

OGRANIJ SIĘ



LABORATORIUM GIER

WARSZTATY DLA POZĄTKUJĄCYCH
TRÓJMIĄSTO STYCZEŃ 2022

21.01 (PIĄTEK)

16.00 - 18.00

Rejestracja uczestników

Przyjazd i rejestracja uczestników, czas na zakwaterowanie, luźny networking i planszówki.

18.00

Kolacja

19.00 - 22.15

Czy kreatywności można się nauczyć?

Ewa Fajfer

Czy kreatywności można się nauczyć? Tak. Myślenie twórcze to umiejętność, którą można trenować. Na warsztacie:

- poznacie wiele ciekawych ćwiczeń, które zaproszą Wasz umysł do otworzenia się na swoją kreatywność;
- dowiecie się jak pracować z blokadami twórczości takimi jak nadmierna autokrytyka;
- dowiecie się, jak na co dzień możecie pracować nad własną kreatywnością;
- poznacie się lepiej między sobą;
- będziecie się dobrze bawić (mam nadzieję).

22.01 (SOBOTA)

9.00

Śniadanie

10.00 - 10.30

Integracja

10.30 - 11.30

Od prototypu do pudełka w sklepie – jak powstaje gra.

Mariusz „Mario” Majchrowski

Chwyciłeś Wielkiego Cthulhu za macki i wydawnictwo wzięło od Ciebie Twoją Najlepszą Na Świecie Grę. Jesteś ciekawy, co dzieje się z Twoim wiekopomnym dziełem? Świńskim truchtem przebiegniemy się po procesie wydawniczym i produkcji planszówek aż do momentu, w którym Twoja gra przy dźwiękach anielskich chórów wjeżdża na sklepową półkę.

Prowadzący poleca zabrać sakiewkę na garść wskazówek, jak ułatwić wydawcy pracę nad planszówką. Będzie trochę o planowaniu i czemu przydaje się znajomość Tetrisa.

11.45 - 12.45

Zakres projektu. Lista typowych zadań w projekcie tworzenia gry planszowej.

Katarzyna Cioch

Podczas warsztatu zidentyfikujemy typowe i mniej typowe zadania, które wchodzą w zakres projektu tworzenia gry planszowej. Zakres od pomysłu do znalezienia wydawcy.

12.45 - 13.45

Podstawowe błędy w testowaniu prototypu i jak ich uniknąć.

Zbyszek Kisły

Wykład przeznaczony jest zarówno dla osób które chcą przygotować swoje gry do prezentacji, jak i dla osób te tytuły ogrywających. Na warsztacie dowiesz się jak łatwo zniechęcić testujących do twojego prototypu oraz co zrobić, żeby autor gry nie traktował Twojej informacji zwrotnej poważnie. Otrzymasz również kilka rad jak takim sytuacjom zaradzić. Stosować na własną odpowiedzialność.

13.45

Obiad

14.45 - 16.15

UX Design dla planszówek. Dlaczego nie widać kosztu zagrania karty na ręce i jak tego uniknąć w waszych grach.

Katarzyna Fiebiger

Pracując nad prototypami wielokrotnie stajecie przed wyborami dotyczącymi rozwoju swoich gier. W jaki sposób podejmujecie te decyzje? Czym się kierować w podejmowaniu właściwych decyzji? Jak określić cele i jak weryfikować czy zmiany na jakie się decydujecie są słuszne? Na te wszystkie pytania odpowiada UX design. Na warsztacie razem przejdziemy przez etapy projektowania doświadczenia i wspólnie przygotujemy uproszczone materiały dla waszych pomysłów, które pomogą wam w dalszych pracach nad grami z punktu widzenia użytkownika.

Byliście już na moim wykładzie na ostatnim Laboratorium Gier w Poznaniu? To będzie wersja rozszerzona o normalne tempo mówienia (bez zadyszki) oraz praktykę, więc koniecznie weźcie coś do pisania.

16.30 - 18.00	Konsultacje indywidualne
	15-minutowe konsultacje, podczas których możecie poradzić się specjalistów w danej dziedzinie. Zaczynicie myśleć nad pytaniami do ekspertów. Zapisy na konsultacje – wkrótce.
<i>Krzysztof "Szafa" Szafrński</i>	W ramach swoich konsultacji chętnie podzielę się swoją wiedzą o tym jak gry efektywnie projektować oraz nimi handlować, a także wykorzystać jako narzędzie. Opowiem o co chodzi w procesie twórczym i jak współpracować z klientem, zarówno biznesowym, jak i instytucjonalnym, a także jak nie stracić z oczu klienta końcowego, czyli odbiorcy naszej gry. Na dokładkę opowiem, jak przeprowadzić proces tworzenia gry, od samej konceptualizacji, przez badania, rozwój, produkcję i cały cykl życia produktu na półce.
<i>Maciej "Jesion" Jesionowski</i>	Ta krótka sesja kreatywna może przydać się tym, którzy czują, że mają blokadę projektancką, nie wiedzą co dalej zrobić z wciąż rosnącym projektem, czy też utknęli w punkcie, z którego trudno im się wydostać. Będzie kreatywnie, w myśl idei Jessiego Shella - autora Art of Game Design. 15 minut to odpowiednio dużo czasu, aby zadać sobie parę pytań. W trakcie tego spotkania postaram się zadawać te pytania z serii "niewygodnych", które mogą wpłynąć na poprawę ostatecznego projektu Twojej gry.
<i>Katarzyna Fiebiger</i>	Jeśli nie wiesz, jak rozwiązać coś wizualnie w swoim prototypie, a jest to kluczowe dla rozgrywki, wpadnij na konsultacje. Chętnie podpowiem i spróbujemy razem znaleźć rozwiązanie. Czasu jest mało, więc dobrze przygotuj opis problemu! Zakres konsultacji: użyteczność (czyli co może przeszkadzać w trakcie gry), czytelność, kolor, symbole, rozkład treści na komponentach i inne związane z wizualnym aspektem gry.
<i>Mariusz "Mario" Majchrowski</i>	Podczas konsultacji podpowiem, w jaki sposób rozplanować komponenty w swojej grze, by jej produkcja była jak najbardziej ekonomiczna. Spojrzymy na projekt od strony tego, by jak najefektywniej rozplanować komponenty na arkuszu i by wszystko ładnie wchodziło do pudełka. Chętnie pomogę też dobrać odpowiednie materiały dla poszczególnych elementów gry.

18.00	Kolacja
--------------	----------------

19.00 - 22.00	Testy prototypów
	Testy prototypów przywiezionych przez uczestników i uczestniczki. Testy odbędą się w kilkusobowych grupach, a każda z grup będzie wspierana przez Portotypa lub Porotypkę z doświadczeniem w testowaniu. Zgłoszenia prototypów do testów – wkrótce.

23.01 (NIEDZIELA)

9.00

Śniadanie

10.00 - 11.00

Budżet projektu. Czego nie warto kupować.

Marek Chodań

Jak nie wydać kilkukrotności potencjalnego zysku na pozłacane elementy i jak dobrać ich jakość w kolejnych etapach powstawania prototypu. Jak nie marnować czasu, by gra nie powstawała przez lata i jakie narzędzia i sprzęt pomogą go nam zaoszczędzić. I inne kosztowne aspekty tworzenia gry planszowej.

11.00 - 13.30

Jak stworzyć harmonogram projektu gry planszowej.

Katarzyna Cioch

Podczas warsztatu poznamy najważniejsze pojęcia i techniki konstruowania harmonogramu projektu tworzenia gry planszowej, stworzymy przykładowy harmonogram i przypiszemy do niego osoby realizujące i inne niezbędne zasoby.

13.30 – 14.00

Zakończenie

Kilka słów podsumowania. Wnioski, pytania, komentarze. Rozdanie dyplomów uczestnictwa.

14.00

Obiad