

WARSZTATY MINI GAME STORM

MATERIAŁY DLA OSÓB PROWADZĄCYCH WARSZTATY

INFORMACJE OGÓLNE

1. WSTĘP

Prezentujemy materiały do przeprowadzenia warsztatów z tworzenia gier planszowych.

Formuła warsztatów była testowana z udziałem pełnoletnich uczestników i uczestniczek festiwalu *Planszowa GDarena* oraz festiwalu *ALEGramy!* w 2023 roku.

2. AUTORZY

Autorami koncepcji warsztatów oraz wszystkich materiałów są **KATARZYNA CIOCH** i **ZBYSZEK KISŁY**, członkowie trójmiejskiej grupy testerskiej **PORTOTYPY**, zrzeszającej autorów i autorki gier planszowych, organizującej wydarzenia i warsztaty promujące tworzenie i testowanie gier planszowych.

Dowiedz się więcej o działalności grupy **PORTOTYPY** i o **GAMESTORM** - maratonie tworzenia gier bez prądu:

- **PORTOTYPY:** <https://www.facebook.com/PortoTypy/>
- **GAMESTORM:** <https://intothegamestorm.pl/>

3. FEEDBACK

Jeśli masz jakieś uwagi do założeń warsztatów lub treści plików, pomysły na ich udoskonalenie albo doświadczenia, którymi chcesz się podzielić z autorami – zapraszamy do kontaktu na stronie <https://www.facebook.com/PortoTypy/>.

4. GRUPA DOCELOWA

- Osoby w wieku 14+.
- Osoby, które chcą stworzyć grę planszową.
- Osoby początkujące: doświadczenie w tworzeniu gier planszowych nie jest wymagane, doświadczenie w graniu w gry planszowe i znajomość podstawowych mechanik gier będzie bardzo pomocna.

5. CZAS TRWANIA

- 2 godziny.

6. CELE

- Stworzenie przez uczestników i uczestniczki prototypu własnej gry planszowej.
- Zapoznanie uczestników i uczestniczek z procesem tworzenia i testowania gier planszowych oraz podstawowymi pojęciami i problemami w procesie tworzenia i testowania gier.

7. LICZBA OSÓB

- Osoby prowadzące warsztaty – 2 osoby.
- Uczestnicy i uczestniczki – 24 osoby.

8. FORMY PRACY

- Warsztaty – samodzielna praca uczestników i uczestniczek w 6 zespołach 4-osobowych, wspieranych przez trenerów i trenerki.

9. MATERIAŁY DO WYDRUKU

Komplet materiałów do wydruku jest zamieszczony na stronie internetowej i zawiera:

- a. Materiały dla osób prowadzących warsztaty:
 - Plik „**Wytyczne dla trenera**”, zawierający szczegółowy opis założeń i wytyczne do prowadzenia warsztatów.
 - Plik „**Ankieta oceny**”, zawierający kwestionariusz ankiety oceny warsztatów.
- b. Materiały dla uczestników i uczestniczek:
 - Plik „**Gra i zadania**”, zawierający opis zasad bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu”, stanowiącej materiał wejściowy na warsztat oraz listę zadań dla uczestników.
 - Plik „**Plansza**” – wzorcowa plansza do bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu”.
 - Plik „**Karty**” – wzorcowe karty do bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu”.
 - Plik „**Schemat tłumaczenia**” – materiał pomocniczy zawierający przykładowy schemat tłumaczenia zasad gry.

10. POZOSTAŁE MATERIAŁY

Osoby prowadzące warsztaty powinny zapewnić we własnym zakresie wszystkie pozostałe materiały, niezbędne do przeprowadzenia zajęć:

- a. Komponenty do bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu” – 6 kompletów (tyle, ile zespołów):
 - 2 dowolne pionki w 2 różnych kolorach.
- b. Komponenty do stworzenia przez uczestników i uczestniczki własnej gry – 6 kompletów (tyle, ile zespołów):
 - Dowolne znaczniki w kolorach pionków do bazowej gry „Abstrakcyjna gry bez tytułu” – po 12 sztuk w każdym kolorze.
 - Kostki k6 – 2 sztuki białe i kilka sztuk w innych różnych kolorach.
 - Karty czyste – 12 sztuk.
- c. Materiały na warsztat:
 - Materiały plastyczne: kredki, pisaki, ołówki, długopisy, taśma klejąca, klej, nożyczki, gumki do mazania, temperówki, linijki.
 - Czyste kartki A4.

11. CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE PRZED WARSZTATAMI

- a. Wydrukuj plik „Gra i zadania” – po 1 dla każdego uczestnika i uczestniczki;
- b. Wydrukuj plik „Ankieta oceny” – po 1 dla każdego uczestnika i uczestniczki (w pliku znajdują się 2 kwestionariusze ankiety);
- c. Wydrukuj plik „Plansza” – po 1 dla każdego zespołu;
- d. Wydrukuj plik „Karty” – po 2 dla każdego zespołu (nie wycinaj kart);
- e. Wydrukuj plik „Schemat tłumaczenia” – po 1 dla każdego zespołu;

- f. Przygotuj komponenty do bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu”, komponenty do stworzenia własnej gry oraz pozostałe materiały na warsztat.
- g. Zapoznaj się z treścią plików.
- h. Rozegraj bazową grę „Abstrakcyjna gra bez tytułu” i określ problemy w niej występujące. Przeanalizuj w jaki sposób poszczególne zadania mogą naprowadzić uczestników i uczestniczki na problemy i ich rozwiązania. Realizacja tego zadania jest opcjonalna, ale zachęcamy do jego wykonania, bo znacznie ułatwi zrozumienie idei warsztatów, celu i zakresu poszczególnych zadań oraz tego, jakie doświadczenie dla uczestników i uczestniczek zaplanowali autorzy warsztatów.

12. SALA WARSZTATOWA

Sala powinna zawierać wyposażenie umożliwiające pracę zespołową, czyli 6 stołów i 24 krzesła dla uczestników i uczestniczek oraz 1 stół do umieszczenia pozostałych materiałów. Nie jest wymagany rzutnik ani tablica.

PRZEBIEG WARSZTATÓW

1. CZYNNOŚCI ORGANIZACYJNE

- a. Rozstaw stoły i krzesła w taki sposób, aby możliwa była praca w zespołach.
- b. Połóż na poszczególnych stołach materiały dla zespołów.
- c. Pozostałe materiały umieść w zasięgu uczestników i uczestniczek – będą z nich korzystać w trakcie warsztatów w miarę potrzeb.
- d. Odłóż kwestionariusze ankiet – rozdasz je na koniec warsztatów.

2. WPROWADZENIE W TEMAT

Czas trwania – 5 minut

Przekaż uczestnikom i uczestniczkom podstawowe informacje na temat tego na czym polega warsztat, jakie są jego cele. Omów materiały, które leżą na stołach i zawartość poszczególnych plików.

3. WARSZTATY

Czas trwania – 100 minut

- a. Uczestnicy i uczestniczki rozpoczynają pracę od wycięcia kart do bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu”.

Uwaga:

To zadanie ma zachęcić uczestników i uczestniczki do fizycznej pracy z komponentami i ręcznie przygotowanym, nieidealnym prototypem.

- b. Uczestnicy i uczestniczki pracują samodzielnie z plikiem „Gra i zadania”.

Uwaga

Zadania w arkuszu są tak przygotowane, aby w ustrukturyzowany sposób przeprowadzić uczestników i uczestniczki przez cały proces tworzenia i testowania gry. Kolejność ułożenia zadań w arkuszu jest istotna, jednak pozostawiamy uczestnikom i uczestniczkom dowolność w ich realizacji.

Każde zadanie odnosi się do innego zagadnienia, na które należy zwrócić uwagę w procesie projektowania i gry.

Autorzy przewidzieli przyznawanie punktów za każde zrealizowane zadanie, jednak są one zupełnie bez znaczenia.

- c. Na początku warsztatu monitoruj pracę grup i wspieraj je, jeśli mają problem z rozpoczęciem pracy. Grupy powinny rozpocząć od przetestowania bazowej gry „Abstrakcyjna gra bez tytułu” i zauważenia problemów tej gry. Wskaż grupie problemy bazowej gry, jeśli grupa nie potrafi samodzielnie wykonać zadania. Jeśli grupa ma problemy z rozpoczęciem pracy od zadań w zakresie mechaniki gry, zasugeruj wykonanie zadań nr 5 i 6 na rozgrzewkę.
- d. W pierwszych 45 minutach warsztatu każda grupa powinna zrealizować co najmniej 2 zadania i przeprowadzić testową rozgrywkę swoich pomysłów.
- e. Podchodź do każdej grupy i testuj z nią grę:
- Grupy powinny testować swoje gry, niezależnie od tego ile udało im się zrealizować.
 - W miarę możliwości podczas warsztatów przeprowadź 2 testy z każdą grupą.
 - Grupy mogą się wspierać przykładowym schematem tłumaczenia zasad gry, gdy mają trudności z przedstawieniem testerom i testerkom zasad swojej gry w zrozumiały i ustrukturyzowany sposób.
 - Po każdym teście zapytaj każdego uczestnika i uczestniczkę testu, co im się podobało i jakie problemy zauważyli w grze. Udziel grupie informacji zwrotnej na temat gry – wskaż mocne i słabe strony gry.
- f. Kilka razy w ciągu warsztatów informuj grupy ile czasu zostało do końca pierwszego etapu (45 minut) i końca warsztatów.

4. PODSUMOWANIE

Czas trwania – 5 minut

Podsumuj zajęcia w odniesieniu do celów warsztatów.

5. ANKIETA OCENY

Czas trwania – 10 minut

Rozdaj uczestnikom i uczestniczkom ankiety oceny do wypełnienia. Ankiety są anonimowe.