

Szkolenie: Gra miejska – jak to łatwo powiedzieć, czyli jak stworzyć i przeprowadzić angażującą grę miejską w tradycyjnej formie?

Termin: 10 czerwca 2019 r. – grupa I

11 czerwca 2019 r. – grupa II

Ramowy rozkład zajęć:

10:00-11:30 sesja I

11.45-13.15 sesja II

13.15-14.00 obiad

14.00-15.30 sesja III

15.45-17.15 sesja IV

Harmonogram szkolenia:

Część teoretyczna I. Podstawy projektowania gier. Tematy:

- Od estetyki do mechaniki - podstawowe składowe gier
- Historia, narracja, metafora - o czym opowiadają gry?
- Kto wygrywa? Model GNS - gamizm, narracja, symulacja.
- Gry jako systemy formalne. Część praktyczna

Część teoretyczna II. Gdy miasto staje się planszą. Projektowanie gier miejskich. Tematy:

- Gdy znika magiczny krąg - charakterystyka gier perwazywnych
- Granie w przestrzeni
- Granie wśród ludzi
- Gry przeplatające się z codziennością

Sesja prototypowania I

- Feedback do prototypów

Część teoretyczna III. Sięgając głębiej. Tematy:

- Interakcja i najczęściej popełniane błędy
- Projektowanie przestrzeni i indeksacja środowiska
- 4 typy narracji

Sesja prototypowania II

**Szkolenia organizowane przez Wojewódzką i Miejską Bibliotekę Publiczną
im. dr. Witolda Bełzy w Bydgoszczy
w ramach zadania „Biblioteka – twórczo i aktywnie” dofinansowano
ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji
Kultury Narodowego ramach programu Partnerstwo dla książki
oraz ze środków Samorządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego.**