



Sekcja KREACJA

W sekcji KREACJA polecamy aplikacje mobilne, które umożliwiają szybkie tworzenie atrakcyjnych wizualnie multimedialnych, gier mobilnych, filmów, animacji i interaktywnych grafik. Aplikacje z tego pakietu mogą przydać się w promocji instytucji lub organizacji, a także pomóc rozszerzyć ofertę edukacyjną. W sekcji tej można także dowiedzieć się czym tak naprawdę jest app art.

	Nazwa aplikacji	Opisy, pomysły, inspiracje na zastosowanie aplikacji w kreacji i promocji kultury
ZJĘCIA I OBRAZY		
1	Pixlr	Przyjazne tworzenie kolaży ze zdjęć i ich edycja. Pomysł na dokumentację wydarzenia, ilustrację na stronie www lub do mediów społecznościowych. [TwB] [MS]
2	Pstryk Komiks	Umożliwia szybkie i intuicyjne tworzenie komiksów na bazie zdjęć zapisanych w smartfonie lub tablecie. Pstryk Komiks urozmaici lekcje i warsztaty. [TwB]
3	Drawing Desk	Zaawansowana aplikacja do rysowania i malowania na tablecie. Może przydać się na zajęciach plastycznych. Inne tego typu aplikacje to np. Fresh Paint. [TwB]
WIDEO, ANIMACJA, MUZYKA		
4	Legend	Proste, szybkie i estetyczne animowanie napisów i życzeń okolicznościowych w szkole, w domu kultury, w bibliotece.
5	Vine	Proste i szybkie tworzenie animacji poklatkowych w szkole, w pracy, w bibliotece. Pomysł na ożywienie archiwum, bezpłatne narzędzie do prowadzenia warsztatów animacji na smartfonie i tablecie. [TwB] [PdZ] [AnA]
6	Magisto	Dzięki Magisto można szybko stworzyć angażującą wizualnie filmową impresję, zwiastun lub dokument z wydarzenia. [TwB] [MS]
7	Garageband	Wirtualne studio nagrań. Płatna aplikacja do zaawansowanego tworzenia muzyki. Bezpłatne aplikacje tego typu to Auxy i Pacemaker. [TwB]
INTERAKTYWNOŚĆ		
8	Explain Everything	Jedna z najbardziej popularnych na Zachodzie aplikacji, stworzona przez Polską firmę. Służy do tworzenia interaktywnych, multimedialnych prezentacji. Jej bezpłatny zamiennik to aplikacja Lensoo Create. [TwB]
9	Aurasma	Umożliwia tworzenie wystaw z rozszerzoną rzeczywistością, zachęca do ożywiania lokalnej historii. Przyda się w domu kultury, w bibliotece czy w muzeum do zorganizowania angażujących różne pokolenia warsztatów. [TwB] [PdZ] [AnA]

10	Thinking	Tworzenie multimedialnych i interaktywnych zdjęć. Może pomóc ożywić lokalne archiwum, stworzyć nietypową prezentację. Umożliwia pracę w grupie. [TwB] [MS]
11	ScratchJr	Zachęca do nauki podstaw programowania obiektowego. Pomysł na ciekawe warsztaty dla dzieci. Inne podobne aplikacje tego typu to Hopscotch i Tynker. [TwB]
PROJEKTOWANIE		
12	POP - prototyping on paper	Umożliwia szybkie prototypowanie aplikacji mobilnych. Pomaga w przemyśleniu swojego pomysłu na aplikację i stworzenie angażującego interfejsu. Uczy podstaw projektowania na potrzeby mobile. [TwB] [AnA]
13	Gravity Sketch	Sprawia, że modelowanie trójwymiarowe jest łatwe i proste. Stworzone modele można drukować na drukarce 3d. Wyzwała kreatywność, uczy podstaw geometrii, zachęca do zainteresowania się drukiem 3d. [TwB]
SZTUKA i APP ART		
14	Bubble Harp	Przykład sztuki app art artysty Scotta Snibbe. Inne tego typu aplikacje to Motion Phone lub bezpłatna polska aplikacja Pies. [AnA]
15	MoMA Art Lab	Aplikacja dla dzieci, wyzwala kreatywność, ułatwia zrozumienie czym jest sztuka abstrakcyjna. Może przydać się na zajęciach plastyki i historii sztuki. [TwB]

Wybór aplikacji mobilnych sekcji KREACJA został przygotowany na potrzeby FAM - 1. Festiwalu Aplikacji i Gier Mobilnych dla kultury i edukacji (www.fam.cultureshock.pl). Organizacja: Fundacja Culture Shock. Kuratorka: Sylwia Żółkiewska. Materiał jest dostępny na licencji CC BY-NC 2.0 PL (Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 2.0 Polska). Prawie wszystkie aplikacje z sekcji są dostępne w iTunes i w Google Play, niektóre z nich w Windows Store.

*AnA - dodatkowe informacje związane z aplikacją i jej zastosowaniem znajdują się w pierwszym polskim przewodniku po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APlikacje, który można bezpłatnie pobrać tutaj:

<https://fundacja.orange.pl/publikacje.html>

*TwB - materiały edukacyjne i scenariusze zajęć z daną aplikacją można pobrać z bezpłatnego kursu iTunes U Tablety w Twojej Bibliotece, zrealizowanego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. Kurs dostępny jest tutaj:

<https://itunes.apple.com/pl/course/zrob-to-sam-tablety-w-bibliotece/id996358856>

*MS - oznacza, że materiały edukacyjne i ciekawe aktywności z aplikacją można znaleźć w grze mediaspolecznicy (www.mediaspolecznicy.pl), stworzonej przez Fundację Culture Shock (www.cultureshock.pl).

*PdZ - oznacza, że scenariusze zajęć z aplikacją można znaleźć w Pomysłach do Zrobienia Towarzystwa Inicjatyw Twórczych (<http://pomysly.e.org.pl>).