

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΕΩΡΙΑ, ΣΧΕΔΙΑΣΗ, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Παρουσίαση σεμιναρίου

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν την πιο διαδεδομένη μορφή των νέων μέσων στις μέρες μας τόσο σε επίπεδο επιρροής όσο και εμπειρίας. Η ιστορία τους ξεκινά τους προηγούμενους αιώνες από την εποχή του chess-playing mechanical automaton ή αλλιώς Mechanical Turk (18ος αι.), τα πειράματα του Turing και ουσιαστικά τη γέννηση της τεχνητής νοημοσύνης, τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια Tennis for Two (1958), Spacewar! (1962) και Adventure (1977) μέχρι και το παιχνίδι σκάκι στο IBM's Watson. Τα ψηφιακά παιχνίδια βρίσκονται στο επίκεντρο των Ψηφιακών Σπουδών εξαιτίας της συνδυαστικής τους λογικής, της δυνατότητάς τους να αξιοποιούν τις τεχνολογικές εξελίξεις, αλλά και να αναδεικνύουν τις εμπειρικές και βιωματικές διαστάσεις αυτών των μέσων. Τα ψηφιακά παιχνίδια συνδέουν τα αλγοριθμικά συστήματα με τις αφηγηματικές πρακτικές που αναδύονται μέσα από αυτά. Με λίγα λόγια, τα παιχνίδια συνδυάζουν την επιστήμη των υπολογιστών με τρόπους πολιτισμικής έκφρασης μέσω των αφηγήσεων, του σχεδιασμού, της αισθητικής και της επικοινωνίας.

Από το 2000 και μετά τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν εισέλθει δυναμικά στους χώρους της τέχνης, της εκπαίδευσης, της υγείας, του μάρκετινγκ κ.ο.κ. Στο πλαίσιο αυτού του σεμιναρίου θα καλύψουμε όσο το δυνατό πιο σφαιρικά τις εφαρμογές των ψηφιακών παιχνιδιών σε ποικίλους τομείς και χώρους. Θα επικεντρωθούμε τόσο σε θεωρητικές προσεγγίσεις όσο και σε πρακτικά ζητήματα αναφορικά με τον σχεδιασμό τους, τη χρήση τους στην τυπική και άτυπη εκπαίδευση, τη σχέση τους με την τεχνητή νοημοσύνη, την ανάδειξή τους σε σύγχρονα εκφραστικά και καλλιτεχνικά μέσα. Πιο συγκεκριμένα, ορισμένες από τις θεματικές που θα καλύψει το σεμινάριο είναι οι τρόποι με τους οποίους αναπαρίστανται, αλλά και παράγονται, η ιστορία και ο πολιτισμός στα ψηφιακά παιχνίδια, ποιος είναι ο ρόλος της παιχνιδοποίησης (gamification) και των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού (serious games) στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, ποιες οι συνεισφορές τους στο πεδίο της τέχνης μέσω των ταινιών machinima και της ανάδυσης νέων μουσικών ειδών, πώς εμπλέκονται με την ιατρική και το ευ ζειν μέσα από παιγνιοποιημένες εφαρμογές σωματικής εκγύμνασης, πώς στοιχεία των παιχνιδιών επιστρατεύονται από το μάρκετινγκ στο πλαίσιο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και, εν τέλει, πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα ψηφιακό παιχνίδι.

Πληροφορίες

Γραμματεία: 216 900 3700, info@laskaridisfoundation.org

Απαραίτητη για τη συμμετοχή η συμπλήρωση της ηλεκτρονικής φόρμας

<https://tinyurl.com/y3vrz8c2>

Θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας

Κόστος συμμετοχής: 90,00€

Προεγγραφή έως και 13 Οκτωβρίου: 40,00€

Φοιτητές: 25,00€ (με επίδειξη φοιτητικής ταυτότητας)

Άνεργοι: 10,00€ (με επίδειξη κάρτας ανεργίας)

Χώρος διεξαγωγής: Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη, Πραξιτέλους 169 & Μπουμπουλίνας, 185 35 Πειραιάς

Α Ν Α Λ Υ Τ Ι Κ Ο Π Ρ Ο Γ Ρ Α Μ Μ Α

1^η Συνάντηση: 15 Οκτωβρίου 2019, 18.00-20.00

Εισαγωγή στα Ψηφιακά Παιχνίδια

Εισηγητές: Πέτρος Πετρίδης, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο και Ηλίας Στουραϊτης, Υπ. Διδάκτορας Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Το πρώτο κατά σειρά σεμινάριο σκοπεύει να εντάξει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες στην έννοια του παιχνιδιού εν γένει και συγκεκριμένα στο ψηφιακό παιχνίδι. Τι σημαίνει η λέξη παιχνίδι και πώς αξιοποιήθηκε σε βάθος χρόνου, ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού, τι σημαίνει συστημική και αφηγηματική διάσταση ενός παιχνιδιού, πώς διαφοροποιείται το ψηφιακό παιχνίδι από τα υπόλοιπα γνωστά μέσα της εποχής μας, πώς εκλαμβάνεται η διάδραση του ψηφιακού παιχνιδιού με τον χρήστη, γιατί τα ψηφιακά παιχνίδια φαίνεται να καταλαμβάνουν πολλές πτυχές της ζωής των ανθρώπων (εκπαίδευση, ιατρική, στρατό κ.α.). Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα που θα αποσαφηνιστούν στη συνάντηση με σκοπό οι συμμετέχοντες/ουσες σε αυτό να αποκτήσουν μια καλή εξοικείωση με το μέσο, τη λειτουργία του και τα χαρακτηριστικά του.

2^η Συνάντηση: 22 Οκτωβρίου 2019, 18.00-20.00

Ψηφιακά Παιχνίδια και Εκπαίδευση: Τα Ψηφιακά Παιχνίδια και ο Ρόλος τους στη Μάθηση και την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Ψηφιακού Γραμματισμού

Εισηγήτρια: Ηρώ Βούλγαρη, Δρ. Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία, Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό, ΕΚΠΑ

Το παιχνίδι ως μέσο μάθησης δεν αποτελεί καινοτόμα ιδέα. Μέσω του παιχνιδιού τα παιδιά πειραματίζονται, δοκιμάζουν στρατηγικές και ρόλους, μαθαίνουν το περιβάλλον τους, τους περιορισμούς και τις δυνατότητές του, και τον ρόλο τους στο κοινωνικό πλαίσιο. Το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί ένα ακόμα στάδιο στην εξέλιξη των παιχνιδιών όπου πλέον ο υπολογιστής, οι παιχνιδο-κονσόλες, ή οι φορητές συσκευές αποτελούν την πλατφόρμα δράσης των παικτών.

Ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να τραβήξει και να διατηρήσει το ενδιαφέρον και την εμπλοκή παιδιών αλλά και ενηλίκων. Πέρα από τα κίνητρα, ωστόσο, το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί και μέσο έκφρασης, μετάδοσης μηνυμάτων και ανάδυσης νοημάτων.

Σε αυτό το σεμινάριο θα διερευνήσουμε το πώς τα ψηφιακά παιχνίδια, εκτός από εκπαιδευτικά μέσα ανάπτυξης δεξιοτήτων, μπορούν να αποτελέσουν και αντικείμενο αναστοχασμού. Οι παίκτες μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα θέματα και φαινόμενα εξερευνώντας το σύστημα του ψηφιακού παιχνιδιού, αναλαμβάνοντας ρόλους, παίρνοντας αποφάσεις, και πετυχαίνοντας στόχους. Μέσω του λεκτικού ή οπτικού περιεχομένου αλλά και μέσω των μοντέλων που ενσωματώνει το παιχνίδι προβάλλονται γνώσεις, μηνύματα, αξίες, και ιδέες η αποκωδικοποίηση των οποίων αφορά δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και συνδέεται με την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών όχι μόνο ως εκπαιδευτικών μέσων, αλλά και ως αντικειμένων για να σκεφτούμε θέματα του πραγματικού κόσμου και να αναπτύξουμε στάση κοινωνικής κριτικής. Το ερώτημα και ταυτόχρονα η πρόκληση που αναδύεται είναι το πώς μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τα ψηφιακά παιχνίδια ως μια δημιουργική δύναμη για τη μάθηση.

3^η Συνάντηση: 29 Οκτωβρίου 2019, 18.00-20.00

Τεχνικές παιχνιδοποίησης (gamification) στο πλαίσιο της υγείας, της εκπαίδευσης, των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης

Εισηγητής: Πέτρος Πετρίδης, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Σε αυτή τη συνάντηση θα επικεντρωθούμε στην έννοια της παιχνιδοποίησης (gamification). Με τον όρο παιχνιδοποίηση νοείται η ένταξη στοιχείων, μηχανικής, αισθητικής, μεθόδων και λογικής των παιχνιδιών (πόντοι εμπειρίας, εμβλήματα, ανέλιξη σε επίπεδα, αποστολές) σε μη παιγνιώδη πλαίσια όπως αυτά της υγείας, της εργασίας, της εκπαίδευσης.

Σε συνέχεια της προηγούμενης ενότητας, στο πρώτο μέρος του σεμιναρίου θα εξετάσουμε τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ της «Μάθησης Βασισμένης σε Ψηφιακά Παιχνίδια» (Digital Game Based Learning) και των τεχνικών παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της εκπαίδευσης. Θα παρουσιάσουμε εφαρμογές και των δύο περιπτώσεων έτσι ώστε να μπορέσουμε να ανιχνεύσουμε τις πιθανές συνεισφορές, αλλά και τα όριά τους. Στο δεύτερο μέρος του σεμιναρίου θα εξετάσουμε εφαρμογές τεχνικών παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο της υγείας. Θα παρουσιάσουμε παραδείγματα παιγνιοποιημένων εφαρμογών που αποσκοπούν στη βελτίωση της υγείας, αλλά και εφαρμογές και παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για την επίλυση ιατρικών προβλημάτων, όπως το παιχνίδι Foldit που αποσκοπεί στην πρόβλεψη του σχηματισμού της δομής της πρωτεΐνης που σχετίζεται με τον ιό HIV. Τέλος, θα εξετάσουμε εφαρμογές τεχνικών παιχνιδοποίησης στο πλαίσιο των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης τόσο από τη σκοπιά του μάρκετινγκ όσο και με σημείο αναφοράς την εκπαίδευση των εργαζομένων και τη διαχείριση της συμπεριφοράς των καταναλωτών. Θα ολοκληρώσουμε το σεμινάριο αναπτύσσοντας κριτικές που έχουν διατυπωθεί αναφορικά με την υπό εξέταση έννοια.

4^η Συνάντηση: 5 Νοεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Παίζοντας με το παρελθόν: από τις αναπαραστάσεις στις προσομοιώσεις

Εισηγητής: Ηλίας Στουραϊτής, Υπ. Διδάκτορας Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν εντυφώσει σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας των ανθρώπων αλλάζοντας τη σχέση και τη επαφή που είχαν με παραδοσιακές μορφές. Η σχέση των ψηφιακών παιχνιδιών με την Ιστορία και τον Πολιτισμό βρίσκονται στο επίκεντρο της συζήτησης και της έρευνας πιο συστηματικά την τελευταία δεκαετία. Πώς μπορεί η Ιστορία να μεταφερθεί σ' ένα ψηφιακό παιχνίδι; Μπορούν οι χρήστες να αλλάξουν το ιστορικό παρελθόν και τι σημαίνει αυτό για το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας; Οι παίκτες συνδιαλέγονται με τις μνήμες του ιστορικού γεγονότος ή με τις μνήμες που αποκτούν από το παιχνίδι; Μπορούν πράγματι οι παίκτες να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και να μεταφερθούν στο παρελθόν μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών; Ποια ή αίσθηση του χρόνου και του χώρου όταν παίζουν ένα ψηφιακό παιχνίδι; Πώς δημιουργούνται οι ιστορικές αναπαραστάσεις σε ένα ψηφιακό παιχνίδι; Χρειάζεται να είναι αυθεντικές ή μήπως οι αναπαραστάσεις του παιχνιδιού δημιουργούν μια νέα πολιτισμική υλικότητα στον 21ο αιώνα; Πώς τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να μιλήσουν για τον πολιτισμό και πώς είναι δυνατόν οι παίκτες να εμπλεκούν σε παιγνιώδεις καταστάσεις για τη δημιουργία ή την εξέλιξη ενός πολιτισμού; Πώς γίνεται αντιληπτή η έννοια του πολιτισμού από τους παίκτες; Με αφορμή τα προηγούμενα ερωτήματα το σεμινάριο θα προσπαθήσει να δώσει απαντήσεις για τη σχέση της Ιστορίας με τα ψηφιακά παιχνίδια, αλλά θα επεκταθεί ευρύτερα στον πολιτισμό, αφού οι δημιουργοί των ψηφιακών παιχνιδιών ασχολούνται όλο και περισσότερο με το παρελθόν με παροντικές προσλαμβάνουσες.

5^η Συνάντηση: 12 Νοεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Διδάσκοντας με παιγνιώδη τρόπο το ιστορικό παρελθόν

Εισηγητής: Ηλίας Στουραϊτής, Υπ. Διδάκτορας Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Τα ψηφιακά παιχνίδια κατέχουν μια σημαντική πια θέση στην εκπαίδευση και εμπλέκονται πια με τις κοινωνικές επιστήμες όλο και περισσότερο. Η διδασκαλία της ιστορίας ασχολείται όλο και περισσότερο με την ψηφιακή της διάσταση και οι εκπαιδευτικοί ενσωματώνουν ψηφιακά εργαλεία στη διδασκαλία τους. Ψηφιακά παιχνίδια, όπως Call of Duty, Civilization, Assassin's Creed έχουν ενταχθεί στην εκπαίδευση της Ιστορίας παρά την εμπορική τους διάσταση. Σκοπός του σεμιναρίου είναι να παρουσιάσει κατηγορίες ψηφιακών παιχνιδιών, όπως είναι τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού (serious games) και εμπορικά παιχνίδια (commercial) με επίδικο την κατανόηση της διαφορετικής στόχευσης που έχουν και την προστιθέμενη αξία που προσφέρουν στη διδασκαλία της ιστορίας. Το σεμινάριο θα συζητήσει τη σχέση τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης αναφορικά με την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της Ιστορίας, αλλά και για την κατανόηση της έννοιας του πολιτισμού. Οι συμμετέχοντες θα προβληματιστούν σχετικά με ποια από τις προηγούμενες

κατηγορίες θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση και τον ευρύτερο πολιτιστικό τομέα (μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους κ.α.) και τι είδους προστιθέμενη αξία θα είχε για τους συμμετέχοντες. Θα επιχειρηθεί, επίσης, να γίνει αναφορά στη σύνδεση των ψηφιακών παιχνιδιών με τη την ιστορική σκέψη και πώς επηρεάζει την ιστορική συνείδηση των νεαρών ατόμων. Το σεμινάριο ολοκληρώνεται με έναν αναστοχασμό για τις νέες μορφές μάθησης και πώς επηρεάζουν παραδοσιακά γνωστικά αντικείμενα.

6^η Συνάντηση: 19 Νοεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Ψηφιακά παιχνίδια και τέχνη

Εισηγητής: Πέτρος Πετρίδης, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Η συζήτηση σχετικά με το κατά πόσο τα ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν μια σύγχρονη μορφή τέχνης εκκινεί από τη δεκαετία του 1980 και συνεχίζεται με αμείωτο ενδιαφέρον μέχρι και σήμερα. Στην τρέχουσα δεκαετία ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών να συμβάλουν στην ανάδυση νέων καλλιτεχνικών πρακτικών όπως οι εγκαταστάσεις, η σκηνοθεσία ταινιών machinima, η ανάδυση νέων μουσικών ειδών από και για τα παιχνίδια. Σε αυτή την ενότητα θα προσεγγίσουμε τα ψηφιακά παιχνίδια ως μορφή τέχνης, αλλά και ως μέσο το οποίο χρησιμοποιείται στο πλαίσιο άλλων υβριδικών μορφών καλλιτεχνικής επιτέλεσης. Θα παρουσιάσουμε σχετικά έργα καλλιτεχνών όπως οι εγκαταστάσεις του Miltos Manetas, θα δούμε υλικό από την έκθεση ψηφιακών παιχνιδιών στο μουσείο μοντέρνας τέχνης της Νέας Υόρκης, θα εξετάσουμε νέες μουσικές σκηνές που χρησιμοποιούν υλικό από τα παιχνίδια όπως η nintendocore και η chiptune και θα εμβαθύνουμε ιδιαίτερα στο πεδίο της pixel art και των ταινιών machinima. Στο τελευταίο ημίωρο θα κάνουμε ένα σύντομο tutorial σχετικά με τα απαραίτητα εργαλεία και τις τεχνικές μέσω των οποίων μπορούμε να δημιουργήσουμε τα δικά μας σχετικά έργα.

7^η Συνάντηση: 26 Νοεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Ψηφιακά παιχνίδια ως πεδίο δημιουργικής και συλλογιστικής σκέψης

Εισηγήτρια: Ελίνα Ροϊνιώτη, Δρ. Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Πώς ορίζουμε τα παιχνίδια και με ποιο τρόπο εντάσσονται στον σύγχρονο υλικό πολιτισμό; Πώς τα σύγχρονα παιχνίδια αντανακλούν την κυρίαρχη κουλτούρα; Με ποιο τρόπο τα παιχνίδια μπορούν να μετατραπούν σε πειράματα φιλοσοφικής σκέψης και δημιουργικής επίλυσης πραγματικών προβλημάτων;

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα είδος καλειδοσκοπίου μέσα από το οποίο μπορεί κανείς να διακρίνει εκφάνσεις των σύγχρονων κοινωνικών δομών, διεθνικές πολιτικές, κοινωνικοπολιτικές και πολιτισμικές συμβάσεις. Η παιγνιώδης φύση της κουλτούρας είναι γνωστή από την εποχή του Huizinga, σήμερα όμως βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μια πιο συστημική διάσταση του παιχνιδιού και πιο συγκεκριμένα, του ψηφιακού. Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης συνάντησης θα επιχειρήσουμε να αποδομήσουμε τα ψηφιακά παιχνίδια προκειμένου

να τα απομονώσουμε από το υφιστάμενο συγκείμενο. Σκοπός μας είναι τα προσεγγίσουμε ως ένα σύγχρονο πεδίο πειραματισμού της σκέψης, της δημιουργικότητας αλλά και της αντίληψης που δύναται να διαμορφώσουμε για τον εαυτό μας και τους Άλλους. Αναλύοντας τα βασικά χαρακτηριστικά τους αλλά και τη λογική που τα διακατέχει σε επίπεδο σχεδιασμού, θα δούμε πώς μέσα από απλές δημιουργικές ασκήσεις και θέτοντας κλασικά φιλοσοφικά ερωτήματα, μπορούμε εν τέλει να οδηγηθούμε στην υιοθέτηση μιας παιγνιώδους συλλογιστικής σκέψης. Παράλληλα και αντιστρέφοντας την προσέγγισή μας, θα παρακολουθήσουμε πώς ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού διαθέτει μια αναστοχαστική δράση.

8^η Συνάντηση: 3 Δεκεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Γιατί (να) παίζουμε videogames;

Εισηγήτρια: Ελεάννα Πανδιά,, Υπ. Διδάκτορας Ψυχολογίας των Μέσων, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Οι άνθρωποι παίζουμε για να διασκεδάσουμε. Η συνηθισμένη απάντηση στο ερώτημα «γιατί παίζουμε» δεν φαίνεται να επαρκεί σήμερα που τα videogames είναι μέρος της διαφήμισης, του εμπορίου, της εκπαίδευσης της ενημέρωσης, της ψυχοθεραπείας, της κοινωνικής πολιτικής και το κοινό τους τα καθιστά την ταχύτερα αναπτυσσόμενη βιομηχανία παγκοσμίως. Αν αντιληφθούμε τα videogames ως περίπλοκα επικοινωνιακά συστήματα όπου κάθε συμμετέχων έχει ταυτόχρονα ενεργό αλλά και εκ των πραγμάτων περιορισμένο ρόλο τότε η συμμετοχή του καθενός / της καθεμιάς στην κουλτούρα τους εμφανίζει αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά που έχει σημασία να ιχνηλατήσουμε. Το ερώτημα που τίθεται λοιπόν είναι «Γιατί (να) παίζουμε videogames;»

Τα οφέλη που αναμένουμε να αποκομίσουμε, το αν και σε ποιο βαθμό η συμπεριφορά μας είναι αποδεκτή και από άλλους ανθρώπους το αν υπάρχουν ανταμοιβές για τη συγκεκριμένη συμπεριφορά και ποια είναι τα κίνητρα που οδηγούν στην επανάληψη μιας συμπεριφοράς είναι παράγοντες που συντελούν στην εξήγηση της εμφάνισης μιας συμπεριφοράς. Λαμβάνοντας υπόψη τις ατομικές διαφορές, τα χαρακτηριστικά και την ιδιοσυγκρασία του καθενός θα σκιαγραφήσουμε τους λόγους για τους οποίους τα videogames είναι τόσο ελκυστικά, γιατί χαρακτηρίζονται ως εθιστικά (και θα συζητήσουμε αν μπορούν τελικά να γίνουν), γιατί μας αρέσει να παρακολουθούμε άλλους ανθρώπους να παίζουν videogames και ποιοι από εμάς προτιμάμε ποια παιχνίδια και για ποιο λόγο.

9^η Συνάντηση: 10 Δεκεμβρίου 2019, 18.00-20.00

Σχεδίαση ψηφιακών παιχνιδιών

Εισηγητής: Πέτρος Πετρίδης, Δρ. Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Στο τελευταίο σεμινάριο θα επικεντρωθούμε στη σχεδίαση παιχνιδιών. Θα δούμε εφαρμογές και λογισμικά που μπορούν να μας βοηθήσουν να δημιουργήσουμε τις δικές μας δραστηρικές αφηγήσεις και να σχεδιάσουμε τους δικούς μας χάρτες και τα δικά μας quests. Συγκεκριμένα θα παρουσιάσουμε το Twine και το RPG Maker, δύο από τα πλέον απλά αλλά

και εξαιρετικά χρήσιμα εργαλεία για τη σχεδίαση διαδραστικών αφηγήσεων και ψηφιακών παιχνιδιών. Οι συμμετέχοντες/ουσες θα μπορούν να συμμετέχουν ενεργά (αν το θέλουν) στην όλη διαδικασία.