

„Od dramy szkolnej do gier larpowych - projektowanie angażujących gier edukacyjnych”

DZIEŃ 1:

Część teoretyczna:

- Gry a edukacja. Dlaczego gry działają i uczą? Przegląd growych trendów w edukacji.
- Podstawowe pojęcia. Gatunki, rodzaje i typy gier.
- Gry a umiejętności XXI wieku. Jak wygrywające strategie stają się efektami kształcenia.
- Gry fabularne i larpowe, teatr improwizacji a drama szkolna. Co mają wspólnego, czym się różnią i jak mogą od siebie czerpać?

Część praktyczna

- "Kolejny, nudny dzień w biurze". Rozgrywka testowa edukacyjnej gry larpowej należącej do nurtu "serious games"
- Debriefing, analiza i ewaluacja doświadczenia. Jak włączyć tego typu gry do procesu szkolnego?

DZIEŃ 2

Część teoretyczna

- Wstęp do projektowania gier
- Game Design Canvas: jak projektuje się gry odpowiadające na konkretne potrzeby i realizujące zadane cele?
- Proces projektowania gier edukacyjnych i poważnych
- Gry larpowe i fabularne: przegląd możliwości użycia gatunków i rodzajów w zależności od potrzeb.

Część praktyczna

- Zespołowe projektowanie edukacyjnej gry larpowej metodą fast prototyping
- Prezentacja projektów, testowe rozgrywki mechanik, debriefing i podsumowanie prac.
- Podsumowanie kursu.

Prowadzący:

Piotr Milewski

Twórca gier oraz wykładowca akademicki Uniwersytetu Morskiego w Gdyni. Jest autorem ponad 200 larpów, gier miejskich, planszówek i karcianek. Dwukrotny laureat w konkursie "Złote Maski" w kategorii najlepszy scenariusz larpu. Były kierownik produktu w firmie TREFL SA, gdzie opracował polską wersję gry "5 sekund". W latach 2013-2015 jako specjalista R&D w zakresie grywalizacji oraz nauki w oparciu o gry współpracował z firmą Young Digital Planet SA.

Piotr Budzisz

Właściciel Sirius Game Studio. Absolwent wydziału Fizyki Politechniki Gdańskiej. Konsekwentny i oddany rozwojowi produktu, testowaniu, produkcji i wydawaniu gier. Jest odpowiedzialny za wyprodukowanie ponad 100 wydarzeń o charakterze doświadczenia immersyjnego oraz ponad 200 larpów. Swój czas wolny lubi spędzać jako prowadzący i producent larpów w ramach sceny BlackBox 3City. Organizator festiwalu larpowych, fan komputerowych survivali i builderów, posiadacz rozległych nieruchomości i latyfundiów na serwerach wirtualnych światów☺

