što je netko rekao za vrijeme predavanja itd. Na ovaj način studenti čitaju tuđa iskustva koja su doživjela tijekom studiranja i zapisuju svoja.



Slika 20. Finalno rješenje glavne ploče

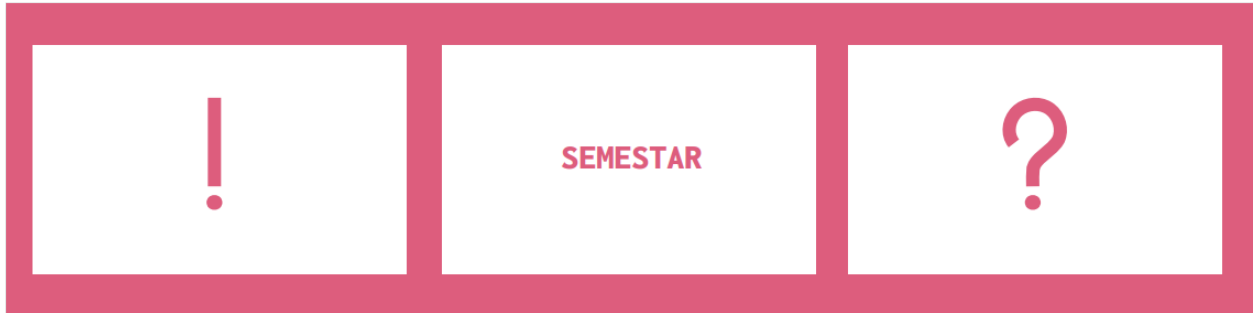
Izvor: Vlastiti izvor



Slika 21. Finalno rješenje dodatne ploče

Izvor: Vlastiti izvor

Ploča za kartice sada je podijeljena na 6 dijelova, svaki igrač uzima svoju ploču i stavlja ju gdje mu odgovara. Ploča na sebi ima označena tri mjesta, jedno za kartice iznenađenja, drugo za kartice s pitanjima i treće za karticu koja označava semestar. Oznake na ploči se koriste iste kao na karticama kako bi igrači rasporedili kartice na odgovarajuća polja.



Slika 22. Ploča za kartice

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 23. Primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor

4.2. Logotip

Za logotip se treba odabrati što će biti naslov, odnosno hoće li i dalje naslov biti Društvena igra Medijskog dizajna ili će biti nešto drugo. Promišljanjem o novom nazivu igre došlo se do zaključka kako ova igra budući da ima svoju ciljanu skupinu te sama tematika igre je Medijski dizajn, neki drugi naziv ne bi imao smisla. Prva ideja bila je napraviti logo pomoću vlastitog rukopisa, no tako je logo izgledao prazno i prejednostavno.



Slika 24. Proces izrade logotipa

Izvor: Vlastiti izvor

Trenutnom odabir loga se pridodaju se crtkarije koje predstavljaju neke elemente koji su dio studiranja Medijskog dizajna. Logotip je sada djelovao punije i zanimljivije. Stavljajući logotip na ostale dijelove ove društvene igre došlo se do zaključka kako on ne odgovara uz njih zbog izbora pisma. Vlastiti rukopis u kombinaciji s pismom Univers Next Pro nije dobro izgledao.



Slika 25. Proces izrade logotipa

Izvor: Vlastiti izvor

Kako bi logotip tipografski što bolje odgovarao svim ostalim dijelovima društvene igre, odlučeno je da će se koristiti isto pismo. Kombinacijom različitih rezova pisma i drugačijim smještanjem riječi u nazivu igre dobivena je neka osnovna ideja kako će tipografski dio logotipa biti smješten. Ono što je nedostajalo ovom logotipu da bude upotpunjen je neka ilustracija koja dolazi uz tipografiju.



Slika 26. Proces izrade logotipa

Izvor: Vlastiti izvor

Krajnji rezultati logotipa nalazi se na slici 27. Kao dodatak tipografskom dijelu dodana je olovka, radi svoje jednostavnosti i višenamjenske svrhe kod dizajna. Olovka radi poveznicu između dvije riječi, a to su „igra“ i „dizajna“, što upućuje kako je ovo isto tako igra samoga dizajna, budući da igrači uz svoje crteže sami pridonose dizajnu ove igre.



Slika 27. Finalno rješenje logotipa

Izvor: Vlastiti izvor

4.3. Kartice

Kartice su po svojem dizajnu jednostavne, jedna strana sadrži znak i natpis što ona predstavlja, dok druga ima opis ili pitanje. Kako bi se kartice razlikovale po semestrima svaka ispod znaka sadrži natpis o kojem semestru je riječ. Kartice za semestar s jedne strane moraju biti iste kako bi igrači mogli nasumično odabrati kojem će semestru pripadati. Sve kartice su istog formata, a dimenzije su im 9 x 5.5 cm.



Slika 28. Kartica iznenađenja

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 29. Primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 30. Kartica s pitanjem

Izvor: Vlastiti izvor



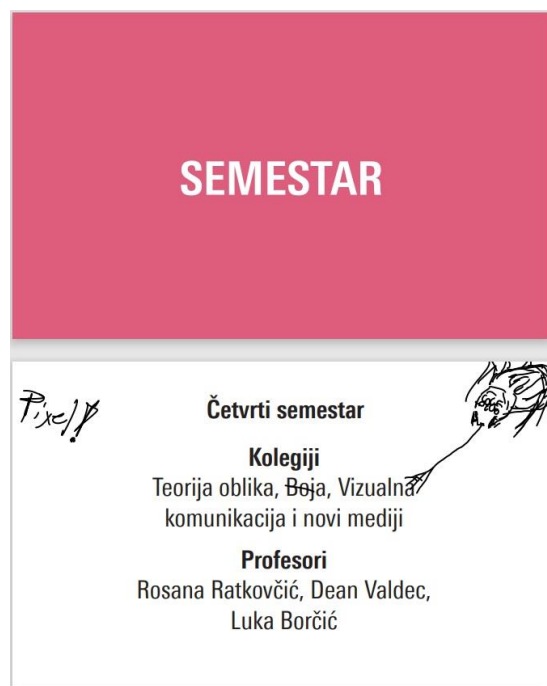
Slika 31. Primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 32. Kartica za semestar

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 33. Primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor

4.4. Knjižica s pitanjima i odgovorima

Knjižica s pitanjima i odgovorima je dimenzija 21 x 15 cm. Ona na prvoj stranici sadrži logotip igre, natpis njene namjene i crtkarije koje se provlače kroz još par elemenata ove društvene igre. U knjižici pitanja i odgovori idu redom po semestru, te svaki je kolegij odvojen kako bi se pitanja i odgovori lakše pronalazili.



<p>PRVI SEMESTAR</p> <p>Grafički alati</p> <p>P: Koje je osnovna jedinica za mjerenje informacija? O: Bit</p> <p>P: Ilustrator se koristi: a) vektorskom grafikom b) rezerskom grafikom O: a) vektorskom grafikom</p> <p>P: Koje je svrha Red Eye Toola? O: Omogućuje ublažavanje efekte crvenih očiju.</p> <p>P: Koji modal boja se koristi za tisak? O: CMYK</p> <p>P: Grafičku pripremu za tisak je najpoželjnija da šaljemo u kojem formatu? O: PDF</p> <p>Povijest umjetnosti</p> <p>P: Koju kulturu smjenjuje Perzija? O: Novi Babilon</p> <p>P: Koje kultura je prve izmislila sat i godinu od 365 dana? O: Egipat</p> <p>P: Koje je nepoznati spija u Španjolsko? O: Altamira</p> <p>P: Tko je autor „Baceba diska“? O: Miron</p>	<p>P: Koje su najkarakterističniji redovi za stručansku kulturu i što prikazuju? O: Freske koje prikazuju životne radosti.</p> <p>P: Što od navedenog ne spada pod egipatske božanstva? a) Oziris b) Ra c) Kron d) Horus O: c) Kron</p> <p>P: Gdje se nelaze najbolje sačuvana djela rimskog slikarstva? O: Pompeji i Herkulanum</p> <p>Komunikologija</p> <p>P: McLuhanove definicije medije? O: Medij je poruka.</p> <p>P: Što je verbalne komunikacije? O: Komunikacije koje se temelji na jeziku tj. ne komuniciraju riječima</p> <p>P: Razlika između verbalne i neverbalne komunikacije? O: Verbalna komunikacije se odnosi na govor dok se neverbalna odnosi na govor tijela, paralingvističke znakove izgled.</p> <p>P: Objasnite pojam agenda setting O: Namjerni ili nanamjerni proces utječeja medija na mišljanja javnosti o nekom događaju, problemu....</p> <p>P: Što je interpersonalna komunikacija? O: Komunikacijski proces protječe unutar jedne osobe, ona je i pošiljatelj i primatelj poruka. Unutarnji monolog.</p>
--	---

DRUGI SEMESTAR

Oblikovanje zvuka

P: Što je buke?
O: Svaki nepoželjni zvuk.

P: U koje tri kategorije možemo svrstati sve zvukove koje čujemo?
O: Ćum, govor, muzike

P: Koje od nevedenih ekstenzije formata nije localacc datoteka?
a) Wav b) Avi c) elac d) ael
O: b) Avi

P: Navedi dva tonska stola po namjeni?
O: Terenski tonski stol, studijski tonski stol, tonski stolovi za ozvućanje, radijski tonski stolovi, tonski stolovi za produkciju zvuka filma

P: . Koji su osnovni uređaji dinamićke obrade signale?
O: vrate (noise gate), limiter, kompresor, ekspander, de-esser

Tipografija

P: Koje pismo je serifno?
a) Calibri b) Times New Roman
O: b) Times New Roman

P: Navedite tri vrste pisme?
O: Serifno, sans serifno (besarifno), rukopisno, ilustrativno, monospace

P: Koje od nevedenih tipografskih crtica je en-crta (eng. en-dash)
a) n—n b) n-n c) n—n
O: a) n—n

P: Kako se naziva razmak između slova kojeg određuje dizajner pisme?
O: Spacioniranje (eng. spacing)

P: Koji je ideelni broj slova/znakova po retku za kontinuirano ćitanje?
O: 65 slova/znakova

Uvod u dizajn

P: Koje su dva glavna sustava u teoriji boja?
O: aditivni RGB i suptraktivni CMYK

P: Slogan nije bitan ćimbenik verbalnog identiteta?
TOĆNO NETOĆNO
O: NETOĆNO

P: Koji su kvalitativni kriteriji prema adepiranom brand trokutu?
O: Relevantnost dizajna, originalnost dizajna, izvedba

P: Koje se tri parametra mogu mijanjati prilikom ispise kod AM rastera?
O: Linijature rastera, kut rastera i oblik rasterse toćkice

P: _____ je sloćani proces stvaranja identiteta
O: Branding

TREĆI SEMESTAR

Crtanje i kompozicija

P: Kako se naziva brz i nadovrćan crteć žvog modela?
O: Kroki

P: Kako se zove prikaz gologa ljudskog tijela u razlićitim poloćajima, drćzanjima, pokretima?
a) takt b) nud c) akt
O: c) akt

P: Što je pejzać?
O: To je likovni motiv koji prikazuje neki krajolik.

P: Koji je pravilan naćin crtanja gladenog predmeta?
a) crtati što sporije kako bi pokućsali uoćiti što vića detalje
b) crtati brzim potezima oblika i sjene te kasnije dodavati detalje
O: b) crtati brzim potezima oblika i sjene te kasnije dodevati detalje

P: Kako se zove papir koji najćaćće koristimo prilikom crtanja s ugljanom?
O: Natron papir

Web dizajn

P: Što oznaćava kratica www?
O: World Wide Web

P: Što je CSS?
O: Oznaćiteljski jezik za prikeć sadrićja kojim se opisuje izgled web stranice.

P: Što je HTML?
O: Oznaćiteljski jezik za opis sadrićja kojim se opisuje struktura web stranice.

P: Koji pristup izrade web sjićiće se prilagoćava urećeju?
a) adaptivni b) rezpozivni
O: a) adeprivni

P: Facebook koristi web 1.0 sjićiće.
TOĆNO NETOĆNO
O: NETOĆNO, koristi 2.0 sjićiće.

Uvod u radio i televiziju

P: Što je radio piratstvo?
O: Nelegalno radijsko emitiranje.

P: Znaćenja kratica HRT?
a) Hrvatske reklamne televizije b) Hrvatske radio telekomunikacije
c) Hrvatske radio televizije
O: c) Hrvatska radio televizija

P: Poćetak emitiranja Radio Zagrebe obiljećava se _ _ _ _ _ svibnja.
O: 15

P: Koje naćine prijenosa informacija poznajete?
O: Digitalni i enelogni

P: Koja se dokumentarne radio drema bevi problemom ilegalnih radiostanice?
O: Nek se ćuje i nać glas

ČETVRTI SEMESTAR

Teorija oblika

P: Prikezi ženskog akta slava žena?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Što je preuzelo ulogu slikarstva u uiju u suvremenom svijetu?

O: Publicitet

P: Koji geometrijski oblik je karakterističan za fraktalnu geometriju?

a) kvadrat b) trokut c) krug

O: b) trokut

P: Da li prostor u romaničkom slikarstvu postoji bez prikazanih likova?

O: Ne

P: Što nam reklame poručuju, kako u potrošačkom društvu mijenjamo sebe i svoje živote?

O: Reklame nas potiču da uvijek težimo za nečim boljim, novijim i zavidimo onima koji to imaju.

Boja

P: Navedite principe miješenja boja.

O: Aditivno, suprekativno, restarsko.

P: Što je zasićenje boje?

O: To je karakteristika koje nam pokazuje stupanj odstupanja neke boje od akromatske boje te iste svjetline.

P: Boja se može mjeriti?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, mjeri se podražaj.

P: Koji dio spektra elektromagnetskih valova name spada pod vidljivo svijetlo?

O: Od 380 do 750 nm

P: Koje je prava boje sunca i zašto?

O: Ukupna svjetlost sa Sunca je bijela, ali zbog raspršivanja svjetlosti u Zemljinoj atmosferi izgleda žuto na plavoj površini.

Vizualna komunikacija

P: Što je kampanja?

O: Organizirani tijek akcija za postizanje cilja.

P: Navedi barem tri sastavnice vizualne komunikacije.

O: boja, tonovi, oblik, tekstura, ravnoteža, hijerarhija.

P: Koji su procesi kampanje?

O: Prepoznavenje i razumijevanje, planiranje i kreiranje, izvođenje.

P: Tijekom kampanje, planiranja i kreiranja spede pod koju vrstu procese?

a) istraživački b) kreativni c) izvedbeni

O: b) kreativni

P: Koje su perspektive analize vizualnih komunikacija?

O: Osobna, kritička, povijesna, kulturna i etička.

PETI SEMESTAR

Informacijski dizajn

P: U informacijskom dizajnu da li je primarno bitan grafički dizajn, forme i estetika?

O: Ne, bitne je informacija.

P: Da li oblike prije interpretiramo kao:

a) "zatvorene" b) "otvorene"

O: e) „zatvorene“

P: Simboli su uvjetovani stebenim navikama?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Navedite tri primjera informacijskog dizajna?

O: Karta, dijagrami, tablice.

P: Što od navedenog može biti element informacijskog dizajna?

a) boja b) linija c) geometrijski oblici

O: sve od navedanog

Scenografija

P: Od čega se izrađuju kulise?

O: Drvo, pletno, gipsana ploča, stiropor

P: Kako se naziva iznimno plodno razdoblje procveta i profesionalizacije engleske dramske i kazališne produkcije?

a) viktorijansko kazalište b) marijansko kazalište

c) elizabetansko kazalište

O: c) elizabetansko kazalište

P: Kazališni plekat služi kao najave početke pisanja kazališnog scenarija?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, služi kao najava nekog programa.

P: Koje je svrhe kotebiča na scenografiji u kazalištu?

O: Da otkleća pomicanje kulisa tijekom kazališne predstave.

P: Nabroj tri profesionalnih kazališta u Hrvatskoj.

O: HNK Zagreb, HNK Split, HNK Osijek, HNK Varaždin, HNK Šibenik, Gradsko setiričko kazalište "Korompuh", Gradsko kazalište "Trešnje", Gradsko dramsko kazalište "Gavella", Kazalište Virovitica, Teatar 6TD, ZKM.

Multimedijско pripovijedanje

P: Smijeh isključuje strah?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Što ne dopušta dogma?

O: Preispitivanje

P: Navedite elemente fabula.

O: Događaji, izvođači, vrijeme, mjesto

P: Tko je napisao i iz kojeg djela je ovaj citat: „Ako je ovo čarobništvo, neka to umiješće bude zakonito kao jelo.“

O: William Shakespeere, Zimske priča.

P: Priča je poziv na _____.

O: Igru

ŠESTI SEMESTAR

3D animacija

P: Nabrojite dva programa za izradu 3d animacije.

O: Blender i Maya

P: Što sve možemo vezati za keyframe?

O: Rotaciju, poziciju, veličinu.

P: Da li frame rate mora biti 24fpsa?

O: Ne, frame rate je proizvoljan ovisno o stilu animacije.

P: Da li je moguće kombinirati 2d i 3d animaciju?

O: Da.

P: Koje je svrha parent opcije?

O: Kako pomičemo, rotiramo, ili mijenjamo veličinu „parent“ objektu, tako se „child“ objekti mijenjaju po njemu.

Multimedija

P: McLuhan po participaciji osobe na konzumirani medij, dijeli medije na koje dvije skupine?

a) vlažne b) hladne c) suhe d) tople

O: b) hladne d) tople

P: U koliko kategorije francuski sociolog Roger Ceillios dijeli igre?

O: 4

P: S obzirom na uključenosn publike u sam medij, na koje se kategorije dijeli?

O: Pasivni, aktivni, interaktivni.

P: Koji od navedenih medija je tvrtsti fragmentirani medij?

a) Ples b) fotografija c) arhitektura

O: a) ples

P: Homeostaza je stalno održavanje postojećeg nivoa energije u sustavu.

Točno Netačno

O: Točno

Umjetnička i medijska fotografija

P: Reportaže nekog događaja spada umjetničku fotografiju?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, spada pod medijsku fotografiju.

P: Što prikazuje ekspozicijski trokut?

O: Odnos ISO (osjetljivost), f- broje (otvor blende) i brzine zatvarača (vrijeme ekspozicije)

P: Što je to dubinska oština?

O: To je respon u kojem fotografije ima prihvatljivo dobar fokus.

P: Koje su dvije glavne podijele objektiv?

O: Fikzni ili prime objektiv i objektiv promjenjive fokusne dužine ili zoom-objektiv.

P: Izbaci uljaze kod otvore blende.

a) f/5.6 b) f/11 c) f/2.7 d) f/16

O: c) f/2.6

Slika 34.;40. Knjižica s pitanjima i odgovorima

Izvor: Vlastiti izvor



PRVI SEMESTAR

Grafički alati

P: Koja je osnovna jedinica za mjerenje informacije?
 O: Bit

P: Ilustrator se koristi:
 a) vektorskom grafikom b) rasterskom grafikom
 O: a) vektorskom grafikom

P: Koja je svrha Red Eye Toola?
 O: Omogućuje ublažavanje efekta crvenih očiju.

P: Koji model boja se koristi za tisk? *u kolekciji*
 O: CMYK

P: Grafičku pripremu za tisk je najpoželjnije da šaljemo u kojem formatu?
 O: PDF

Povijest umjetnosti

P: Koju kulturu smjenjuje Perzija?
 O: Novi Babilon

P: Koja kultura je prva izmislila sat i godinu od 365 dana?
 O: Egipat

P: Koja je najpoznatija špilja u Španjolskoj?
 O: Altamira

P: Tko je autor „Bacača diska“?
 O: Miron

P: Koje su najkarakterističniji radovi za etrušansku kulturu i što prikazuju?
 O: Freske koje prikazuju životne radosti.

P: Što od navedenog ne spada pod egipatska božanstva?
 a) Oziris b) Ra c) Kron d) Horus
 O: c) Kron

P: Gdje se nalaze najbolje sačuvana djela rimskog slikarstva?
 O: Pompeji i Herkulanum

Komunikologija

P: McLuhanova definicija medija?
 O: Medij je poruka.

P: Što je verbalna komunikacija?
 O: Komunikacija koja se temelji na jeziku tj. na komuniciranju riječima

P: Razlika između verbalne i neverbalne komunikacije?
 O: Verbalna komunikacija se odnosi na govor dok se neverbalna odnosi na govor tijela, paralingvističke znakove izjed.

P: Objasnite pojam agenda setting
 O: Namjerni ili nenamjerni proces utjecaja medija na mišljenje javnosti o nekom događaju, problemu...

P: Što je interpersonalna komunikacija?
 O: Komunikacijski proces protječe unutar jedne osobe, ona je i pošiljatelj i primatelj poruke. Unutarnji monolog.

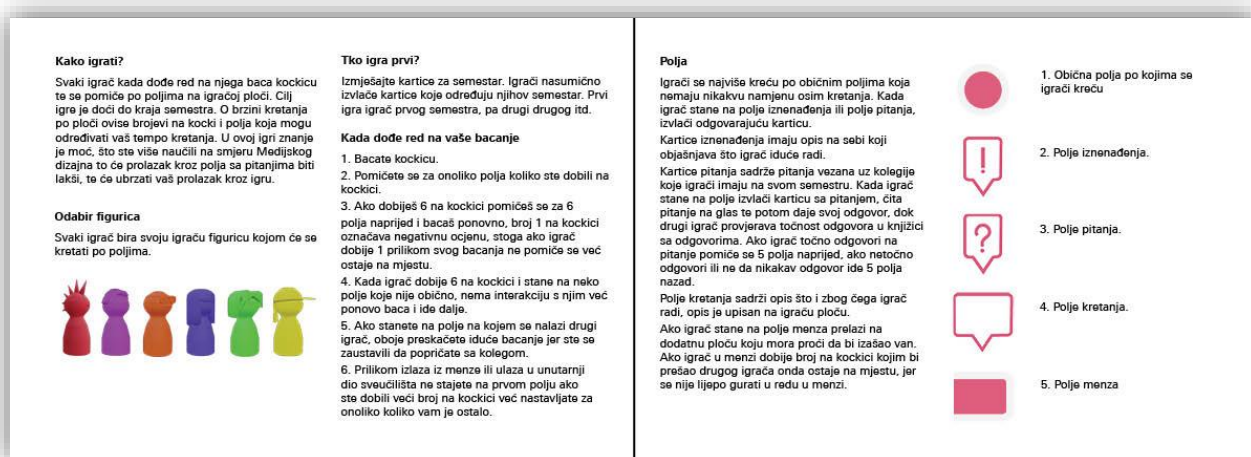
+

Slika 41.;42. Finalni primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor

4.5. Knjižica s pravilima

Dimenzije knjižice su 17.5 x 16 cm, a dimenzije su određene tako što se usporedbom dimenzija pravila drugih društvenih igara uzela neka proizvoljna dimenzija koja bi najbolje odgovarala kako knjižica ne bi bila niti pre velika niti pre mala. Knjižica s pravilima na prvoj stranici sadrži logotip, crtkarije i broj igrača koji je potreban za igranje ove društvene igre. Knjižica u sebi sadrži sva osnovna pravila kako igrati igru i vizualizaciju nekih elemenata unutar igre. Struktura teksta izrađena je pomoću mreže, a pismo teksta je isto kao i kod ostatka igre, samo je korišten drugačiji rez. Na poledini knjižice nalazi se sadržaj cijele igre i što je igračima potrebno kako bi mogli igrati ovu igru.

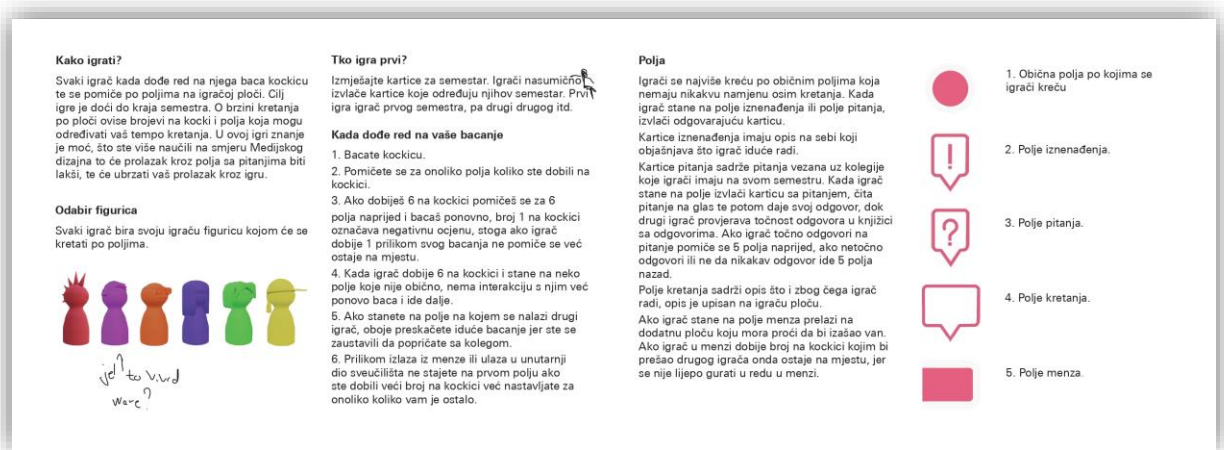




Slika 43.;45. Knjižica s pravilima

Izvor: Vlastiti izvor



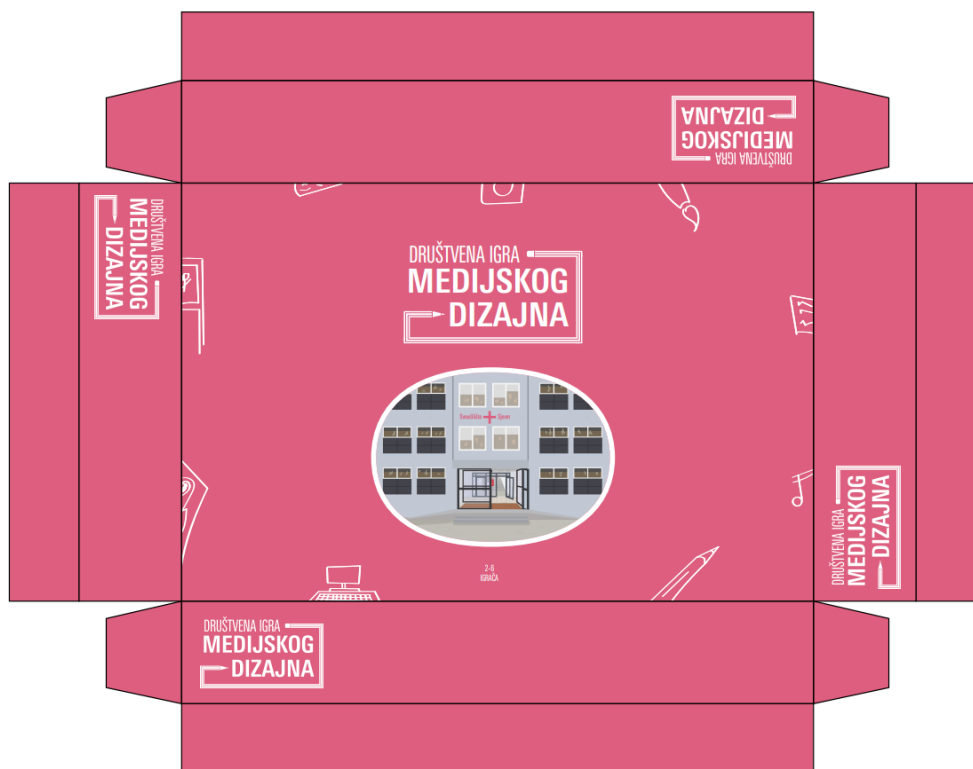


Slika 46.;48 Finalni primjer s crtežima i zapisima

Izvor: Vlastiti izvor

4.6. Kutija

Kutija je po svom dizajnu je jednostavna. Prva varijanta kutije na gornjoj strani sadrži logotip, crtkarije, ilustracija ulaza u Sveučilište s otvorenim vratima te tekst na kojem piše koliko igrača može igrati ovu igru. Sa svake strane kutije nalazi se logotip kako bi se iz bilo kojeg postavljenog položaja kutije moglo prepoznati za što ona služi, odnosno o kojoj igri je riječ. Prazan prostor na bočnim stranicama inače je namijenjen za izdavača, bar kodove i ostale marketinške elemente. Druga varijanta se razlikuje samo po tome što ne sadrži ilustraciju zgrade Sveučilišta već je logotip puno veći.



Slika 49. Prva varijanta dizajna kutije

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 50. Druga varijanta dizajna kutije

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 51. *Primjer s crtežima i zapisima*

Izvor: Vlastiti izvor



Slika 52. *Finalni primjer s crtežima i zapisima*

Izvor: Vlastiti izvor

4.7. Figurice

Igrače figurice izrađene su u programu namijenjenom za izradu 3D modela i isto tako još jedna od glavnih namjena programa je animacija. Naziv programa je Blender. Glavna postava figurica je oblika kao figurice za Čovječe, ne ljuti se, ali se toj glavnoj postavi dodaje još sadržaja. Visina glavne postave je 2.4 cm, a promjer donjeg dijela figurice je 1.2 cm. Figurice se razlikuju po boji, no ono što ih osim boje čini jedinstvenima je izgled. Ono što razlikuje figurice po izgledu je kosa ili neki drugi element poput naočala, slušalice, nakit itd. Svrha različitosti svake figurice je da si svaki od igrača odabere onu koja njemu najviše odgovara, koja možda sliči igraču, pripada istoj skupini, nosi neke slične estetske dodatke i slično.



Slika 53. Igrače figurice

Izvor: Vlastiti izvor

5. Analiza rezultata

5.1. Razlika početne ideje i krajnjeg rezultata

Prvotna ideja se uvelike razlikovala od finalnog rješenja. Igra je na početku je trebala biti u stilu Monopola, samo što osim kupovanja u ovoj igri su se trebali skupljati ECTS bodovi. Ilustracija na glavnoj ploči bila bi oskudnija i nedostajalo bi joj kreativnog izražavanja kod igrača. Trenutna igra ima veći sadržaj. Cilj igre je doći što prije do kraja semestra, a ono što odlučuje o brzini kretanja su brojevi na kockici, znanje igrača te kartice koje odlučuju kretanje igrača. Ploče sadrže detaljnije prikaze i bogatije su ilustracijama. Ono što završna verzija igre daje je mogućnost igraču da crta po igraćoj ploči i time ostavi trag da je igrao igru i pokazao svoju kreativnost.

5.2. Usporedba s drugim društvenim igrama

Ova društvena igra posebna je po svojoj strukturi i načinu igranja, no kada bi se elementi ove društvene igre gledali zasebno onda bi se mogle pronaći sličnosti s elementima u nekim drugim popularnim društvenim igrama.

Što se tiče načina igranja, igra je slična poznatoj igri Čovječe, ne ljuti se, samo što ova igra sadrži dodatna polja koja određuju tempo kretanja u igri. Neka pravila su slična kao u većini igara, a to je da broj 6 na kockici daje igraču šansu da ponovo baca kockicu i kreće se dalje, dok je pravilo za broj 1 na kockici novo i sa svojim opisom vezano specifično uz ovu društvenu igru. Kartice iznenađenja slične su karticama u Monopolu koje isto uz neki opis određuju kretanje figurica. Za razliku od polja zatvor koje u Monopolu određuje igraču da preskače određeni broj bacanja, u ovoj igri se nalazi dodatna ploča koju igrači moraju proći ako stanu na polje menze.

Dizajn svake igre ovisi o kreatoru i njegovoj zamisli igre, stoga je dizajn svake igre specifičan na svoj način, a tako je i dizajn ove igre specifičan i osmišljen da odgovara svojoj ciljanoj skupini.

6. Zaključak

Kako bi došao do završne ideje i dizajna ove društvene igre morao sam proći određeni proces. Kod izrade ovog završnog rada bilo je ključno poznavanje društvenih igara, a to znači imati nekakvo iskustvo s igranjem društvenih igara prilikom kojeg se uče razna pravila i primjećuju različiti dizajni.

Prije početka izrade vlastite igre morao sam znati koji tip društvene igre želim raditi, a tek nakon te odluke mogao sam početi razmišljati o tome kako će igra izgledati i funkcionirati. Moja igra je namijenjena za studente Medijskog dizajna, koji će uz svoje neko iskustvo sa studija moći uživati u ovoj društvenoj igri. Od početka sam znao koliko otprilike želim da traje ova igra te sam prikupljao informacije o tome koliko polja je potrebno za određeni period igranja. Međutim najveći izazov kod izrade igre nije bio dizajn, izrada samog dizajna je duži proces, no ne stvara preveliku komplikaciju. Izazov je bio osmisliti pravila kako igrati ovu društvenu igru. Naime, kada se smišljaju pravila treba paziti da se nekim pravilom se ne negira neko drugo pravilo i da se sve objasni kako bi igračima bilo jasno što trebaju raditi. Krajnji cilj je da studenti koji idu ili su išli na Medijski dizajn se uz igru mogu prisjetiti nekih iskustava za vrijeme studija, da mogu obnoviti svoje znanje, zabaviti se tijekom igranja i svojim crtežima sudjelovati u izradi dizajna igra.

Društvenih igara ima jako puno te u ovom svijetu punom konkurencije nije lako uspjeti kao kreator društvenih igara. Ono što je najbitnije je biti originalan, pokazati ljudima nešto novo, nešto što je drugačije od onoga što su navikli.

Svi podatci skupljeni za igru su iskustva proživljena od strane jedne generacije, stoga igra s trenutnim setom kartica vezanih uz pitanja i događaje nije dugovječna, no dodatkom sadržaja novijih generacija postojanost igre može se održavati. Jedino što bi se trebalo dodavati ili mijenjati su kartice iznenađenja, a pitanja se mogu samo nastaviti nadopunjavati.



Sveučilište
Sjever



IZJAVA O AUTORSTVU

I SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Darijel Kariček (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor završnog rada pod naslovom brod Prilike i ja Matijevo kraljevo (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student:
(upisati ime i prezime)

Darijel Kariček
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Darijel Kariček (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog rada pod naslovom brod Prilike i ja Matijevo kraljevo (upisati naslov) čiji sam autor.

Student:
(upisati ime i prezime)

Darijel Kariček
(vlastoručni potpis)

7. Literatura

- [1] https://www.rivrtici.hr/sites/default/files/datoteke/drustvene_igre_i_razvoj_djeteta.pdf, dostupno 15.08.2022.
- [2] <https://danas.com.hr/drustvene-igre-prate-nas-kroz-povijest/>, dostupno 15.08.2022.
- [3] <https://icm-zg.info/index.php/article-category/art-kutak/zabava/2043-povijest-drustvenih-igara>, dostupno 15.08.2022.
- [4] <https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/>, dostupno 15.08.2022.
- [5] <https://www.theboardgamefamily.com/2014/02/will-digital-board-games-replace-physical/>, dostupno 15.08.2022.
- [6] <http://revolucijaigra.blogspot.com/2018/04/najstarija-drustvena-igra.html>, dostupno 15.08.2022.
- [7] <https://noviglas.info/2020/04/12/senet-tajna-omiljene-drustvene-igre-starih-egipcana-foto-video/>, dostupno 15.08.2022.
- [8] <https://hmn.wiki/hr/Mehen>, dostupno 15.08.2022.
- [9] <https://nordijska-mitologija.com/hnefatafl-preteca-savremenih-igara-na-tabli/>, dostupno 15.08.2022.
- [10] <https://hr.ciwane Kurd.net/4624-what-is-the-history-of-parcheesi-the-origin-of-the-ga.html>, dostupno 15.08.2022.
- [11] <https://m-eng.ru/hr/prochistka/kak-igrat-v-gus-nastolnaya-igra-raspechatai-i-igrat-nastolnye-igry-istoriya.html>, dostupno 15.08.2022.
- [12] <https://www.britannica.com/sports/Monopoly-board-game>, dostupno 15.08.2022.
- [13] <https://www.monopolyland.com/how-many-monopoly-versions/>, dostupno 15.08.2022.
- [14] <https://www.igracka.com.hr/igra-covjece-ne-ljuti-ima-bogatu-povijest/>, dostupno 15.08.2022.

Popis slika

Slika 1. Kraljevska igra Ura Izvor: http://revolucijaigra.blogspot.com/2018/04/najstarija-drustvena-igra.html	11
Slika 2. Senet Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	12
Slika 3. Mehen Izvor: https://hmn.wiki/hr/Mehen	12
Slika 4. Zmije i ljestve Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	13
Slika 5. Hnefatafl Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	14
Slika 6. Lisica i guske Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	14
Slika 7. Pachisi Izvor: https://hr.ciwanekurd.net/4624-what-is-the-history-of-parcheesi-the-origin-of-the-ga.html	15
Slika 8. Igra guske Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	16
Slika 9. Društvena igra Landlord's Game Izvor: https://gamecows.com/hr/history-of-board-games/	17
Slika 10. Prikaz modernog Monopola Izvor: https://seeklogo.com/vector-logo/433669/monopoly-standard-board-design	18
Slika 11. Digitalna verzija igre Monopol Izvor: https://store.playstation.com/en-us/product/UP0001-CUSA01317_00-ASOBOMONOPFFP000	19
Slika 12. Polje igre Čovječe, ne ljuti se Izvor: https://www.theshop.hr/covjece-ne-ljuti-se-maxi/34.02220/product/	20
Slika 13. Prvotna ideja za ploču Izvor: Vlastiti izvor.....	29
Slika 14. Proces izrade finalne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	30
Slika 15. Proces izrade finalne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	30
Slika 16. Dodatna ploča Izvor: Vlastiti izvor.....	31
Slika 17. Ilustracija hodnika Izvor: Vlastiti izvor.....	31
Slika 18. Proces izrade finalne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	32
Slika 19. Proces izrade finalne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	32
Slika 20. Finalno rješenje glavne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	33
Slika 21. Finalno rješenje dodatne ploče Izvor: Vlastiti izvor.....	33
Slika 22. Ploča za kartice Izvor: Vlastiti izvor.....	34
Slika 23. Primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor.....	34
Slika 24. Proces izrade logotipa Izvor: Vlastiti izvor.....	35
Slika 25. Proces izrade logotipa Izvor: Vlastiti izvor.....	35
Slika 26. Proces izrade logotipa Izvor: Vlastiti izvor.....	36
Slika 27. Finalno rješenje logotipa Izvor: Vlastiti izvor.....	36
Slika 28. Kartica iznenađenja Izvor: Vlastiti izvor.....	37
Slika 29. Primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor.....	37
Slika 30. Kartica s pitanjem Izvor: Vlastiti izvor.....	38
Slika 31. Primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor.....	38

Slika 32. Kartica za semestar Izvor: Vlastiti izvor	39
Slika 33. Primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor	39
Slika 34.;40. Knjižica s pitanjima i odgovorima Izvor: Vlastiti izvor	43
Slika 41.;42. Finalni primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor	44
Slika 43.;45. Knjižica s pravilima Izvor: Vlastiti izvor	46
Slika 46.;48 Finalni primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor	47
Slika 49. Prva varijanta dizajna kutije Izvor: Vlastiti izvor	48
Slika 50. Druga varijanta dizajna kutije Izvor: Vlastiti izvor.....	48
Slika 51. Primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor	49
Slika 52. Finalni primjer s crtežima i zapisima Izvor: Vlastiti izvor	49
Slika 53. Igrače figurice Izvor: Vlastiti izvor	50

DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA

CRTAJ PO MENI!!!!

Sveučilište **Sjever**
Seber

MENZA

Početak semestra

Kraj semestra
napokon!

Vrata su zatvorena,
preskaćete 1 bacanje.

Puš pauza na
balkonu, preskaćete 1
bacanje.

~~VLAK~~ opet
Kasniš na predavanje,
preskaćes 2 bacanja.

Premišljaš se oko
menze, vrati se na
označeno polje.

Predavaona A01 je
zauzeta idite do
predavaone A02

Ne ideš na puš pauzu,
prijedi na označeno
polje.

opet pohani
sir??

Aj u menzu!

Budem poslije predavanja

Imamo nekog
novog profesora.

Aj na kavu

Imaš cigaru?

Kad ćemo dobit
raspored?

Bio show u
Pixelu!

Kod kog pijemo??

Zaključavaš bicikl,
kolega čiji je idući red
te čeka, obojica
preskaćete 1 bacanje.

potpišeš rme?

još 2 ispita!

?

?

!

?

Nema pušenja
na balkonu!!!

opet nemam
rizik!

!

?

!

?

!

?

!

!

?

!

!

?

?

?

!

?

?

!

?

!

?

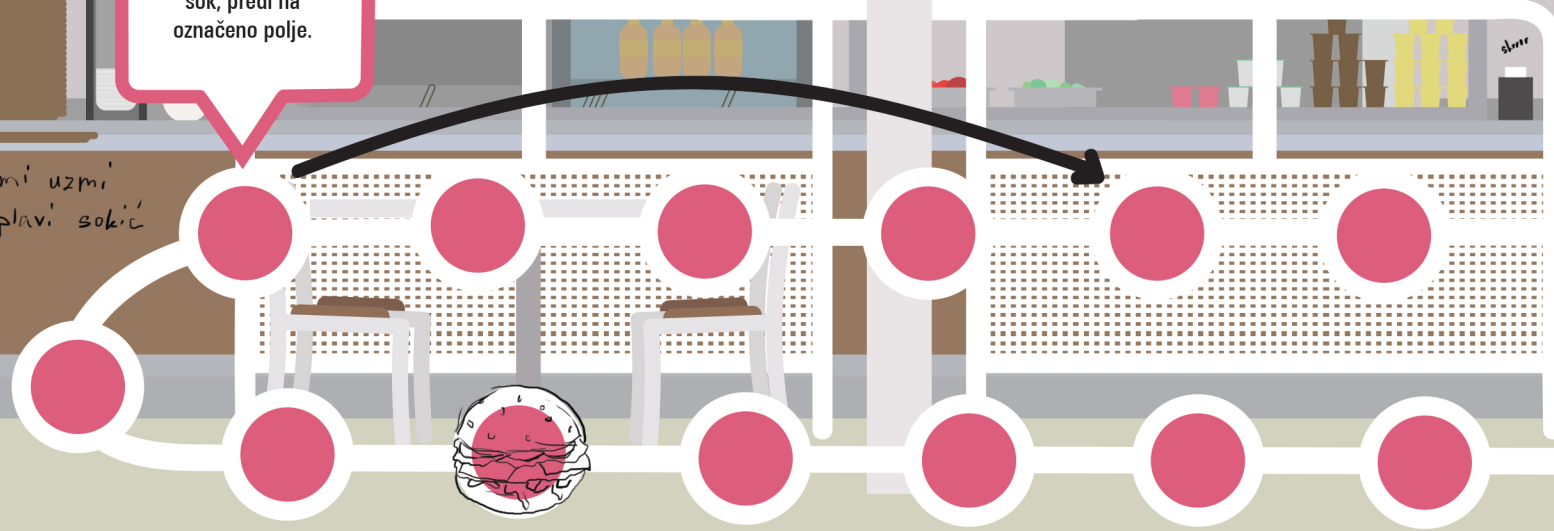
!

!

hoćemo
pizzu nažad!

Došao si samo po
sok, pređi na
označeno polje.

aj mi uzmi
plavi sokić



stare



SEMESTAR



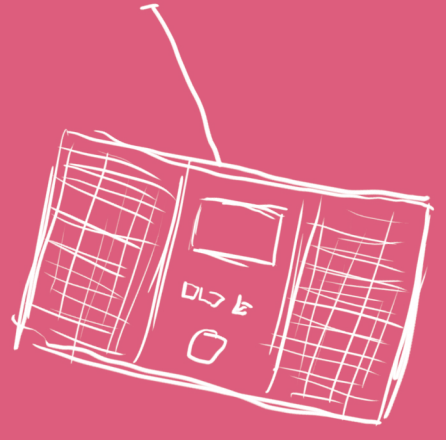
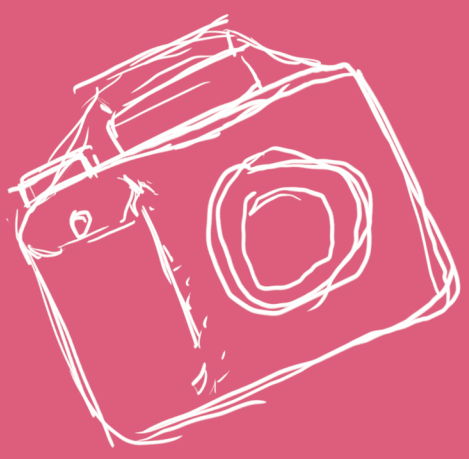


SEMESTAR



imaš flikl

DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA

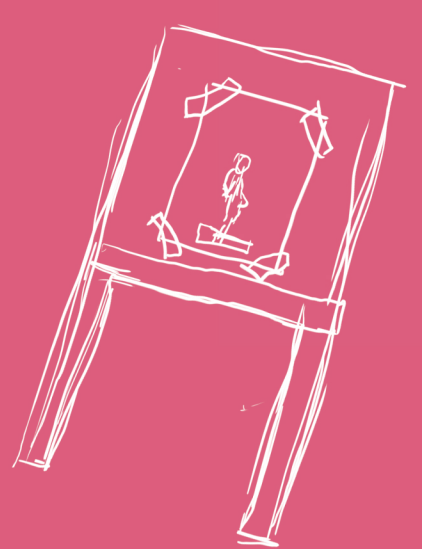
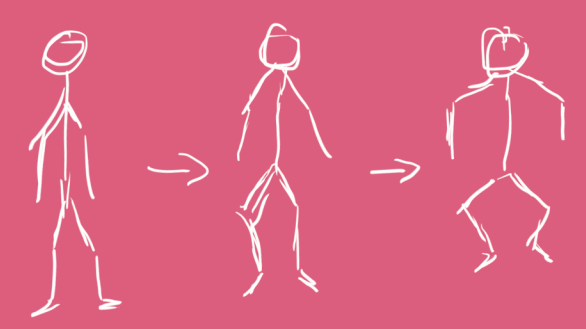


Tipoi

DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA

DRUŠTVENA IGRA MEDIJSKOG DIZAJNA

DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA



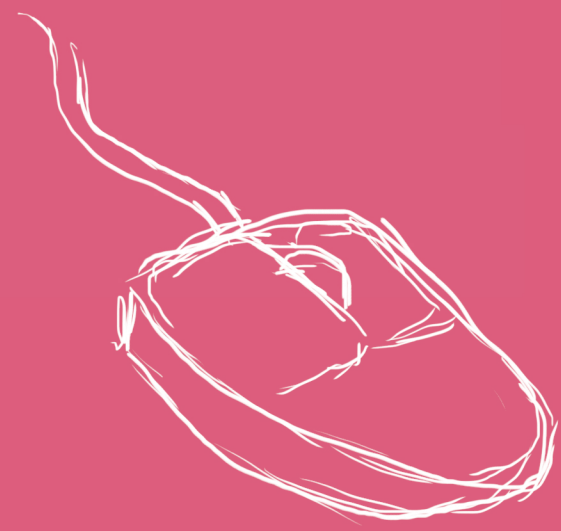
www



2-6
IGRAČA



opet sam u amuziku



DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA



PETI SEMESTAR

Uspješno ste odgovorili na sva pitanja koja vam je profesorica dala za ispit iz Scenografije, idite **5** polja naprijed.



je li givo

DRUGI SEMESTAR

Profesor Niko i Kuduz su primijetili da
krivo koristite en crticu, idite **2** polja
nazad.





PRVI SEMESTAR

Grafički alati

Koja je osnovna jedinica za mjerenje
informacije?



svitaj
Mejstene

ŠESTI SEMESTAR



Multimedija

Koji od navedenih medija je čvrsti fragmentirani medij?

a) Ples b) fotografija c) arhitektura



SEMESTAR

Prvi semestar

Kolegiji

Grafički alati, Povijest umjetnosti,
Komunikologija

Profesori

Petar Miljković, Rosana Ratkovčić,
Željka Bagarić

SEMESTAR

Pixel!

Četvrti semestar

Kolegiji

Teorija oblika, ~~Boja~~, Vizualna
komunikacija i novi mediji

Profesori

Rosana Ratkovčić, Dean Valdec,
Luka Borčić





DRUŠTVENA IGRA
MEDIJSKOG
DIZAJNA

~~KNIŽICA S
ODGOVORIMA~~

skripta

PRVI SEMESTAR

Grafički alati

P: Koja je osnovna jedinica za mjerenje informacije?

O: Bit

P: Illustrator se koristi:

a) vektorskom grafikom b) rasterskom grafikom

O: a) vektorskom grafikom

P: Koja je svrha Red Eye Toola?

O: Omogućuje ublažavanje efekta crvenih očiju.

P: Koji model boja se koristi za tisak?

O: CMYK

P: Grafičku pripremu za tisak je najpoželjnije da šaljemo u kojem formatu?

O: PDF

Povijest umjetnosti

P: Koju kulturu smjenjuje Perzija?

O: Novi Babilon

P: Koja kultura je prva izmislila sat i godinu od 365 dana?

O: Egipat

P: Koja je najpoznatija špilja u Španjolskoj?

O: Altamira

P: Tko je autor „Bacača diska“?

O: Miron

P: Koje su najkarakterističniji radovi za etruščansku kulturu i što prikazuju?

O: Freske koje prikazuju životne radosti.

P: Što od navedenog ne spada pod egipatska božanstva?

a) Oziris b) Ra c) Kron d) Horus

O: c) Kron

P: Gdje se nalaze najbolje sačuvana djela rimskog slikarstva?

O: Pompeji i Herkulenum

Komunikologija

P: McLuhanova definicija medija?

O: Medij je poruka.

P: Što je verbalna komunikacija?

O: Komunikacija koja se temelji na jeziku tj. na komuniciranju riječima

P: Razlika između verbalne i neverbalne komunikacije?

O: Verbalna komunikacija se odnosi na govor dok se neverbalna odnosi na govor tijela, paralingvističke znakove izgled.

P: Objasnite pojam agenda setting

O: Namjerni ili nenamjerni proces utjecaja medija na mišljenje javnosti o nekom događaju, problemu...

P: Što je interpersonalna komunikacija?

O: Komunikacijski proces protječe unutar jedne osobe, ona je i pošiljatelj i primatelj poruke. Unutarnji monolog.

u kolekciji →



DRUGI SEMESTAR

Oblikovanje zvuka

P: Što je buka?

O: Svaki nepoželjni zvuk.

P: U koje tri kategorije možemo svrstati sve zvukove koje čujemo?

O: Šum, govor, muzika

P: Koja od navedenih ekstenzija formata nije loseless datoteka?

a) Wav b) Avi c) alac d) aal

O: b) Avi

P: Navedi dva tonska stola po namjeni?

O: Terenski tonski stol, studijski tonski stol, tonski stolovi za ozvučenja, radijski tonski stolovi, tonski stolovi za produkciju zvuka filma

P: . Koji su osnovni uređaji dinamičke obrade signala?

O: vrata (noise gate), limiter, kompresor, ekspander, de-esser

Tipografija

P: Koje pismo je serifno?

a) Calibri b) Times New Roman

O: b) Times New Roman

P: Navedite tri vrste pisma?

O: Serifno, sans serifno (beserifno), rukopisno, ilustrativno, monospace

P: Koja od navedenih tipografskih crtica je en-crta (eng. en-dash)

a) n–n b) n-n c) n—n

na sve to
isto

P: Kako se naziva razmak između slova kojeg određuje dizajner pisma?

O: Spacioniranje (eng. spacing)

P: Koji je idealni broj slova/znakova po retku za kontinuirano čitanje?

O: 65 slova/znakova

Uvod u dizajn

P: Koja su dva glavna sustava u teoriji boja?

O: aditivni RGB i suptraktivni CMYK

P: Slogan nije bitan čimbenik verbalnog identiteta?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO

P: Koji su kvalitativni kriteriji prema adaptiranom brand trokutu?

O: Relevantnost dizajna, originalnost dizajna, izvedba

P: Koja se tri parametra mogu mijenjati prilikom ispisa kod AM rastera?

O: Linijatura rastera, kut rastera i oblik rasterske točkice

P: _____ je složeni proces stvaranja identiteta

O: Branding

TREĆI SEMESTAR

Crtanje i kompozicija

P: Kako se naziva brz i nedovršen crtež živog modela?

O: Kroki

P: Kako se zove prikaz gologa ljudskog tijela u različitim položajima, držanjima, pokretima?

a) takt b) nud c) akt

O: c) akt

P: Što je pejzaž?

O: To je likovni motiv koji prikazuje neki krajolik.

P: Koji je pravilan način crtanja gledanog predmeta?

a) crtati što sporije kako bi pokušali uočiti što više detalja
b) crtati brzim potezima oblike i sjene te kasnije dodavati detalje

O: b) crtati brzim potezima oblike i sjene te kasnije dodavati detalje

P: Kako se zove papir koji najčešće koristimo prilikom crtanja s ugljenom?

O: Natron papir

Web dizajn

P: Što označava kratica www?

O: World Wide Web

P: Što je CSS?

O: Označiteljski jezik za prikaz sadržaja kojim se opisuje izgled web stranice.

P: Što je HTML?

O: Označiteljski jezik za opis sadržaja kojim se opisuje struktura web stranice.

P: Koji pristup izrade web sjedišta se prilagođava uređaju?

a) adaptivni b) responzivni

O: a) adaptivni

P: Facebook koristi web 1.0 sjedište.

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, koristi 2.0 sjedište.

Uvod u radio i televiziju

P: Što je radio piratstvo?

O: Nelegalno radijsko emitiranje.

P: Značenje kratice HRT?

a) Hrvatska reklamna televizija b) Hrvatska radio telekomunikacija
c) Hrvatska radio televizija

O: c) Hrvatska radio televizija

P: Početak emitiranja Radio Zagreba obilježava se _ . svibnja.

O: 15

P: Koje načine prijenosa informacija poznajete?

O: Digitalni i analogni

P: Koja se dokumentarna radio drama bavi problemom ilegalnih radiostanica?

O: Nek se čuje i naš glas

ČETVRTI SEMESTAR

Teorija oblika

P: Prikazi ženskog akta slave žene?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Što je preuzelo ulogu slikarstva u ulju u suvremenom svijetu?

O: Publicitet

P: Koji geometrijski oblik je karakterističan za fraktalnu geometriju?

a) kvadrat b) trokut c) krug

O: b) trokut

P: Da li prostor u romaničkom slikarstvu postoji bez prikazanih likova?

O: Ne

P: Što nam reklame poručuju, kako u potrošačkom društvu mijenjamo sebe i svoje živote?

O: Reklame nas potiču da uvijek težimo za nečim boljim, novijim i zavidimo onima koji to imaju.

Boja

P: Navedite principe miješanja boja.

O: Aditivno, suprativno, rastersko.

P: Što je zasićenje boje?

O: To je karakteristika koja nam pokazuje stupanj odstupanja neke boje od akromatske boje te iste svjetline.

P: Boja se može mjeriti?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, mjeri se podražaj.

P: Koji dio spektra elektromagnetskih valova nama spada pod vidljivo svjetlo?

O: Od 380 do 750 nm

P: Koja je prava boja sunca i zašto?

O: Ukupna svjetlost sa Sunca je bijela, ali zbog raspršivanja svjetlosti u Zemljinoj atmosferi izgleda žuto na plavoj površini.

Vizualna komunikacija

P: Što je kampanja?

O: Organizirani tijek akcija za postizanje cilja.

P: Navedi barem tri sastavnice vizualne komunikacije.

O: boja, tonovi, oblik, tekstura, ravnoteža, hijerarhija.

P: Koji su procesi kampanje?

O: Prepoznavanje i razumijevanje, planiranje i kreiranje, izvođenje.

P: Tijekom kampanje, planiranje i kreiranje spada pod koju vrstu procesa?

a) istraživački b) kreativni c) izvedbeni

O: b) kreativni

P: Koje su perspektive analize vizualnih komunikacija?

O: Osobna, kritička, povijesna, kulturna i etička.

prema
vremenu por. težnju!

PETI SEMESTAR

Informacijski dizajn

P: U informacijskom dizajnu da li je primarno bitan grafički dizajn, forma i estetika?

O: Ne, bitna je informacija.

P: Da li oblike prije interpretiramo kao:

a) "zatvorene" b) "otvorene"

O: a) „zatvorene“

P: Simboli su uvjetovani stečenim navikama?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Navedite tri primjera informacijskog dizajna?

O: Karte, dijagrami, tablice.

P: Što od navedenog može biti element informacijskog dizajna?

a)boja b) linija c) geometrijski oblici

O: sve od navedenog

Scenografija

P: Od čega se izrađuju kulise?

O: Drvo, platno, gipsane ploče, stiropor

P: Kako se naziva iznimno plodno razdoblje procvata i profesionalizacije engleske dramske i kazališne produkcije?

a) viktorijansko kazalište b) marijansko kazalište
c) elizabetansko kazalište

O: c) elizabetansko kazalište

P: Kazališni plakat služi kao najava početka pisanja kazališnog scenarija?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, služi kao najava nekog programa.

P: Koja je svrha kotačića na scenografiji u kazalištu?

O: Da olakša pomicanje kulisa tijekom kazališne predstave.

P: Nabroji tri profesionalnih kazališta u Hrvatskoj.

O: HNK Zagreb, HNK Split, HNK Osijek, HNK Varaždin, HNK Šibenik, Gradsko satiričko kazalište "Kerempuh", Gradsko kazalište "Trešnja", Gradsko dramsko kazalište "Gavella", Kazalište Virovitica, Teatar &TD, ZKM.

Multimedijsko pripovijedanje

P: Smijeh isključuje strah?

TOČNO NETOČNO

O: TOČNO

P: Što ne dopušta dogma?

O: Preispitivanje

P: Navedite elemente fabule.

O: Događaji, izvođači, vrijeme, mjesto

P: Tko je napisao i iz kojeg djela je ovaj citat: „Ako je ovo čarobnjaštvo, neka to umijeće bude zakonito kao jelo.“

O: William Shakespeare, Zimska priča.

P: Priča je poziv na _____.

O: Igru

ŠESTI SEMESTAR

3D animacija

P: Nabrojite dva programa za izradu 3d animacija.

O: Blender i Maya

P: Što sve možemo vezati za keyframe?

O: Rotaciju, poziciju, veličinu.

P: Da li frame rate mora biti 24fpsa?

O: Ne, frame rate je proizvoljan ovisno o stilu animacije.

P: Da li je moguće kombinirati 2d i 3d animaciju?

O: Da.

P: Koja je svrha parent opcije?

O: Kako pomičemo, rotiramo, ili mijenjamo veličinu „parent“ objektu, tako se „child“ objekti mijenjaju po njemu.

Multimedija

P: McLuhan po participaciji osobe na konzumirani medij, dijeli medije na koje dvije skupine?

a) vlažne b) hladne c) suhe d) tople

O: b) hladne d) tople

P: U koliko kategorija francuski sociolog Roger Caillois dijeli igre?

O: 4

P: S obzirom na uključenost publike u sam medij, na koje se kategorije dijeli?

O: Pasivni, aktivni, interaktivni.

P: Koji od navedenih medija je čvrsti fragmentirani medij?

a) Ples b) fotografija c) arhitektura

O: a) ples

P: Homeostaza je stalno održavanje postojanog nivoa energije u sustavu.

Točno Netočno

O: Točno

Umjetnička i medijska fotografija

P: Reportaža nekog događaja spada umjetničku fotografiju?

TOČNO NETOČNO

O: NETOČNO, spada pod medijsku fotografiju.

P: Što prikazuje ekspozicijski trokut?

O: Odnos ISO (osjetljivost), f- broja (otvor blende) i brzine zatvarača (vrijeme ekspozicije)

P: Što je to dubinska oštrina?

O: To je raspon u kojem fotografija ima prihvatljivo dobar fokus.

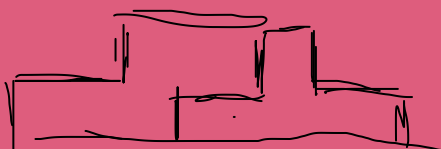
P: Koje su dvije glavne podijele objektivna?

O: Fiksni ili prime objektiv i objektivni promjenjive fokusne dužine ili zoom-objektivi.

P: Izbaci uljeza kod otvora blende.

a) f/5.6 b) f/11 c) f/2.7 d) f/16

O: c) f/2.6





DRUŠTVENA IGRA MEDIJSKOG DIZAJNA

PRAVILA IGRE

2-6
IGRAČA

Kako igrati?

Svaki igrač kada dođe red na njega baca kockicu te se pomiče po poljima na igračkoj ploči. Cilj igre je doći do kraja semestra. O brzini kretanja po ploči ovise brojevi na kocki i polja koja mogu određivati vaš tempo kretanja. U ovoj igri znanje je moć, što ste više naučili na smjeru Medijskog dizajna to će prolazak kroz polja sa pitanjima biti lakši, te će ubrzati vaš prolazak kroz igru.

Odabir figurica

Svaki igrač bira svoju igraču figuricu kojom će se kretati po poljima.



je li to v. vrđ
werc?

Tko igra prvi?

Izmješajte kartice za semestar. Igrači nasumično izvlače kartice koje određuju njihov semestar. Prvi igra igrač prvog semestra, pa drugi drugog itd.

Kada dođe red na vaše bacanje

1. Bacate kockicu.
2. Pomićete se za onoliko polja koliko ste dobili na kockici.
3. Ako dobiješ 6 na kockici pomičeš se za 6 polja naprijed i bacaš ponovno, broj 1 na kockici označava negativnu ocjenu, stoga ako igrač dobije 1 prilikom svog bacanja ne pomiče se već ostaje na mjestu.
4. Kada igrač dobije 6 na kockici i stane na neko polje koje nije obično, nema interakciju s njim već ponovo baca i ide dalje.
5. Ako stanete na polje na kojem se nalazi drugi igrač, oboje preskačete iduće bacanje jer ste se zaustavili da popričate sa kolegom.
6. Prilikom izlaza iz menze ili ulaza u unutarnji dio sveučilišta ne stajete na prvom polju ako ste dobili veći broj na kockici već nastavljate za onoliko koliko vam je ostalo.

Polja

Igrači se najviše kreću po običnim poljima koja nemaju nikakvu namjenu osim kretanja. Kada igrač stane na polje iznenađenja ili polje pitanja, izvlači odgovarajuću karticu.

Kartice iznenađenja imaju opis na sebi koji objašnjava što igrač iduće radi.

Kartice pitanja sadrže pitanja vezana uz kolegije koje igrači imaju na svom semestru. Kada igrač stane na polje izvlači karticu sa pitanjem, čita pitanje na glas te potom daje svoj odgovor, dok drugi igrač provjerava točnost odgovora u knjižici sa odgovorima. Ako igrač točno odgovori na pitanje pomiče se 5 polja naprijed, ako netočno odgovori ili ne da nikakav odgovor ide 5 polja nazad.

Polje kretanja sadrži opis što i zbog čega igrač radi, opis je upisan na igraču ploču.

Ako igrač stane na polje menza prelazi na dodatnu ploču koju mora proći da bi izašao van. Ako igrač u menzi dobije broj na kockici kojim bi prešao drugog igrača onda ostaje na mjestu, jer se nije lijepo gurati u redu u menzi.



1. Obična polja po kojima se igrači kreću



2. Polje iznenađenja.



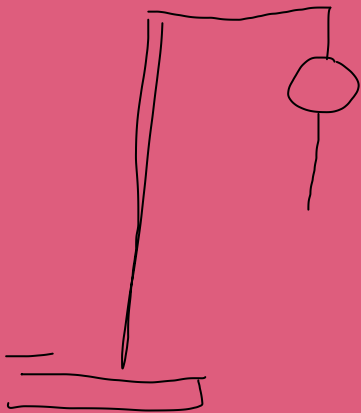
3. Polje pitanja.



4. Polje kretanja.



5. Polje menza.



S E E

Sadržaj

Igrača ploča,
Dodatna igrača ploča,
6 igračih figurica,
6 polja za kartice,
knjižica s odgovorima,
6 kartica za semestre,
72 kartice iznenađenja,
90 kartica pitanja.

Potrebno za igranje

Kockica za bacanje,
olovka,
papir.