



STORY MAKERS

Everything is game

11 - 13/11/2016

Goethe-Institut Athen

Το Goethe-Institut Athen προσκαλεί δημιουργικά άτομα, σχεδιαστές & προγραμματιστές παιχνιδιών σε μια περιπέτεια δημιουργίας παιχνιδιών. Ένα τριήμερο game jam, εμπνευσμένο από την τέχνη της αφήγησης και την ανάγκη μας να δημιουργούμε και να μοιραζόμαστε ιστορίες. Ειδικό στη δημιουργία παιχνιδιών (video & urban games) και στην τέχνη της αφήγησης θα μοιραστούν τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους σε μια σειρά διαλέξεων και διαδραστικών εργαστηρίων. Τα παιχνίδια που θα προκύψουν από αυτό το τριήμερο ταξίδι εντατικής δημιουργίας παιχνιδιών, θα παρουσιαστούν σε εκδηλώσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό, όπως το A MAZE Festival στο Βερολίνο και το Goethe is Game_Unconference στην Αθήνα.

Η δημιουργία ενός ψηφιακού ή μη παιχνιδιού είναι μία από τις πιο έντονες εμπειρίες δημιουργίας. Όσοι ασχολούνται με το αντικείμενο σίγουρα θα συμφωνήσουν, ότι το πιο ενδιαφέρον στοιχείο και ταυτόχρονα η μεγαλύτερη πρόκληση αυτής της διαδικασίας είναι το εύρος των ατόμων και των δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού. Από τους σχεδιαστές, τους προγραμματιστές, τους εικαστικούς και μουσικούς, στους παραγωγούς και τους ειδικούς marketing, το φάσμα των δεξιοτήτων είναι μεγάλο. Ίσως όμως το πιο συναρπαστικό στοιχείο στη δημιουργία παιχνιδιών να είναι το ακόμη ευρύτερο φάσμα ιστοριών, που μπορεί κανείς να διηγηθεί, να δημιουργήσει ή να προσκαλέσει μέσα από αυτά. Στόχος του Story Maker Game Jam, είναι να ξεδιπλωθούν καινούριες ιστορίες και νέα ψηφιακά παιχνίδια, παιχνίδια πόλης και παιγνιώδεις δημιουργίες, μέσα από αναπάντεχες συμπράξεις και με την καθοδήγηση εμπειρών δημιουργών και αφηγητών.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

	11/11	12/11	13/11
10:00	Άφιξη & Εγγραφή	Άφιξη	Άφιξη
10:30 - 12:30	Game Design and Storytelling με τον Άνταμ Οικονομόπουλο		Game Jam
13:00 - 17:00	Game Production & Storytelling με τον Wolfgang Walk	Urban Games - Points of Departure με τον Sebastian Quack	
	Marketing & Monetization Challenges for Indie Developers με τον André Bernhardt		
17:30 - 19:30	Brainstorming, Ideas & Group Formation με τις Λήδα Τσενέ & Μαρία Σαριδάκη		Game Jam Speed Date
19:30 - 23:00	Game Jam		Παρουσίαση παιχνιδιών

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

GAME DESIGNING & STORYTELLING

Πρόκειται για μια γενική εισαγωγή στο κόσμο του σχεδιασμού παιχνιδιών, των χαρακτήρων και των ιστοριών τους. Μαζί θα δούμε τι είναι το game design και τι ο game designer, καθώς και ποιος ο ρόλος του σε μια ομάδα ανάπτυξης. Τι είναι τα game mechanics (μηχανισμοί) και πως μπορεί ο designer μέσω του σχεδιασμού αυτών να καταλήξει στο επιθυμητό αποτέλεσμα; Πώς ξεκινά κανείς να σχεδιάζει μια ιδέα και την επεξεργάζεται, ώστε να αποκτήσει μια πρώτη ολοκληρωμένη μορφή; Τι είναι το game design document (GDD) και γιατί χρειάζεται για την ανάπτυξη ενός game; Επίσης, θα μελετήσουμε, πώς μπορεί μια ιστορία να οδηγήσει σε ένα παιχνίδι και ποια θα πρέπει να είναι τα συστατικά της στοιχεία. Θα συζητήσουμε για τις τεχνικές δημιουργίας ενδιαφερόντων χαρακτήρων και για τη λειτουργία τους σε μία ιστορία. Τέλος, θα ανακαλύψουμε εργαλεία και τεχνικές που βοηθούν έναν game designer να οργανώσει και να αξιοποιήσει τις ιδέες που έχει, καθώς και να τις μεταφέρει στην υπόλοιπη ομάδα ανάπτυξης.

GAME PRODUCTION & STORYTELLING

Το εργαστήριο «Game Production & Storytelling» θα επικεντρωθεί στους διάφορους ρόλους που μπορεί να λάβει η αφήγηση μέσα σε ένα Πλαίσιο Σχεδίασης Παιχνιδιών, αλλά και στο πώς πρέπει να προσαρμόζεται η παραγωγή στις ποικίλες στρατηγικές σχεδίασης, ούτως ώστε να υποστηρίζεται ο τρόπος αφήγησης. Στόχος του σεμιναρίου είναι οι συμμετέχοντες να κατακτήσουν ένα καλύτερο επίπεδο κατανόησης των διαφόρων ενοτήτων ενός Πλαισίου Σχεδίασης Παιχνιδιών. Ακόμη, να κατανοήσουν πώς μπορούν να ενσωματώσουν αυτές τις ενότητες στην κουλτούρα που έχουν ως προγραμματιστές και να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τις εγγενείς αφηγηματικές δομές μιας οποιασδήποτε Σχεδίασης Παιχνιδιού, προκειμένου να πετύχουν μια φυσική αφηγηματική ροή του gameplay, του περιβάλλοντος του παιχνιδιού.

MARKETING & MONETIZATION CHALLENGES FOR INDIE DEVELOPERS

Θέμα του εργαστηρίου είναι οι σύγχρονες προκλήσεις για τους ανεξάρτητους δημιουργούς (εν συντομία indies), δηλαδή: Ποια είναι η τρέχουσα κατάσταση του περιβάλλοντος της αγοράς και με ποιες προκλήσεις έρχεται σήμερα αντιμέτωπος ένας indie. Ποιες προοπτικές έχει να εμπορευθεί με επιτυχία τον τίτλο του; Πώς μπορεί κανείς να χρηματοδοτήσει το προϊόν του και αργότερα να αποκομίσει χρηματικά οφέλη από αυτό; Χρειάζεται σήμερα τελικά να έχει κανείς εκδότη ή όχι; Στο διαδραστικό εργαστήριο θα αναφερθούν αριθμητικά στοιχεία, ενώ θα παρουσιαστούν σύγχρονες «ιστορίες επιτυχίας» και μελλοντικές προοπτικές με βάση τις βέλτιστες πρακτικές. Στόχος είναι οι δημιουργοί να μπορέσουν να θέσουν τα σωστά ερωτήματα σχετικά με το πώς σχεδιάζουν οι ίδιοι ένα παιχνίδι, αλλά και να δοθούν ερεθίσματα τόσο για μια επιτυχημένη κυκλοφορία του προϊόντος τους όσο και για το στήσιμο του δικού τους στούντιο.

URBAN GAMES - POINTS OF DEPARTURE

Θα ξεκινήσουμε περιπλανώμενοι για μία ώρα στην πόλη, θα ακούσουμε παρέα μουσική, ενώ θα εναλλασσόμαστε στο ρόλο του ξεναγού της ομάδας. Θα φτάσουμε σε κάποιο μέρος. Θα βγάλουμε τα εργαλεία μας και θα περάσουμε μία ώρα σκιστόαροντας σε μικρές ομάδες παιχνίδια που αξιοποιούν και αλλάζουν χρήση στο χώρο. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε διαφορετικές εισόδους στο χώρο εξέλιξης του παιχνιδιού: το οικοδομημένο περιβάλλον, ειδήσεις, ρυθμούς και μοντέλα της χρήσης, την τεχνολογία που έχουμε μαζί μας. Θα δοκιμάσουμε όλοι μαζί τα σχέδια των παιχνιδιών και θα επαναλάβουμε τη διαδικασία: Περιπλάνηση, σχεδίαση, δοκιμή παιχνιδιού. Μια άσκηση που συνδυάζει τη σχεδίαση παιχνιδιών με τη ζωή στο αστικό περιβάλλον, με στόχο να βρεθούν από κοινού οι καλύτερες έξοδοι.

BRAINSTORMING, IDEAS & GROUP FORMATION

Πόσες φορές σας έχει τύχει να κληθείτε να δουλέψετε ομαδικά; Και πόσες φορές σας έχει τύχει να κληθείτε να συνεργαστείτε με ανθρώπους που δεν γνωρίζετε; Η έννοια της ομάδας, στο σύγχρονο περιβάλλον, αποκτά νέα σημασία και ιδιαίτερη βαρύτητα. Δεν είναι τυχαίο, άλλωστε, ότι ένα από τα βασικά συστατικά επιτυχίας οποιουδήποτε εγχειρήματος είναι η σύσταση και η δυναμική της ομάδας. Αντλώντας παραδείγματα από διάσημες υπερ-ηρωικές ομάδες θα μιλήσουμε για το πώς, και θα επιχειρήσουμε να συνθέσουμε δεξιότητες και προσωπικότητες με στόχο την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

Άνταμ Οικονομόπουλος

Γεννήθηκε το 1971 στο Σίδνεϊ της Αυστραλίας και σε ηλικία έντεκα χρονών μετακόμισε στην Ελλάδα. Από μικρός αγαπούσε να ζωγραφίζει τέρατα και ήρωες, να φτιάχνει τα δικά του comics και να πλάθει τους δικούς του φανταστικούς κόσμους. Το 1999 έλαβε το μεταπτυχιακό του δίπλωμα στο Computer Animation από το πανεπιστήμιο του Bournemouth. Στα πρώτα χρόνια της καριέρας του εργάστηκε ως animator και στη συνέχεια ως environmental artist για βρετανικές εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών όπως οι Empire Interactive, Criterion Games και Climax Studios. Έχει αναλάβει καθήκοντα art director, concept artist και game designer για ελληνικές εταιρείες όπως η Aventurine και έχει διδάξει game design σε ιδιωτικές σχολές και workshops. Σήμερα διαθέτει το δικό του brand με την επωνυμία Artamantium, έχει κυκλοφορήσει το πρώτο του εικονογραφημένο βιβλίο με τίτλο «Ο Φίλος μου ο Μπλε» και εργάζεται ως Games Concept Manager στην Intralot.

Wolfgang Walk

Δημιουργεί παιχνίδια από το 1991, από το 1995 ως το 2000 στην Blue Byte σαν εσωτερικός παραγωγός και συγγραφέας, το 2001-2005 ως εσωτερικός παραγωγός στη Massive Development. Από το 2005 εργάζεται ως ελεύθερος επαγγελματίας παραγωγός, narrative designer, σκηνοθέτης και σχεδιαστής για πελάτες σε όλη την Ευρώπη. Από το 2006 διδάσκει αυτά τα αντικείμενα σε διάφορα γερμανικά πανεπιστήμια. Το 2014 ίδρυσε μαζί με τον Michael Hengst την εταιρεία «Grumpy Old Men», όπου παρέχουν συμβουλές σε νέες start-up όσον αφορά τον επιχειρηματικό και τον οργανωτικό τομέα, τη Σχεδίαση Παιχνιδιών και την Αφήγηση. Για τις ιδέες του αναφορικά με τα βιντεοπαιχνίδια και την εμπορική αξιοποίησή τους γράφει στο blog του «Der Blindband», στο «Gamasutra» και στο makinggames.biz.

André Bernhardt

Δραστηριοποιείται εδώ και 18 χρόνια στη γερμανική βιομηχανία παιχνιδιών. Στο διάστημα αυτό συμμετείχε σε αναρίθμητα projects, είτε online είτε offline, σε όλες τις πλατφόρμες. Ξεκίνησε τη σταδιοδρομία του από τη Sony Computer Entertainment. Στη συνέχεια, εργάστηκε σε διάφορους εκδότες, όπως οι JoWood, Sunflowers, RTL Games και Travian Games - πρώτα στους τομείς του μάρκετινγκ και της παραγωγής και αργότερα στο πεδίο της επιχειρηματικής ανάπτυξης. Εξαιτίας της αγάπης του για τις πρωτοποριακές ανεξάρτητες παραγωγές, από το 2012 εργάζεται ως ελεύθερος επαγγελματίας «indie advisor» στο Βερολίνο. Με αυτόν το ρόλο υποστηρίζει έκτοτε μικρά στούντιο σχεδίασης βιντεοπαιχνιδιών. Επιπλέον, διδάσκει ως φιλοξενούμενος καθηγητής σε διάφορα πανεπιστήμια και δίνει διαλέξεις σε εξειδικευμένα συνέδρια. Τέλος –αλλά όχι λιγότερο σημαντικό– το 2015 ίδρυσε μαζί με τον Thorsten Unger την Target Games GmbH, η οποία ως ευρωπαϊκός εταίρος αναζητά προγραμματιστές για την κορεάτικη Accelerator GlobalTopRound.

Sebastian Quack

Είναι καλλιτέχνης, δημιουργός παιχνιδιών και επιμελητής. Το ενδιαφέρον του επικεντρώνεται στο σημείο τομής μεταξύ παιχνιδιού, συμμετοχής και πολιτικής του αστικού χώρου. Ο Quack είναι ιδρυτικό μέλος της κολεκτίβας Invisible Playground, επιμελείται το «Φεστιβάλ για δημόσιους χώρους παιχνιδιού Playpublik» (με πιο πρόσφατη διοργάνωση αυτήν του 2014 στην Κρακοβία), διδάσκει τέχνη και ντιζάιν και παρέχει συμβουλές σε οργανώσεις που θέλουν να έρθουν σε επαφή με το περιβάλλον τους με παιγνιώδη τρόπο. Αφού ολοκλήρωσε τις σπουδές του στις Πολιτισμικές Σπουδές και την Πληροφορική στο Βερολίνο και το Παρίσι, ο Quack έλαβε υποτροφία για το μεταπτυχιακό τμήμα του Πανεπιστημίου Καλών Τεχνών του Βερολίνου. Σε ένα από τα πιο πρόσφατα projects του, το Playful Commons, ερευνά σε ποιο είδος αδειών θα μπορούσαν να συμφωνήσουν χρήστες και διαχειριστές δημόσιων χώρων, προκειμένου να επιτρέψουν περισσότερο παιχνίδι σε αυτούς.

Λήδα Τσενέ

Είναι Διδάκτωρ Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου με ειδίκευση στα social media και την εταιρική κοινωνική ευθύνη. Διδάσκει επικοινωνία σε διάφορα εκπαιδευτικά ιδρύματα (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου, Πάντειο Πανεπιστήμιο κλπ). Έχει εργαστεί ως δημοσιογράφος και σύμβουλος Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης και επικοινωνίας, ενώ από το 2005 είναι Διευθύντρια Δημοσίων Σχέσεων, Καλλιτεχνικών και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων της Comicdom Press και από το 2015 founder της Athens Comics Library. Στα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνονται θέματα ψηφιακών Μέσων και δημοσιογραφίας, επικοινωνίας, comics, πολιτιστικής και κοινωνικής επιχειρηματικότητας, καθώς και διαμεσικής αφήγησης.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ ΟΜΑΔΩΝ GAME JAM

Θέμης Γκιών

Ίδρυσε τον εκπαιδευτικό οργανισμό Flow Athens. Σχεδιάζει διαδρομές εμπειριών μάθησης για νέους ανθρώπους κάθε ηλικίας, που εξασκούν διαφορετικές οπτικές για την επίλυση προβλημάτων, αναπτύσσουν δημιουργικότητα και κριτική σκέψη, προπονούν τρόπους εργασίας για καινοτομία. Ύστερα από πολυετή επαγγελματική διαδρομή που ξεκίνησε από την αγάπη για μαθηματικούς γρίφους, επέστρεψε στην ανάπτυξη πρωτοβουλιών για ουσιαστική παιδεία. Στο ενδιάμεσο, διετέλεσε Υπεύθυνος Έρευνας & Ανάπτυξης για εξοπλισμό κλωστοϋφαντουργίας στη Σκλάβος Α.Β.Ε. και διαπραγματευτής παραγωγών στην Εθνική Τράπεζα. Σπούδασε μηχανολογία στο Ε.Μ.Π., παιδαγωγικά και είναι πτυχιούχος MBA από το INSEAD. Διακρίθηκε με το χρυσό μετάλλιο στην Εθνική Μαθηματική Ολυμπιάδα και με χάλκινο μετάλλιο στη Βαλκανική Μαθηματική Ολυμπιάδα.

Γιώργος Καζαμίας

Είναι προγραμματιστής, game developer και storyteller. Έχει συστήσει την AMKE GIFTED Hellas, με σκοπό την ανάπτυξη της κοινότητας των game developers και την προώθηση του παιχνιδιού ως μέσου επικοινωνίας, ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης. Κατά τη διετία 2012-2013 ήταν μέλος του ΔΣ του Πανελλήνιου Συλλόγου Δημιουργών Λογισμικού Ψυχαγωγίας (HGDA). Από το 2013 διοργανώνει το Global Game Jam [Athens]. Παράλληλα συμμετέχει στην κεντρική οργανωτική επιτροπή του Global Game Jam ως Regional Organizer, συντονίζοντας την περιοχή της Ν.Α. Ευρώπης. Επιπλέον, είναι συνδιοργανωτής των μηνιαίων συναντήσεων της κοινότητας των Game Developers που γίνονται στην Αθήνα τα τελευταία δύο χρόνια.

Ελένη Κολοβού

Είναι αρχιτέκτονας που ασχολείται με την έρευνα σχετικά με τα παιχνίδια πόλης. Στα ενδιαφέροντά της συγκαταλέγονται η διερεύνηση της εμπειρίας του αστικού χώρου μέσα από τα mobile media, η πλοήγηση και η δημιουργία ορόσημων στον υβριδικό χώρο ανάμεσα στο φυσικό και τον ψηφιακό μέσα από τη χρήση παιγνιδιών συστημάτων. Εργάζεται πάνω στη δημιουργία χωρο-ευαίσθητων παιχνιδιών και εμπειριών επαυξημένης πραγματικότητας σε μαθησιακά πλαίσια. Ενδιαφέρεται για τη διερεύνηση καινοτόμων προσεγγίσεων στον αστικό σχεδιασμό μέσα από τη χρήση εργαλείων παραμετρικού σχεδιασμού και συμμετοχικές διαδικασίες συνεισφοράς δεδομένων.

GOETHE IS GAME

Το Goethe is Game είναι ένα διετές πρόγραμμα που ασχολείται με το παιχνίδι και όλες τις πιθανές μορφές και χρήσεις του. Σκοπό έχει να διερευνήσει τις πολλαπλές πτυχές αυτού του καθημερινά διευρυνόμενου πεδίου και να ανακαλύψει όλες εκείνες τις αναδυόμενες τομές μεταξύ παιχνιδιού και άλλων χώρων, όπως αυτός του θεάτρου, της λογοτεχνίας και του storytelling αλλά και του δημόσιου χώρου και της εικονικής πραγματικότητας.

Μέσα από μια σειρά συναντήσεων και πολυποίκιλων εκδηλώσεων (Big Games, θεατρικές παραστάσεις, εργαστηρίων, game jams κ.α.) το Goethe is Game επιχειρεί να φέρει το Αθηναϊκό κοινό σε επαφή με διάφορες μορφές του παιχνιδιού, ενώ ειδικότερα, στο χώρο της δημιουργίας και του σχεδιασμού παιχνιδιών, επιχειρεί να παρέχει στον αντίστοιχο επαγγελματικό κλάδο εργαλεία ανάπτυξης, τόσο σε προσωπικό όσο και σε επιχειρηματικό επίπεδο, καθώς και να δημιουργήσει ευκαιρίες δικτύωσης με τοπικούς αλλά και διεθνής φορείς.

Πρόκειται για μια πρωτοβουλία του Goethe-Institut Athen, που σχεδιάζεται και υλοποιείται σε συνεργασία με την επιμελήτρια Μαρία Σαριδάκη.

Μαρία Σαριδάκη

Ασχολείται με το παιχνίδι και την αφήγηση στις διαφορετικές εφαρμογές τους. Από το 2008 διοργανώνει φεστιβάλ (Athens Plaython Festivals, Invisible Cities Festival, Media Hack Day, Serious Games Showcase & Best Practices κ.α.) και εργαστήρια συμμετοχικού σχεδιασμού παιχνιδιών και ψηφιακών αφηγήσεων για το ευρύτερο κοινό, αλλά και για εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες των μέσων. Είναι ερευνήτρια του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών του Πανεπιστημίου Αθηνών, όπου ολοκλήρωσε το διδακτορικό της πάνω στις παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις και συν-ιδρύτρια της ομάδας αστικών παιχνιδιών Athens Plaython. Δουλειά της έχει παρουσιαστεί στην Ελλάδα και στο εξωτερικό (Κέντρο Πολιτισμού Ελληνικός Κόσμος, Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης-Αθήνα, Playpublik-Berlin, ARIS Summit-Madison, CounterPlay-Aarhus, Gamecity-Nottingham κ.α.).