PAŁAC MŁODZIEŻY W KATOWICACH

PRACOWNIA LINGWISTYCZNA

zapraszają na

***Warsztaty pisania scenariuszy***

***do gier fabularnych***

***„Quentinarium”***

***w Pałacu Młodzieży***

24 – 25 sierpnia 2019 roku

*Informacje dla uczestników*

Analogowe gry fabularne (RPG, „erpegi”) mają wielki potencjał do budzenia wyobraźni, kreatywności, zdolności aktorskich i decyzyjnych ich uczestników. Dla osób zainteresowanych twórczością, a zwłaszcza projektowaniem gier, mają jeszcze jeden ogromny plus – niski próg wejścia. By zaprojektować i przetestować, a nawet wydać własną grę fabularną potrzeba o wiele mniej czasu i wysiłku, niż w przypadku gier wideo czy nawet planszowych. Projektowania scenariuszy do gier różnych rodzajów często uczy się właśnie na przykładzie scenariuszy erpegowych.

 **Zapraszamy chętnych w wieku 15-25 lat do spróbowania swoich sił w roli autorów scenariuszy gier fabularnych!**

*Quentinarium*

**Quentin** to najstarszy polski konkurs na scenariusz do gry fabularnej, zaś **Quentinarium** to dwudniowe warsztaty projektowania takich scenariuszy prowadzone przez członków Kapituły Quentina. Tematem nadchodzącego Quentinarium będzie podróż – jeden z najczęstszych tematów gier i wszelkich opowieści.

Program Quentinarium obejmuje rozmowy o ogólnych założeniach projektowania gier fabularnych oraz serię ćwiczeń, dzięki którym każdy uczestnik wyjdzie ze spotkania z gotowym szkicem własnego scenariusza.

*Program*

Dzień pierwszy – 24 sierpnia 2019 r. (sobota); sale 208 i 209 (II piętro Pałacu Młodzieży)

10:00-11:30 – prelekcja *Sprawczość: gry w robienie rzeczy*.Wyjaśni ona, w jaki sposób projektować scenariusze do gier skupiając się na tym, co gracze mogą w danej grze *zrobić*.

11:30-13:00 – prelekcja *Kwestia formy*. Pokaże ona, jak spisywać swoje scenariusze tak, by były czytelne i przydatne dla swoich odbiorców.

13:00-13:45 – przerwa obiadowa

13:45-14:30 – wstęp do części warsztatowej. Porady, jak w krótkim czasie stworzyć funkcjonalny projekt scenariusza. Podział uczestników na grupy.

14:30-16:30 – praca w grupach nad projektami scenariuszy związanymi z tematem **podróż**.

16:30-18:00 – testy stworzonych projektów wykonywane przez członków Klubu Gier Fabularnych Pałacu Młodzieży przy obserwacji lub uczestnictwie autorów projektów.

Uwaga: postaramy się, by każdy scenariusz testował członek Klubu, który wcześniej *nic o nim nie wiedział* – w ten sposób sprawdzimy, na ile projekty będą czytelne same z siebie.

Dzień drugi – 25 sierpnia 2019 r. (niedziela); sala 208 (II piętro Pałacu Młodzieży)

10:00-12:00 – rozmowa o wrażeniach z testów i uwagach prowadzących testy członków Klubu Gier Fabularnych

12:00-13:00 – **co dalej?** – rozmowa o dalszej pracy nad scenariuszami i możliwości ich wydania.

*Prowadzący wydarzenie*

**Marek Golonka** – doktorant kulturoznawstwa, projektant gier fabularnych, wykładowca projektowania gier na bydgoskim Gamedecu i w chorzowskiej GWSP. Zwycięzca Quentina w roku 2015, od tego czasu autor scenariuszy do gier fabularnych regularnie wydawanych w Polsce i za granicą przez wydawnictwa Fajne RPG, GRAmel Books, Avalon Game Company i Evil Hat Productions.

**Witold Krawczyk –** anglista, autor, tłumacz i popularyzator gier fabularnych. Zwycięzca Quentina w roku 2017 (wraz z Aną Polanšćak), współpracujący jako tłumacz z wydawnictwem K6 Trolli.

**Marysia Piątkowska** – doktorantka anglistyki, projektantka fabuły (*narrative designer*) w studiu Flying Hog Games, członkini stowarzyszenia Graj! Kolektyw. Tłumaczka i autorka scenariuszy do gry fabularnej *Zew Cthulhu*, od wielu lat opiekunka i Mistrzyni Gry na letnich obozach dla miłośników gier fabularnych.

*Ważna informacja*

Warunkiem uczestnictwa w wydarzeniu jest przesłanie zgłoszenia na adres e-mail: agnieszka.nowicka@pm.katowice.pl do 19. sierpnia 2019 roku i dostarczenie wydrukowanej i podpisanej karty udziału w wydarzeniu w pierwszy dzień warsztatów, tj. 24 sierpnia 2019 roku i przekazanie jej przedstawicielowi Pracowni Lingwistycznej Pałacu Młodzieży w Katowicach obecnemu na warsztatach. Oddanie podpisanej karty zgłoszenia warunkuje udział w warsztatach.

**KLAUZULA INFORMACYJNA**

Zgodnie z art. 13 ust.1 i 2. Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych - RODO) z dnia 27 kwietnia 2016r. informujemy, iż:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Pałac Młodzieży w Katowicach, z siedzibą ul. Mikołowska 26, 40-066 Katowice.
2. Kontakt z Inspektorem Danych Osobowych możliwy jest pod adresem iod@pm.katowice.pl
3. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu organizacji warsztatów pisania scenariuszy do gier fabularnych „Quentinarium” na podst. art. 6 ust. 1 pkt a) rozporządzenia.
4. Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane podmiotom trzecim.
5. Pani/Pana dane osobowe NIE będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej.
6. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane przez okres 1 roku liczonego od zakończenia konkursu.
7. Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
8. Ma Pan/Pani prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, gdy uzna Pan/Pani, iż przetwarzanie dotyczących Pana/Pani danych osobowych narusza przepisy ww. ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.
9. Podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne, a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości udziału w konkursie.
10. Pana/Pani dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany w tym również w formie profilowania.