

Goethe-Institut Athen
Omirou 14-16

Story Makers 11–13 NOV. 2016

everything is game.



www.goethe.de/isgame

Sprache. Kultur. Deutschland.

To Goethe-Institut Athen προσκαλεί δημιουργικά άτομα, σχεδιαστές και 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. Ειδικοί 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. Ισως, όμως, το πιο συναρπαστικό στοιχείο στη δημιουργία παιχνιδιών να είναι το ακόμη ευρύτερο φάσμα ιστοριών, που μπορεί κανείς να διηγηθεί μέσα από αυτά. Στόχος του Story Makers Game Jam, είναι να ξεδιπλωθούν καινούριες ιστορίες και νέα ψηφιακά παιχνίδια, παιχνίδια πόλης και παιγνιώδεις δημιουργίες, μέσα από αναπάντεχες συμπράξεις και με την καθοδήγηση έμπειρων δημιουργών και αφηγητών.

Das Goethe-Institut Athen lädt kreative Menschen, Gamedesigner und Gameprogrammierer zu einem 3-tägigen Event ein. Es geht um die Kunst des Geschichtenerzählens, den Austausch von Geschichten und unser Bedürfnis nach Phantasie und Produktivität. Experten des Gamedesigns (video & urban games) und des Storytellings vermitteln ihre Erfahrungen und Kenntnisse in einer Reihe von Vorträgen und interaktiven Workshops. Die beim Event entwickelten Spiele werden auf Veranstaltungen in Griechenland und in Deutschland zum Beispiel auf dem A MAZE Festival in Berlin und bei der Goethe is Game_ Unconference in Athen präsentiert.

Spiele zu entwickeln, egal ob digital oder nicht, gehört zu den intensivsten kreativen Erfahrungen. Unterschiedlichste Persönlichkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse sind für diesen Entwicklungsprozess erforderlich. Gerade das macht den Reiz aus und stellt zugleich die größte Herausforderung dar. Angefangen bei den Spieldesignern über die Programmierer, Zeichner, Musiker und Produzenten bis hin zu den Marketingspezialisten reicht das breitgefächerte Spektrum. Das vielleicht aufregendste Element bei der Konzeption von Spielen ist wohl die enorme Vielfalt an Geschichten, die sich auf diese Weise erzählen lassen. Das Ziel des Story Makers Game Jams besteht darin, durch Zusammenarbeit neue Perspektiven zu ermöglichen und unter Anleitung erfahrener Entwickler und Storyteller Geschichten und digitale bzw. urbane Spiele zu entwickeln.

Μια πρωτοβουλία του / Eine Initiative von



Με την υποστήριξη του A MAZE Festival, του Global Game Jam [Athens], του Stone Soup, της Σχολής Βακαλό Art & Design, του προγράμματος Αστικής Ανθεκτικότητας του δήμου Αθηνών (Resilient Athens) και του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μ.Μ.Ε. του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών/ Mit der Unterstützung von A MAZE Festival, Global Game Jam [Athens], Stone Soup, Vakalo Art & Design College, Resilient Athens (Stadt Athen) und vom Forschungsinstitut für angewandte Kommunikation, Universität Athen

AMAZE.



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

Game Designing & Storytelling

Πρόκειται για μια γενική εισαγωγή στον 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 πώς μπορεί ο designer μέσω του σχεδιασμού αυτών να καταλήξει στο επιθυμητό αποτέλεσμα; Πώς ξεκινά κανείς να σχεδιάζει μια ιδέα και πώς την επεξεργάζεται, ώστε να αποκτήσει μια πρώτη ολοκληρωμένη μορφή; Τι είναι το game design document (GDD) και γιατί είναι απαραίτητο 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 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 ποικιλες 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 ενόπτες στην κουλτούρα που έχουν ως προγραμματιστές και να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τις εγγενείς αφηγηματικές δομές μιας οποιαδήποτε 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

WORKSHOPS

Game Designing & Storytelling

Dieser Workshop bietet eine allgemeine Einführung in die Welt des Spieldesigns, seiner Charaktere und Geschichten. Wir definieren den Begriff „Spieldesign“. Wir diskutieren, welche Rolle ein Spieldesigner innerhalb einer Gruppe bei der Entwicklung eines Spiels innehaltet. Was sind die Spielmechanismen („game mechanics“), und wie erreicht der Designer, der sie entwirft, das erwünschte Ergebnis? Wie entwickelt man eine Idee und bringt sie in eine erste, vollständige Form? Was ist ein Game Design Document (GDD) und wozu wird es bei der Spieleentwicklung benötigt? Wir werden erörtern, wie eine Geschichte zu einem Spiel werden kann und welche wesentlichen Voraussetzungen für diesen Prozess erfüllt sein müssen. Wir werden darlegen, wie man interessante Figuren schafft, und wie diese in einer Geschichte funktionieren. Schließlich wollen wir Werkzeuge und Techniken erläutern, die es einem Spieldesigner ermöglichen, seine Ideen zu organisieren, zu verwerten und sie den weiteren Gruppenmitgliedern während der Spiele-Entwicklung zu vermitteln.

Game Production & Storytelling

Der Workshop „Game Production & Storytelling“ wird sich auf die verschiedenen Rollen fokussieren, die Storytelling innerhalb eines Game Design Frameworks einnehmen kann. Darüber hinaus sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie die Produktion an unterschiedliche Design-Strategien angepasst werden kann, um die Erzählweise des Spiels zu unterstützen. Teilnehmer erhalten ein besseres Verständnis der verschiedenen Charakteristika von Game Design Frameworks und lernen, woran sich die narrativen Strukturen identifizieren lassen, um einen natürlichen Erzählfluss des Gameplays zu erzielen.

Marketing & Monetization Challenges for Indie Developers

Thema des Workshops sind die aktuellen Herausforderungen für unabhängige Entwickler

(εν συντομίᾳ indies), δηλαδή: Ποια είναι η τρέχουσα κατάσταση του περιβάλλοντος της αγοράς και με ποιες προκλίσεις έρχεται σήμερα αντιμέτωπος ένας indie; Τί προοπτικές έχει να πρωθήσει με επιτυχία το όνομά 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.

– kurz Indies. Diskutiert werden relevante Fragestellungen dieser Zielgruppe: Wie sieht das Marktumfeld zurzeit aus und welchen Herausforderungen muss sich ein Indie aktuell stellen? Welche Möglichkeiten gibt es, das eigene Label erfolgreich zu bewerben? Wie kann man das eigene Projekt finanzieren und später erfolgreich vermarkten? Braucht ich aktuell noch einen Publisher? Der interaktive Vortrag präsentiert wichtiges Datenmaterial zur Vermarktung, Best Practice Beispiele und zeigt Perspektiven für die Arbeitsmöglichkeiten für Spieleentwickler auf. Ziel ist es, den Entwicklern Informationen zur Verfügung zu stellen, die sie in der Lage versetzen, die notwendigen, vorbereitenden Fragen bezüglich der Ziele der eigenen Spieleentwicklung zu stellen und ihnen damit Impulse für einen erfolgreichen Release und den Aufbau des eigenen Studios zu vermitteln.

Urban Games - Points of Departure

Θα ξεκινάσουμε περιπλανώμενοι για μία ώρα στην πόλη ακούγοντας παρέα μουσική, ενώ θα αναλαμβάνουμε εναλλάξ τον ρόλο του οδηγού της ομάδας. Θα φτάσουμε σε κάποιο μέρος. Θα βγάλουμε τα εργαλεία μας και θα περάσουμε μία ώρα σχεδιάζοντας σε μικρές ομάδες παιχνίδια που αξιοποιούν και αλλάζουν χρήση στο χώρο. Εδώ θα χρησιμοποιήσουμε διαφορετικές εισόδους στο χώρο σχεδίασης του παιχνιδιού: το οικοδομημένο περιβάλλον, τις ειδήσεις, τους ρυθμούς και τα μοντέλα χρήσης του χώρου, την τεχνολογία που θα έχουμε μαζί μας. Θα δοκιμάσουμε όλοι μαζί τα παιχνίδια και θα επαναλάβουμε τη διαδικασία: Περιπλάνηση, σχεδίαση, δοκιμή παιχνιδιού. Μία άσκηση που συνδυάζει τη σχεδίαση παιχνιδιών, με τη ζωή στο αστικό περιβάλλον και την εύρεση καλύτερων διεξόδων.

Urban Games - Points of Departure

Wir tauchen für eine Stunde in die Atmosphäre der Stadt ein, lassen uns von ihr treiben, hören gemeinsam Musik und wechseln uns bei der Leitung der Gruppe ab. Irgendwo werden wir ankommen. Geplant ist es, dort unsere Werkzeuge auszupacken und eine weitere Stunde damit zu verbringen, in kleinen Teams Spiele zu skizzieren, die den Ort kreativ einbeziehen. Die verschiedenen Möglichkeiten der Raumgestaltung in der Spiele-Entwicklung sollen angewendet werden. Als Inspiration dienen uns die gebaute Umwelt und der Charakter des Ortes, sowie die Botschaften und Rhythmen, die sich dahinter verbergen. Außerdem sollen die verfügbaren Technologien bestmöglich genutzt werden. Die Spiele-Skizzen probieren wir gemeinsam aus und wiederholen den Prozess: Drift, Design und Playtest. Ziel ist es mit Verbindungen von Game Design und urbanem Leben zu experimentieren, um gemeinsam bessere Zugänge zu finden.

Brainstorming & Superhero-Team Building

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

Brainstorming & Superhero-Team Building

Wie oft sind Sie aufgefordert worden, in einer Gruppe zu arbeiten? Wie oft sind Sie aufgefordert worden, mit Menschen zusammenzuarbeiten, die Sie nicht kennen? Dem Begriff der Gruppe wird heute eine neue Bedeutung und ein besonderes

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.

Gewicht zugeschrieben. Insofern ist es kein Zufall, dass eine der wesentlichen Erfolgskomponenten moderner Projekte die Gruppenzusammensetzung und Gruppendynamik darstellt. Am Beispiel von berühmten Superheldengruppen erörtern wir diese Prozesse und versuchen, Kompetenzen und Persönlichkeiten zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels zusammenzustellen.

ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

Άνταμ Οικονομόπουλος

Γεννήθηκε το 1971 στο Σίδνευ της Αυστραλίας και σε πλικά 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 κυκλοφορίσει 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 παραγώγος και συγγραφέας, το 2001-2005 ως εσωτερικός παραγώγος 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 Αφίγνηση. 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

WORKSHOPSLEITER

Adam Oikonomopoulos

1971 in Sydney, Australien, geboren. Umzug nach Griechenland im Alter von 11 Jahren. Von klein auf zeichnet er Helden und Monster, entwirft eigene Comics und erfindet fantastische Welten. 1999 erhält er sein Abschlussdiplom für Computeranimation an der Universität Bournemouth. Am Anfang seiner Karriere arbeitet er als Animator und in Folge als Hintergrund-Designer für englische Firmen, die Spiele entwickeln, wie z.B. Empire Interactive, Criterion Games und Climax Studios. Mittlerweile ist er Art Director, Konzeptkünstler und Spieleentwickler für griechische Firmen wie z.B. Aventurine und lehrt Spieldesign an Privatschulen und auf Workshops. Heute besitzt er eine eigene Marke mit dem Namen Artamantium. Sein erstes illustriertes Buch ist unter dem Titel „Mein Freund Blau“ erschienen. Adam Ikonomopoulos arbeitet als Konzepter bei Intralot.

Wolfgang Walk

Seit 1991 macht er Spiele, von 1995 -2000 bei Blue Byte als interner Producer und Autor und von 2001-2005 als interner Producer bei Massive Development. Seit 2005 ist er freier Producer, Narrative Designer, Regisseur und Designer für Klienten in ganz Europa. Seit 2006 lehrt er in diesen Feldern an verschiedenen deutschen Universitäten. Zusammen mit Michael Hengst gründete er 2014 „Grumpy Old Men“, eine Beratungsagentur für junge Start-ups in den Bereichen Business, Organisation, Game Design und Storytelling. Über seine Ideen bezüglich Games und Games Business schreibt er in seinem Blog „Der Blindband“, auf „Gamasutra“ und makinggames.biz.

André Bernhardt

Seit 18 Jahren ist er innerhalb der deutschen Spieleindustrie tätig und hat in dieser Zeit an zahllosen Projekten mitgewirkt, sei es online und offline an Projekten auf allen Plattformen. Seine Karriere begann einst bei Sony Computer

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 καθηγούτης 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 στης 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.

Λίδα 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

Entertainment. Danach arbeitete er bei verschiedenen Publishern wie JoWooD, Sunflowers, RTL Games und Travian Games - erst im Marketing und Producing, später im Business Development. Aufgrund seiner Liebe zu innovativen Indie-Produktionen machte er sich als „IndieAdvisor“ 2012 in Berlin selbstständig. In dieser Rolle unterstützt er seitdem kleine Entwicklerstudios. Darüber hinaus unterrichtet er als Gastdozent an verschiedenen Hochschulen und hält auf Fachkonferenzen Vorträge. Last but not least gründete er 2015 die Target Games GmbH gemeinsam mit Thorsten Unger, die als europäischer Partner für den koreanischen Accelerator GlobalTopRound Entwickler akquiriert.

Sebastian Quack

Er ist Künstler, Spiele-Entwickler und Kurator mit Arbeitsschwerpunkt an der Schnittstelle zwischen Spiel, Partizipation und urbaner Politik. Quack ist Gründungsmitglied des Kollektivs Invisible Playground, kuratiert das Playpublik Festival für Spielräume der Öffentlichkeit (zuletzt 2014 in Krakau), lehrt Kunst und Design und berät Organisationen, die spielerisch mit ihrer Umwelt in Kontakt treten wollen. Nach Studium der Kulturwissenschaft und Informatik in Berlin und Paris war Quack Fellow an der Graduiertenschule der Universität der Künste Berlin. Eines seiner neuesten Projekte, „Playful Commons“, untersucht auf welche Art von Lizzenzen sich Nutzer und Verwalter von öffentlichen Räumen einigen können, wenn sie mehr Spiel zulassen wollen.

Lida Tsene

Doktor der Kommunikations-, Medien- und Kulturwissenschaften an der Panteion-Universität Athen. Sie ist auf soziale Medien und Unternehmerische Gesellschaftsverantwortung spezialisiert. Sie lehrt Kommunikationswissenschaft

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.

an verschiedenen Lehrinstitutionen (Griechische Offene Universität, Offene Universität Zypern, Panteion-Universität Athen u.a.). Sie hat als Journalistin und Beraterin für unternehmerische Gesellschaftsverantwortung und Kommunikation gearbeitet. Seit 2005 ist sie bei der Comicdom Press Leiterin der Kunst- und Erziehungsprogramme und für die Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich. 2015 gründet sie die Athens Comics Library. Ihr Forschungsinteresse gilt den digitalen Medien, digitalem Journalismus, der Kommunikation, Comics, kulturellem und sozialem Unternehmertum, sowie Transmedia Storytelling.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ ΟΜΑΔΩΝ

GAME JAM

Θέμης Γκιών

Ίδρυσε τον εκπαιδευτικό οργανισμό Flow Athens. Σχεδιάζει διαδρομές εμπειριών μάθησης για νέους ανθρώπους κάθε πλικάς, που εξασκούν διαφορετικές οπτικές για την επίλυση προβλημάτων, αναπτύσσουν δημιουργικότητα και κριτική σκέψη, προπονούν τρόπους εργασίας για καινοτομία. Υστερα από πολυετή επαγγελματική διαδρομή, που έκινησε 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 παραγώγων 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 N.A. Ευρώπης. Επιπλέον, είναι συνδιοργανωτής των μνησίων συναντίσεων 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 ο διερεύνοντης εμπειρίας του αστικού χώρου μέσα από τα mobile media, η πλούτηση και η δημιουργία ορόσημων στον υβριδικό χώρο μεταξύ φυσικού και ψηφιακού μέσα από τη χρήση παιγνιωδών συστημάτων. Εργάζεται πάνω στη δημιουργία χωρο-ευαίσθητων παιχνιδιών

GAME JAM

GRUPPENMODERATOREN

Themis Gion

Gründer des Bildungsinstitutes Flow Athens. Er entwirft Wege zur Lernerfahrung für junge Menschen jeden Alters, die unterschiedliche Sichtweisen zur Problemlösung entfalten, Kreativität und kritisches Denken entwickeln und innovative Arbeitsweisen umzusetzen versuchen. Nach einer langjährigen Karriere, die mit seiner Liebe zu mathematischen Rätseln begann, widmet er sich erneut der Entwicklung von Initiativen zur effektiven Bildung. Zwischenzeitlich war er Leiter für Forschung und Textilien-Materialentwicklung in der Sklavos ABE, sowie Derivate-Unterhändler in der Nationalbank. Er hat Maschinenbau an der Nationalen Technischen Universität Athen, sowie Pädagogik studiert und hat ein MBA an der INSEAD erhalten. Er wurde mit der Goldmedaille bei der Nationalen Mathematik-Olympiade und der Bronzemedaille bei der Balkan Mathematik-Olympiade ausgezeichnet.

Giorgos Kazamias

Programmierer, Spieleentwickler und Geschichtenerzähler. Er gründet AMKE GIFTED Hellas, um die Gemeinschaft der Spieleentwickler zu organisieren und Spiele als Kommunikations-, Unterhaltungs- und Erziehungssmedium zu fördern. 2012-2013 war er Vorstandsmitglied der Hellenic Game Developer Association (HGDA). Seit 2013 organisiert er das Global Game Jam (Athen). Gleichzeitig ist er, als der für Südost-Europa zuständige Regionalveranstalter, Mitglied der Zentralkomitees des Global Game Jam. Zudem ist er Mitorganisator der monatlichen Tagungen der Gemeinschaft der Spieleentwickler, die seit zwei Jahren in Athen stattfinden.

Eleni Kolovou

Architektin, deren Forschungen sich mit urbanen Spielen befassen. Zu ihren Forschungsinteressen zählen die Erfahrung des Stadtraumes in mobilen Medien, das Surfen (im Internet) und die Bestimmung von Schnittpunkten im gemeinsamen Raum materieller und digitaler Medien anhand des Gebrauchs von spielerischen Systemen („playful systems“). Sie arbeitet an der Entwicklung

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.

raumsensibler Spiele und Erfahrungen erweiterter Realität im pädagogischen Kontext. Ihr Interesse gilt der Erforschung innovativer Ansätze in der Stadtgestaltung mithilfe parametrischer Planung, sowie partizipativen Verfahren zu Beitragsdaten.

GOETHE IS GAME

To 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, θεατρικών παραστάσεων, εργαστηρίων, game jams κ.α.) το Goethe is Game επιχειρεί να φέρει το Αθηναϊκό κοινό σε επαφή με τις 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.).

GOETHE IS GAME

Goethe is Game ist ein zweijähriges Programm, das sich mit dem Spiel und seinen möglichen Formen und Anwendungen befasst. Es erforscht die vielseitigen Facetten dieses sich täglich erweiternden Feldes. Deckt Schnittstellen zwischen dem Spiel und anderen Räumen, wie dem Theater, der Literatur und des Geschichtenerzählens, aber auch dem öffentlichen Raum und der virtuellen Realität, auf.

Anhand einer Reihe von Begegnungen und verschiedenartigen Veranstaltungen (Big Games, Theatervorführungen, Workshops, Game Jams und anderes mehr), beabsichtigt Goethe is Game, das Athener Publikum in Kontakt mit verschiedenen Spielformen zu bringen. Speziell im Bereich Entwicklung und Design im entsprechenden Berufszweig will das Programm Werkzeuge sowohl zur Spieleentwicklung als auch zur persönlichen bzw. unternehmerischen Entwicklung zur Verfügung stellen sowie Gelegenheiten zur Vernetzung mit lokalen und internationalen Trägern schaffen.

Eine Initiative des Goethe-Instituts Athen in Zusammenarbeit mit der Kuratorin Maria Saridaki.

Maria Saridaki

Maria Saridaki befasst sich mit Spiel, Erzählung und ihren verschiedenen Anwendungen. Seit 2008 organisiert sie Festivals zu diesem Thema (u.a. das Athens Plaython Festival, Invisible Cities Festival, Media Hack Day, Serious Games Showcase & Best Practices), sowie Workshops zu partizipativem Spieldesign und digitalem Erzählen für Lehrer, Medienprofis und Menschen mit und ohne Handicap. Sie forscht am Labor für neue Technologien der Universität Athen, wo sie ihre Doktorarbeit über spielerische Interaktionen absolvierte. Sie ist Mitbegründerin von „Athens Plaython“, einem Festival urbaner Spiele. Ihre Arbeiten wurden bereits über Griechenland hinaus auch international gezeigt, unter anderem im Kulturzentrum «Griechische Welt», Nationalmuseum moderner Kunst Athen, Playpublik-Berlin, ARIS Summit-Madison, CounterPlay-Aarhus, Gamecity-Nottingham.

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
PROGRAMM**

	11/11		12/11	13/11
10:00	Άφιξη & Εγγραφή/Ankunft & Anmeldung		Άφιξη/Ankunft	Άφιξη/Ankunft
10:30 - 12:30	Game Design & Storytelling με τον Άνταμ Οικονομόπουλο/ mit Adam Oikonomopoulos			
13:00 - 17:00	Game Production & Storytelling με τον/mit Wolfgang Walk	Urban Games - Points of Departure με τον/mit Sebastian Quack		Game Jam
	Marketing & Monetization Challenges for Indie Developers με τον/mit André Bernhardt		Game Jam	
17:30 - 19:30	Brainstorming & Superhero-Team Building με τις Λίδα Τσενέ & Μαρία Σαριδάκη mit Lida Tsene & Maria Saridaki			Speed Dates with Experts
19:30 - 23:00	Game Jam			Presentation Party