

Write the game

Escola d'estiu de creació i disseny de videojocs, adreçada a 14 joves artistes.

<https://engagenow.eu/ca/case-studies/write-the-game/>

La selecció dels joves es duu a terme amb la col·laboració dels socis del projecte, i els participants són escollits a partir d'un formulari de sol·licitud en línia que inclou preguntes tant sobre programació com sobre motivació personal. A més a més, es crea una llista de reserva, de manera que el nombre de persones que assisteixen a l'escola d'estiu es mantingui al nivell previst. Els participants són escollits pels guionistes i els socis del projecte.

Les preguntes del qüestionari fins i tot han servit com a material per elaborar un guió de videojoc, i un grup de participants del curs fins i tot té pensat escriure un guió complet basant-se en aquesta experiència.

L'any 2018 s'ha organitzat una nova edició del curs, i es preveu continuar amb el projecte en els propers anys.

UBICACIÓ: POLÒNIA, CRACÒVIA
WEB: VILLA.ORG.PL/VILLA/EN/PROGRAM/WRITE-THE-GAME-SZKOLA-LETNIA-SCENARIUSZY-GIER-KOMPUTEROWYCH/
ANY D'INICI DEL PROJECTE: 2017
DURADA: < 1MES
ORGANITZADOR: [VILLA DECIUS ASSOCIATION](#)

SECTOR CULTURAL:

- LITERATURA: ESCRIPTURA
- LITERATURA: LECTURA
- LITERATURA: COMPRESIÓ
- LITERATURA: EXPRESSIÓ ORAL

EDAT DEL TARGET:

- JOVES I ADOLESCENTS (EN GENERAL)
- ADULTS (MÉS DE 18 ANYS)

GÈNERE DEL TARGET: TOTS

TARGET SOCIODEMOGRÀFIC:

- URBÀ
- RURAL
- METROPOLITÀ

OBJECTIUS:

- EDUCACIÓ
- APODERAMENT
- INTEGRACIÓ SOCIAL

OBJECTIU PRINCIPAL DEL PROJECTE

Desenvolupar sectors culturals i creatius, i estimular-ne la innovació mitjançant la creació de xarxes i la combinació de les potencialitats dels representants de les indústries creatives poloneses.

ROL DELS JOVES EN EL PROJECTE

Per tal d'ampliar la seva oferta literària, l'Associació Villa Decius, mitjançant el llançament del projecte Write the Game, permet als creadors adquirir coneixements en l'àmbit de l'escriptura de mons imaginaris i competències en el sector del videojoc, de manera que puguin introduir-se més fàcilment en el món de l'emprenedoria.

Els joves participen en conferències inspiradores, tallers d'escriptura de guions, treballs pràctics per a la creació d'un Quest, reunions individuals amb mentors, i visites als estudis de videojocs més interessants de Cracòvia. Per tant, els joves esdevenen alhora els usuaris (el projecte està dissenyat per a ells) i els dissenyadors de l'activitat (ells participen directament en la creació i en la implementació del projecte).

PROPÒSITS DEL PROJECTE

- Compartir coneixement entre les indústries creatives de diferents àmbits, activar la seva cooperació, i dotar de recursos i competències els escriptors de l'entorn empresarial de la indústria del videojoc.

PER QUÈ ESTÀ CONSIDERAT UN CAS DE BONES PRÀCTIQUES?

La novetat del projecte rau en l'oferta de formació especialitzada en el disseny de videojocs, i en el desenvolupament de competències de representants dels sectors creatius que hi participen: directors culturals d'organitzacions no governamentals, joves creadors, guionistes dels millors estudis de videojocs polonesos, així com científics de les millors universitats poloneses.

La cooperació del projecte contribueix al desenvolupament de l'ecosistema de les indústries creatives que fins ara rares vegades havien cooperat entre elles.