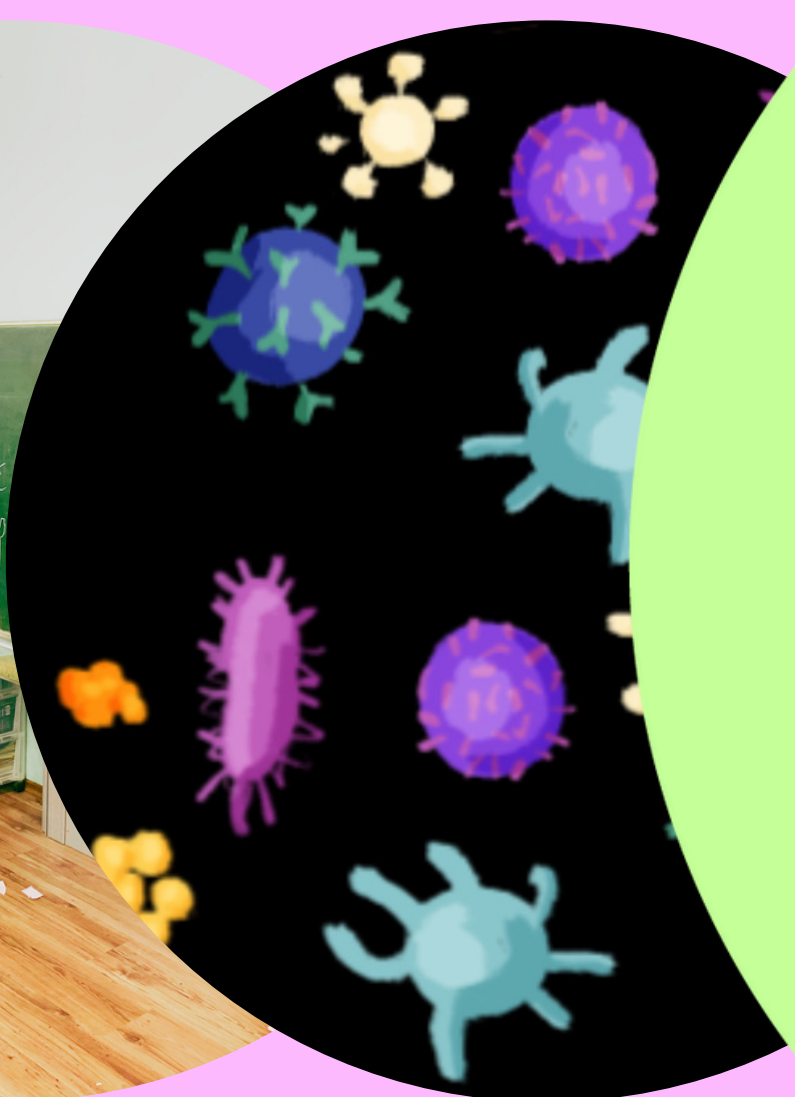


# Výročná správa



**2022**

**impact  
Games**

# impact Games



Impact Games je občianske združenie ktoré bolo založené v roku 2019. Sme tím expertiek, idea-makerov a kreatívcov v oblasti vzdelávania hrou a vývoja digitálnych produktov. Veríme, že práve hry a nové technológie sú jednou z najefektívnejších ciest k pozitívnym zmenám vo vzdelávaní.

Až 9 z 10 žiakov na slovenských školách sa pri učení v škole nudí. Forma vzdelávania v súčasnosti drvivej väčšine mladých ľudí nevyhovuje. Zároveň 9 z 10 mladých ľudí hráva hry každý deň. Hry mladých (aj starších) prirodzene bavia.

Naším poslaním je preto tvoriť vzdelávacie hry, identifikovať vzdelávacie prvky v už existujúcich hrách a tieto následne prinášať do škôl. Tento zámer nám pomáha napĺňať jeden z hlavných cieľov organizácie - zvyšovať vnútornú motiváciu a chuť detí do poznávania a učenia sa.

Medzi hlavné aktivity organizácie patria:

1. Vývoj hier (od mobilných digitálnych hier po kartové hry),
2. Nadväzovanie partnerstiev s hernými štúdiami, ktoré vyvíjajú/vyvinuli hry so vzdelávacími prvkami,
3. Distribúcia vlastných a partnerských vzdelávacích hier na slovenské školy pomocou platformy [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu) (ako aj cez webináre a tréningy pre učiteľov, newsletter, či workshopy pre študentov priamo na školách).



**Aký bol náš  
rok 2022?**



Po dvoch plných rokoch fungovania v pandémie nás rok 2022 posunul v našej misii výrazne vpred. Prvotnou vzpruhou v našej činnosti v roku 2022 bola nominácia a následne aj získanie ocenenia Sozial Marie Prize for Social Innovation za náš projekt Gamifactory.

V priebehu roka sme na tento úspech nadviazali vydaním našej tretej hry PAMOJA: za bezpečný úsvit a prototypu hry Bunky v akcii, na ktorého vývoji sme spolupracovali s účastníkmi programu Butterfly Effect.

V priebehu roka sme pre podporu našej vízie získali hneď niekoľko projektových grantov. V priebehu roka 2022 sme tak realizovali 7 projektov financovaných z grantových zdrojov verejných inštitúcií.

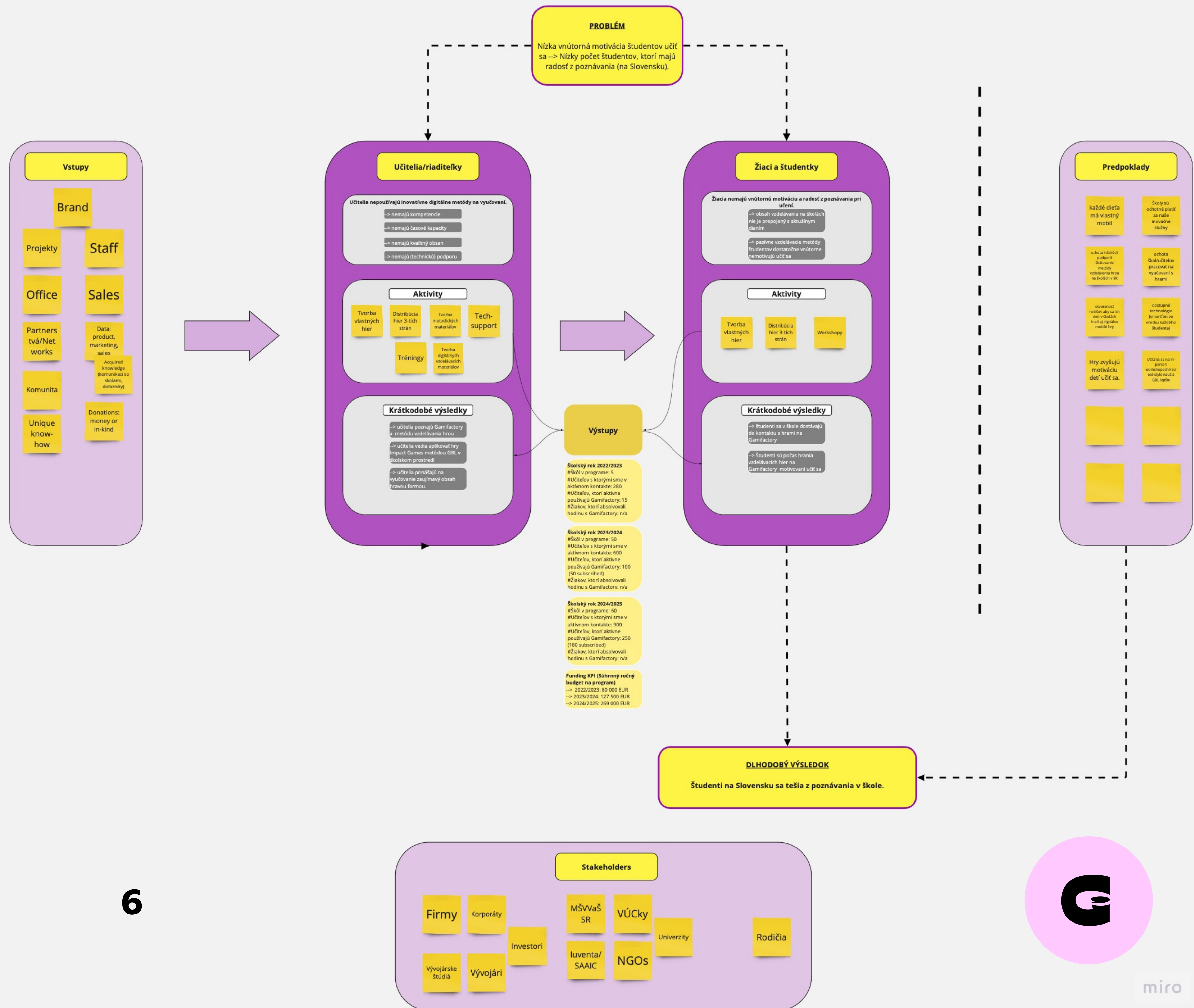
Vrcholom roka 2022 bola pre Impact Games bezosporu účasť v EDUakcelerátore Nadácie Pontis. Práve táto nám vytvorila priestor pre intenzívnu validáciu našich hier a platformy Gamifactory medzi učiteľmi a vytvorenie stratégie rozvoja našej činnosti v ďalších rokoch.



# **Ciele organizácie v roku 2022**



# 1. Definovať dlhodobú teóriu zmeny organizácie



## 2. Zvýšiť počet hier a materiálov na platforme Gamifactory

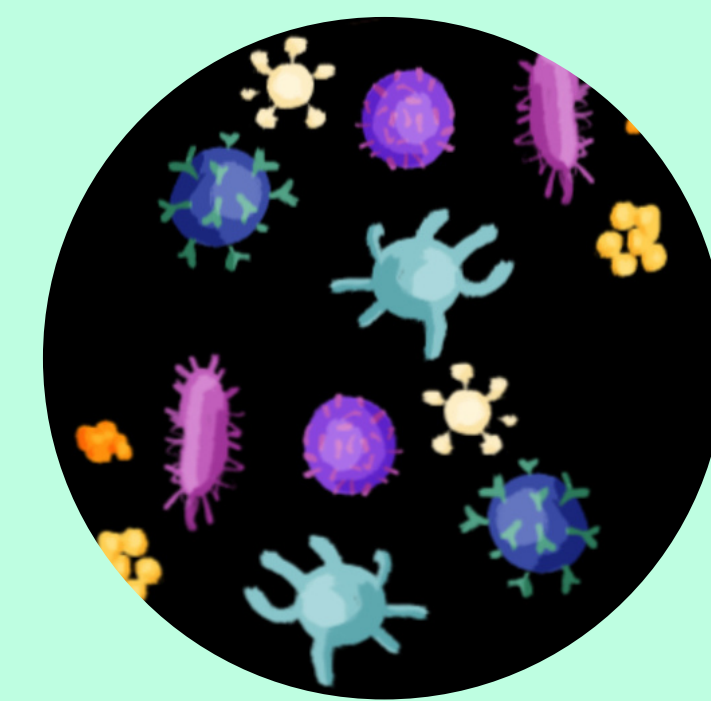
Na platforme [www.gamifactory.eu](http://www.gamifactory.eu) pribudlo počas roka 2022 osem nových hier.



Garbage Gobblers



PAMOJA:  
Za bezpečný úsvit



Bunky v akcii



HOPE



Lebo Mäďved' App



Been There Together



Štefánik: Time after Time



Geo Realm





### 3. Validácia Gamifactory medzi učiteľmi

22

demonštrácií, webinárov a workshpov pre školy.

8

cold-mailingových Mailchimp kampaní.

200

priamych telefonátov učiteľom a riaditeľkám škôl.

!

o Gamifactory a naše hry bol zo strany škôl taký záujem, až sme nestíhali napĺňať ich dopyt (realizovať fyzické demonštrácie našich hier na školách).

?

počas validácie Gamifactory medzi učiteľmi a učiteľkami sme identifikovali priestor na zlepšenie našej platformy: zvýšenie počtu hier na platforme.

## 4. Rebrand Impact Games a Gamifactory

Značka Impact Games a Gamifactory v roku 2022 dostali novú vizuálnu identitu od Mikiny Dimunovej.



**gamifactory**



**impact  
Games**





**Správa o činnosti  
za rok 2022**



# Tvorba hier

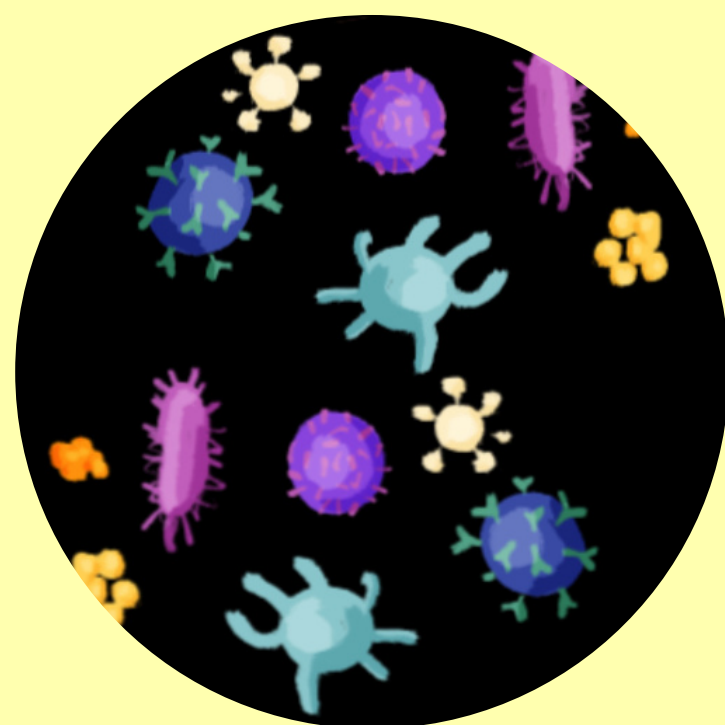


Pamoja: za bezpečný úsvit

[Google Play](#)

[App store](#)

[itch.io](#)



Pamoja: za bezpečný úsvit

[Google Play](#)



Geo Realm

[Google Play](#)

[itch.io](#)



# Tvorba metodických príručiek



Metodika ku hre Pamoja: za bezpečný úsvit

[Na stiahnutie](#)



Sprievodca vzdelávaním hrou

[Na stiahnutie](#)



Metodika ku hre Bunky v akcii

[Na stiahnutie](#)



# Partnerstvá s hernými štúdiami

V priebehu roka sme začali na distribúcii ich hier spolupracovať s týmito hernými vývojárskymi štúdiami:



Bored Monkey



Novota Art



Incidental Minds



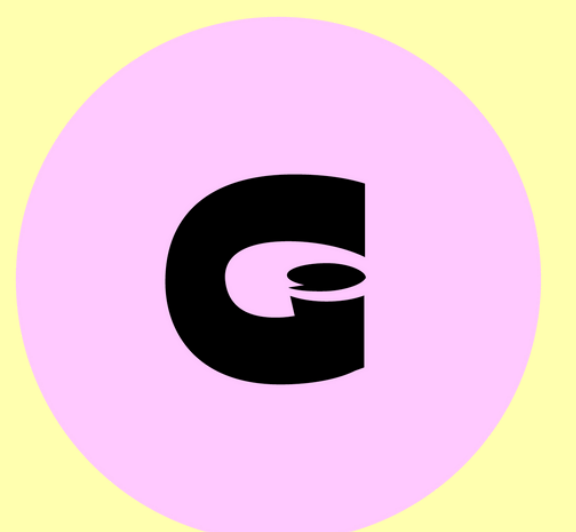
Lebo Mädvéd'



Bjorn



Rewolvare



# Distribúcia hier na slovenské školy

8

Na začiatku roka 2022 sme spolupracovali s 8 školami.



30

Na jeho konci platformu Gamifactory a naše hry používali na 30 školách na Slovensku.



# EDUakcelerátor



3-mesačný intenzívny program Nadácie Pontis, v ktorom sme od septembra do decembra 2022 zamerali na rast organizácie.



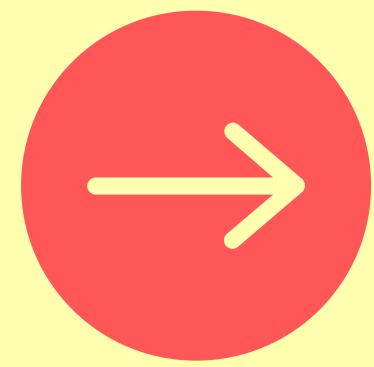
pre Impact Games sme s pomocou mentoringu vytvorili teóriu zmeny.



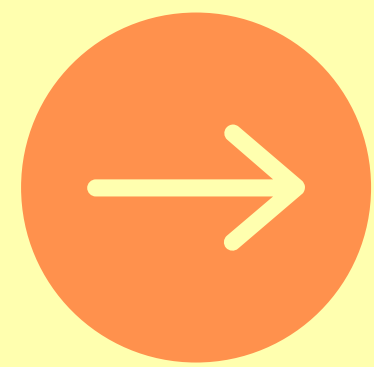
Obsah Gamifactory sme rozšírili o 6 nových hier a dve metodiky pre učiteľov.



Používateľskú základňu Gamifactory sme rozšírili o 22 nových škôl.



Používateľskú základňu Gamifactory sme rozšírili o 22 nových škôl.



Vytvorili sme stratégiu rozvoja organizácie.





# Realizované projekty

## **#Gamifactory**

Lead partner, manažovaný rozpočet projektu: 60000 EUR

## **School Games**

Partner, manažovaný rozpočet projektu: 27000 EUR

## **Vyhrajme si lepší svět!**

Lead partner, manažovaný rozpočet projektu: 10000 EUR

## **Dievčatá vs. chudoba**

Lead partner, manažovaný rozpočet projektu: 30000 EUR

## **Digital Tools for Better Schools**

Lead partner, manažovaný rozpočet projektu: 116000 EUR

## **Global Competences and Blended Learning**

Partner, manažovaný rozpočet projektu: 28000 EUR

## **Exploring the Past in Peace**

Lead partner, manažovaný rozpočet projektu: 250000 EUR



# **Tým Impact Games v roku 2022**





Jakub Žaludko  
Co-CEO



Veronika Golianová  
Co-CEO



Denisa Púchyová  
PR manažérka



Radoslava Ďurišínová  
Projektová manažérka



Katarína Hertlová  
2D art



Lucia Bachratá  
3D art



Richard Bíró  
Programátor



Viliam Jankovič  
Herný dizajn



Táňa Zacharovská  
Herný dizajn



Carlos Mosca  
3D art



Michaela Nemcová  
Programátorka



# **Klíčoví partneři a donori**





**gamifactory**

# PLAY TO LEARN

POWERED BY **impact  
Games**

Ďakujeme za podporu v roku 2022  
a tešíme sa na spoluprácu v roku 2023.

**G**

Výročná správa Impact Games za rok 2022.

Rok vydania 2023

Copyright: Impact Games

**ig**