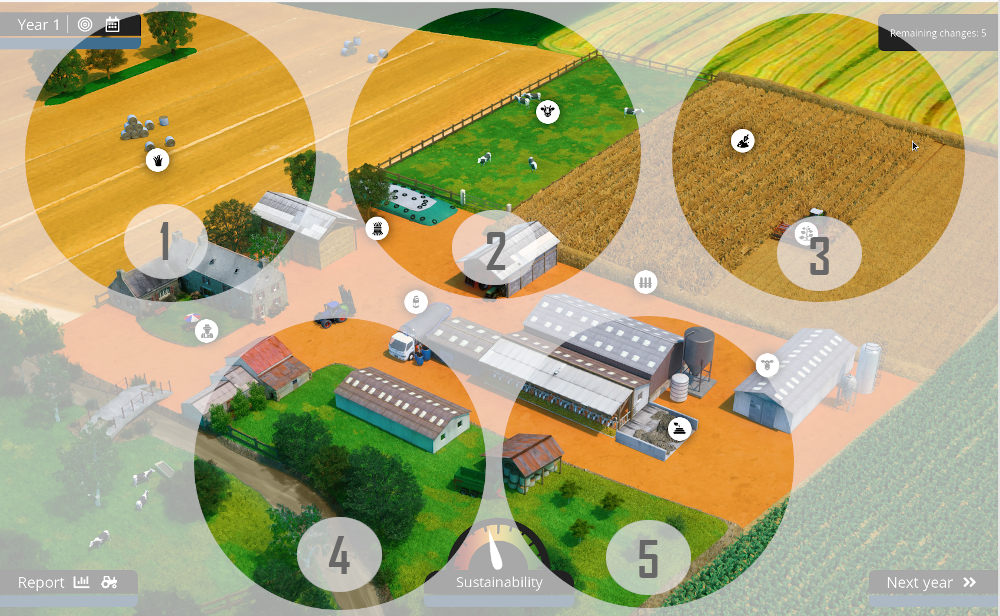
1. **SEGAE**

**SE**rious **G**ame in **A**gro**E**cology

tutorial



**Spis treści**

[1. Wprowadzenie 2](#__RefHeading___Toc174_1750294226)

[2. Interfejs 3](#__RefHeading___Toc176_1750294226)

[3. Krótki przegląd działań ekologicznych 4](#__RefHeading___Toc376_4234633938)

Gra : <https://succubus.cleverapps.io/livraison/segae/app/>

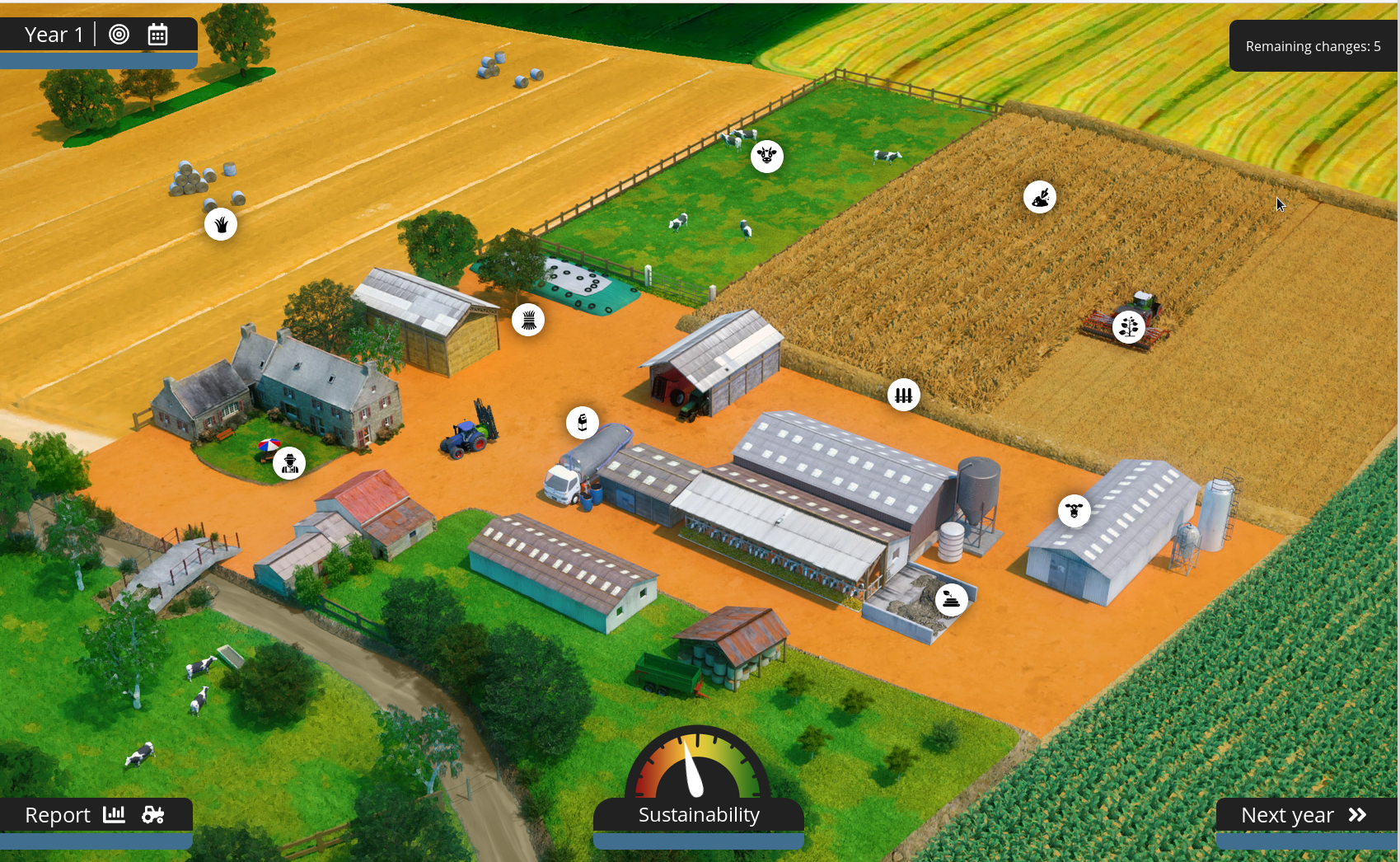
Tutorial : <http://mc.wipie.ur.krakow.pl/segae/>

## 1. Wprowadzenie

SEGAE jest grą turową. Jako „gra edukacyjna” ma za zadanie pokazać, w jaki sposób można zmienić gospodarstwo konwencjonalne na ekologiczne. Farma będąca przedmiotem zmian prowadzi hodowle bydła oraz produkcję polową. Gra przeznaczona jest dla osób posiadających co najmniej podstawową znajomość zagadnień związanych z zarządzaniem gospodarstwem rolnym.

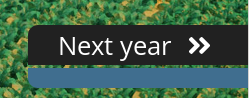
Po wykonaniu działań gracz, przechodząc do następnego roku (tzn. tury gry), może zobaczyć skutki swoich działań, oraz przeanalizować szczegółowo: co się zmieniło, jak się zmieniło i dlaczego się zmieniło.

Celem gry może być, w zależności od scenariusza, osiągnięcie założonych celów lub uzyskanie najwyższego wyniku gry. Wynik gry może być porównywany z innymi graczami.



## 2. Interfejs

Interfejs gry umieszczony jest na tej planszy.

W lewym dolnym rogu znajdują się raporty szczegółowe dotyczące danego etapu gry. Są to informacje o farmie oraz o działaniach podjętych w bieżącym roku i w latach poprzednich.

Prawy dolny róg pozwala na przejście do kolejnego roku tzn. kolejnej tury gry.

Na dole, po środku ekranu znajduje się skumulowany wskaźnik zrównoważenia. Wskaźnik ten składa się z trzech składowych tj. równoważenie ekonomiczne, środowiskowe i socjalne. W każdej chwili można też sprawdzić co wpływa na te wskaźniki.

Gracz ma możliwość prowadzenia rożnych działań, które powinny przynieść pożądany efekt. Przyciski umożliwiające te zmiany umieszczone są w rożnych miejscach planszy w sposób intuicyjny i oznaczone odpowiednimi piktogramami. Na planszy jest 10 obszarów, które umożliwiają wprowadzanie rożnych działań - w kilku przypadkach dostęp do tych samych działań jest w kilku miejscach (np. system żywienia krów w „feeding system” oraz w „cows”).

# 3. Krótki przegląd działań ekologicznych

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Decyzje strategiczne - w tym miejscu gracz może podjąć decyzję o typie produkcji, rozdysponowaniu zysku z działalności, a także zmienić rasę krów i wielkość stada. Każdorazowo, po wybraniu działania, po prawej stronie można sprawdzić jak w kolejnych latach zmieniały się wskaźniki zależne od podjętej decyzji. |
|  |  | Zarządzanie użytkowaniem gruntów - w tej zakładce wybrać można płodozmian oraz sposób użytkowania terenów zielonych (trwałych i tymczasowych) |
|  |  | System żywienia - w tym miejscu można wybrać system żywienia krów oraz jałówek. Należy mieć na uwadze że system żywienia powinien być spójny z prowadzoną produkcja roślinną (a więc te zmiany tez można tu wprowadzić). |
|  |  | Krowy - to zakładka, w której można zmienić sposób utrzymania, system żywienia, wprowadzić dodatkowe pasze treściwe zwiększające produkcję mleka oraz określić sposób przeciwdziałania mastitis. |
|  |  | Zarządzanie glebą - tu można określić sposób uprawy gleby oraz zagospodarowania słomy |
|  |  | Zarządzanie produkcją roślinną - to miejsce, gdzie określa się sposób nawożenia, poziom ochrony chemicznej roślin, oraz inne parametry mające wpływ na produkcję roślinną |
|  |  | Zarządzanie krajobrazem - tu określić można rodzaj zielonej infrastruktury oraz zadrzewienia. |
|  |  | Jałówki i tucz bydła - to miejsce, gdzie można zmienić system utrzymania jałówek i bukatów, ich system żywienia oraz sposób zarządzania tymi grupami zwierząt. |
|  |  | Nawożenie - tu zmienić można sposób nawożenia oraz produkcję obornika, będącą konsekwencją sposobu utrzymania zwierząt. |
|  |  | Magazyn - ostatnia zakładka nie daje możliwości wprowadzania zmian, ale jest miejscem, gdzie sprawdzić można istotne wskaźniki charakteryzujące produkcję w gospodarstwie. Należą do nich: zyski i koszty, dopłaty, sprzedaż produkcji roślinnej i zwierzęcej czy nakłady pracy. |

Taki interfejs pozwala na łatwe i intuicyjne wprowadzanie zmian w grze a następnie sprawdzanie efektów oraz szczegółowe analizowanie konsekwencji podjętych decyzji.