

ВОРКШОП “РАЗРАБОТКА ИГР ДЛЯ ДИАГНОСТИКИ И РАЗВИТИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ”

11 и 12 мая 10:00 - 20:00

Приглашаем студентов, молодых ученых, сотрудников университета принять участие в воркшопе “Разработка игр для диагностики и развития предпринимательских способностей”. Воркшоп будет проходить в течение двух дней 11 и 12 мая. Участники познакомятся с разработчиками игр (компьютерных, видеоигр, настольных, деловых), узнают о технологиях создания игр и придумают свою игру. Команды смогут реализовать лучшие идеи в Томском государственном университете.

Воркшоп проходит в рамках V Форума “Творческие индустрии” в пространстве коллективной работы “Точка кипения” (пр. Ленина 26).

Для участия в воркшопе необходима регистрация по ссылке goo.gl/Pk6Mhj

ПРОГРАММА

11 мая	
Введение в тему игр и игровых технологий.	
10:00 - 11:30 Жанат Абдыкерев “Понятие игры. Феномен игры в культуре. Структура игры”	Старший преподаватель Кафедры педагогики и психологии ТОИПКРО. Разработчик дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Создание и внедрение игровых технологий в образовательный процесс». Занимается разработкой игровых модулей с 2012 года, разработано более 20 образовательных игр. Составил программу курсов повышения квалификации для педагогов, обучающую применению игровых технологий в образовательном процессе, ведет свой курс в отделе элитного технического образования ТПУ "Геймификация инженерного образования
11:40 - 12:40 Екатерина Галанина “Что такое видеоигры глазами культуролога”	Кандидат философских наук, доцент ИИК ТГУ, теоретик game studies, руководитель научного проекта РФФИ "Онтология и гносеология видеоигры", гранта Президента РФ "Видеоигры в контексте постнеклассической культуры: миф, реальное, виртуальное". Занимается исследованием видеоигр с 2016 года.
Виталий Коваленко “Компьютерные деловые игры как средство корпоративного обучения”	Магистрант НИ ТГУ. Занимается созданием игры, нацеленной на выявление компетенций сотрудников университета.

Перерыв 13:20 - 14:00	
14:00 - 16:00 Татьяна Сысуева Мастер-класс "От задумки до готового продукта - на материале авторской игры "Хороший Вопрос"	Предприниматель, коуч, игропрактик, автор и ведущая трансформационной настольной игры "Хороший Вопрос".
16:10 - 17:40 Игорь Мухин и Кирилл Карпов Мастер-класс "Документация в gamedev"	Магистранты ИПМиКН ТГУ. Со второго курса занимаемся игровой разработкой, участвуем в игровых хакатонах, за плечами у нас четыре победы в пяти конкурсах. Так сложилась наша небольшая команда ge::public. В ходе этой деятельности к желанию просто создавать игры добавилось желание понять весь процесс разработки от А до Я. Чтобы подытожить весь накопленный опыт, мы совместно с бизнес-инкубатором и нашим институтом организовали геймдев-курс, который сейчас корректируем на первом наборе. О чём расскажем: Создание концепт и дизайн-документа. Что это такое, их структура и назначение.
Также в воркшопе примут участие разработчики игр: Елена Фаткулина -главный редактор Томского обзора -идеолог проекта С.В.И.П.Е.Р. Дмитрий Иванов - Игровая площадка BlackBox https://vk.com/blackbox_tomsk	
12 мая	
Разработка идеи/концепции игры.	
10:00 - 16:00	Проектная работа в командах с участием экспертов и модераторов.
16:00 - 18:00	Представление итогов работы. Презентация идей и концепция игр.