

KOLA 2024 PIĄTEK

SCENA NOWA

BLOK	PUNKT PROGRAMU	DŁU GOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Rozpoczęcie	15:00 Akredytacja	3 dni			
	15:20 Oficjalne rozpoczęcie KoLi 2024	10 minut	Oficjalne przywitanie uczestników konferencji ze strony organizatorów	Gabriela „Opos” Kruszona	Stowarzyszenie Larpunk
Dostępność larpów	15:30 Larp a neuroatypowość	25 minut	Na co zwrócić uwagę, żeby tworzyć larp bardziej przystępne osobom neuroatypowym? Co sprawia, że niektóre wydarzenia są w tym lepsze niż inne? Jak, niewielkim nakładem sił, dostosować istniejące projekty? W swojej prezentacji podzielę się własnymi spostrzeżeniami z perspektywy autystycznej kobiety z ADHD oraz podam propozycje gotowych, często drobnych rozwiązań możliwych do wykorzystania podczas organizacji larpów. #inkluzywność #neuroatypowość #dostosowanielarpów	Ewa „Łańka” Żygadło	
	16:00 Nasza wspólna opowieść - larp jako metoda procesowej pracy z młodzieżą	25 minut	Larpy to opowieści, emocje, przeżycia, ale to także potężne narzędzie, które doskonale nadaje się do długofalowej i sporadycznej pracy z młodzieżą. W czasie tego wystąpienia chcemy Wam opowiedzieć dlaczego, pokazać na własnych doświadczeniach jak to robimy lokalnie i podzielić się z Wami wnioskami z kilkuletniej pracy, w której centrum stoją larp, młodzież i dostępna inkluzywna społeczność na przykładzie "Larperiady". #społeczność #larp_lokalnie #youthwork	Mateusz Makowski Marta Górna	Fundacja artystyczno-eventowa "Fantazmat"
	16:30 Larp dla dzieci w wieku 10-13	25 minut	Będziemy mówić o procesie tworzenia larpów dla dzieci w wieku 10-13 lat - od powstania pomysłu, do zakończenia gry. Powiemy o różnicach między grami dla najmłodszych dzieci i tymi dla dorosłych, opowiemy o problemach, które napotkaliśmy oraz podpowiemy, jak w ogóle zabrać się za organizowanie takich larpów. #dzieci #larpotworzenie #prowadzenie	Jakub „Kubuś” Cebulski Konstantin Runowski	Paprykarz Larpowy Stowarzyszenie Larpunk
	17:00 Wykorzystanie nowych technologii w służbie zwiększania dostępności larpów	25 minut	Technologia rozwija się w niemal zastraszającym tempie, lecz bardzo sporadycznie przenosi się to na jej wykorzystanie w zbożnym celu zwiększania dostępności larpów. Zdolność mowy i zmysły słuchu oraz wzroku są kluczowe do przeprowadzenia interakcji interpersonalnych, z których składa się larp, a nawet celowe odebranie ich graczom może prowadzić do niezwykle silnych przeżyć i zbudowania znakomitej atmosfery. Często przyczyną powolnej adaptacji nowinek jest brak narzędzi do wykorzystania tych dobrodziejstw przez Mistrzów Gry. Zaprezentuję kilka prostych i tanich udogodnień, które mogą pomagać w wadach wzroku, słuchu, czy mowy, oraz pokażemy ich wykorzystanie również na zdrowych graczach, w celu tworzenia zarówno atmosfery, jak i silniejszej nici porozumienia. #zwiększanie_dostępności, #elektronika #uczenie_maszynowe #tworzenie_silnej_atmosfery	Jan „Apollyon” Jurkowski	Koło Fantastyki i Gier Uniwersytetu Warszawskiego
Przerwa			30-minutowa przerwa		
Doświadczenie larpów	18:00 Oddzielanie gracza od postaci. Rytuały wyjścia z gry	50 minut	O funkcjach i znaczeniu procesów zamykających doświadczenie larpowe. Dlaczego oraz w jaki sposób gracze spędzają wspólnie czas po rozgrywce? O procesach debriefingu, de-rolingu, dekompresji oraz towarzyszących im rytuałach, a także o tym, jak je projektować tę część rozgrywki. #debriefing #deroling #design	Zofia "Zula" Skowrońska	
	19:00 Co ma wpływ na nasze doświadczenie larpa?	50 minut	Chcemy rozszerzyć zakres myślenia o doświadczeniu osoby uczestniczącej w larpie. Według nas składają się na nie nie tylko kwestie fabularne i organizacyjne samego wydarzenia. Tych czynników jest o wiele więcej. Zaryzykujemy stwierdzenie, że doświadczenie larpa zaczyna się w momencie pierwszej styczności z grą, a kończy - w idealnym układzie - na długo po jej zakończeniu. #doświadczeniegrających #produkcja #holistycznepodejście	Meg Pomorska Marcin Stowikowski	LarpVenture
	20:00 Budowa nastroju i scen muzyką na żywo - praktyczny poradnik dla osób piszących gry	25 minut	Jak najlepiej wykorzystać postaci osób muzykanckich, uwzględniając pracę przy projektowaniu gry, pisaniu kart postaci, ale też stworzenie osobom muzykującym warunków, aby mogli w pełni wykorzystać swoje możliwości i trafić do uszu waszych osób grających. #słuch #muzyka #bard_	Barbara Karlik	Harfiarka
	20:30 Trzeźwe Larpowanie	25 minut	Alkohol na larpach: Dodatkowa atrakcja, czy zagrożenie? Analiza kultury picia na wydarzeniach. #odpowiedzialność #używki #zabawa	Karol "Karolek" Orłowski	

KOLA 2024 SOBOTA OD RANA

SCENA NOWA

BLOK	PUNKT PROGRAMU	DŁU GOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Teoria Larpowa	11:00 Tworzenie warstwy fabularnej na larpach bitewnych	25 minut	Fabuła, łuki fabularne oraz dramatyzm niezbyt często kojarzą się z larpami bitewnymi, jednak stanowią ważny aspekt każdej rozgrywki. Niestety z powodu konstrukcji kilkuset osobowych gier przygotowanie kart postaci dla każdego uczestnika larpa jest poza zasięgiem organizatorów. Często fabuła używana jest jako tło do działań bitewnych lub angażuje się jedynie wybranych, co zostawia szeregowych żołnierzy pozbawionych warstwy fabularnej. Jednak jest inna droga – budowanie silnych fundamentów fabularnych jest w zasięgu każdego oddziału bitewnego. W tej prezentacji dowiecie się jak samemu zbudować te fundamenty oraz jak zająć się każdym aspektem zaczynając od koordynacji, tworzenia kart postaci oraz wymyślenia tła fabularnego do prowadzenia warsztatów oraz koordynacji rozgrywki w czasie trwania larpa. Prezentacja ta skierowana jest do każdego zarządzającego grupą larpową kto chciałby ulepszyć oraz animować aspekt fabularny Waszej grupy. #FabułaNaLarpachBitewnych #ProjektowanieKartOrazFabuły #KoordynacjaOddziałuBitewnego	Bartosz „Baldwin” Król	
	11:30 O zastosowaniu diegetycznych kart postaci słów kilka	25 minut	Nasza społeczność jest przyzwyczajona do rozdzielania kart postaci od świata przedstawionego. Co, jednak jeżeli uznany, że będą one fizycznie występującymi dokumentami na grze? Na prelekcji dowiecie się, jakie są zalety i problemy takiego narzędzia, i jak świadomie je zastosować, aby uczynić swojego larpa ciekawszym, a kiedy zostać przy rozwiązaniach tradycyjnych. #LarpDesign #pisanie #scenografia	Ignacy „Idan” Kitłowski	Blackbox 3city
	12:00 Narzędzia Larpowe - zbiór	25 minut	Ilość przydatnych narzędzi larpowych rośnie z każdym rokiem i choć ułatwiają organizację w wielu aspektach, to wiele z nich nie dociera do zainteresowanych. Ten punkt programu będzie miał formę open-mic, gdzie można zaprezentować użyteczne strony, programy i aplikacje. Work smart, not hard! #efektywność, #narzędzia #tworzenielarpów	Gabriela „Opos” Kruszona	Stowarzyszenie Larpunk
	12: 30 Larp fabularny nie istnieje	25 minut	... Change my mind. Prelekcja o tym, dlaczego powinniśmy pozbyć się ludologicznego potworka z tytułu prelekcji na rzecz przejrzystego komunikowania, o czym i jakie są nasze gry. #teoria_growa #zabijam_potwory	Piotr "Kula" Milewski	Blackbox 3city
	13:00 W pokoiku o larpiku - Definiowanie bogactwa form chamberlarpów	25 minut	Definicje chamberlarpów, którymi się posługujemy, rysują bardzo szerokie lub bardzo wąskie definicje, a najlepsze byłyby po prostu precyzyjne pojęcia. Prezentacja będzie miała na celu usystematyzowanie różnych definicji w ramach chamberlarpów, by był to w przyszłości przyczynek do szerszej dyskusji o definiowaniu naszych gier. #chamberlarp #definicje #przyszłość	Janusz "Jadowy" Wiśnia	Grajwitacja
Larp Biznesowo	13:30 Budżetowanie larpów dla początkujących i zaawansowanych	25 minut	Każdy larp ma jakiś budżet. W budżecie skupiają się efekty prawie wszystkich decyzji zespołu tworzącego grę. Jego opracowanie wpływa bezpośrednio na cenę wydarzenia, ale odbija się też na warstwie wizualnej, organizacyjnej i ludzkiej. Krótko mówiąc, to ważne narzędzie, od którego wiele zależy. Budżetowanie to proces, który wielu twórcom sprawia wiele trudności, jednak można się z nim oswoić. Podczas prelekcji zaprezentuję kluczowe kroki, które prowadzą do dobrego budżetu. Pokażę kilka narzędzi i technik wspierających. Podzielę się dobrymi praktykami, a także poruszę kilka kontrowersji, które wiążą się z budżetami oraz cenami larpów. Punkt programu przyjazny będzie początkującym, ale większość poruszanych treści przydatna będzie także dla zaawansowanych w temacie. #budżetowanie #produkcja #estymowanie	Jakub „Krassus” Krassowski	LarpVenture
	14:00 Dostępna cena larpa - utopia czy przyszłość?	25 minut	Przedstawienie analizy danych ile średnio miesięcznie Polacy wydają na rozrywkę oraz ile kosztowałaby produkcja larpa biorąc pod uwagę rynkowe stawki. #koszt produkcji larpa #dostępność cenowa #docenianie_organizacji	Paulina Mech	Kikimora Production
	14:30 Człowiek w Centrum Projektu, czyli Zarządzanie Zespołem z Ludzką Twarzą. Panel dyskusyjny.	50 minut	Larpy to przede wszystkim ludzie. Porozmawiajmy więc o człowieku! Człowieku w centrum projektu. Zastanówmy się, które aspekty zarządzania grą wpływają bezpośrednio na komfort i jakość pracy osób w nią zaangażowanych. Dotknijmy tematów komunikacji w zespole, podziału obowiązków wedle odpowiednich kompetencji oraz ryzyka wypalenia zawodowego wśród larpowców. #zarządzanie_zespołem #komunikacja #wypalenie	Anna Łunkiewicz	LarpVenture
Przerwa obiadowa		90 minut			

KOLA 2024 SOBOTA DO WIECZORA

SCENA NOWA

BLOK	PUNKT PROGRAMU	DŁU GOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Praktyka Larpowa	17:00 Około 20 rzeczy, których Twój organizator larpa terenowego nie zawsze robi, a być może robić powinien	25 minut	Organizacja larpów terenowych, ze szczególnym naciskiem na rozwijające się przez ostatnie lata środowisko battlearpowe, przeżywa niestabilne czasy. Organizatorzy larpów upadają, by na ich miejsce z prochów powstałi kolejni. Brak ciągłości przekazywanej wiedzy, imprezy tworzone na szybko przez nowych twórców, kłótnie w środowisku i próby odkrycia koła na nowo powodują, że znaczne ilości wiedzy i standardów przepadają w istniejącym chaosie. Prezentacja stworzona celem usystematyzowania i zwrócenia uwagi na istotne elementy tworzenia larpów terenowych, na które niekoniecznie każdy organizator zwrócił uwagę, a być może powinien — dzięki czemu zarówno on, jak i gracz, będzie mógł dobrze bawić się na larpie #battlearp #larpterenowy #fuckupy #wujekdobrarada #poradnik	Mateusz „Czarny Wilk” Wilczek	Wilcza Kompania Najemna z Nuln. Nilfgaardzka Brygada Haearnbleidd, Wielka i Święta Społeczność Larpów Bitewnych
	17:30 Akcje Dramatyczne - design larpa wokół zapamiętywalnych punktów	25 minut	Miała być dramatyczna scena, a wyszedł ciągnący się wątek? Miało trzymać w napięciu, a wyszła nuda? Miało być niezapomniane wrażenie, a wyszło tak sobie? W trakcie tej prelekcji poznasz designerskie narzędzie wspierające konstruowanie larpów oparte o prowokowanie kluczowych, dramatycznych scen. Takich, które są możliwie spektakularne, generują napięcie przed i konsekwencje po. #design #teoriarpowa #datwórców	Kamil Bartczak	
	18:00 Modele interakcji w grach - zastosowanie praktyczne	25 minut	Czy wiesz, że istnieje świat poza dualnym banałem PvP (gracze przeciwko graczom) i PvE (gracze przeciwko środowisku, aka grze)? Czy wiesz, że tych modeli jest aż 15? Czy wiesz, że niektóre z nich są niezwykle rzadko używane, ale bardzo fascynujące i larpowoprzyjazne? Dowiedz się więcej o tym czym jest interaktywność w grach, jak może wyglądać i jak Ty możesz świadomie stosować ją w swoich grach. #design #interaktywność #teoria_larpowa	Piotr "Kula" Milewski	Blackbox 3city
	18:30 Topografia larpa terenowego	25 minut	Czyli jak zaprojektować przestrzeń gry, by była atrakcyjna dla graczy, a jednocześnie pozwalała na optymalne wykorzystanie terenu. Ponadto, czym powinny charakteryzować się grywalne lokacje i co będzie do tego potrzebne, zarówno od strony fabularnej jak i logistycznej? #Larpy_terenowe #Teren_gry #Projektowanie_Lokacji	Maciej "Książę" Antkiewicz	Stowarzyszenie Pasjonatów Gier Fabularnych "Silesian Games"
	19:00 Społeczność, Discord i Larp Gothic	25 minut	Prelekcja przedstawiająca społeczność, jaką stworzył Larp Gothic przez lata funkcjonowania, jak powstawała, czym się charakteryzuje, jakie daje możliwości oraz jaką rolę w tym wszystkim odegrał Discord. #społeczność #discord #gothic	Piotr Krokosz	Larp Gothic
	19:30 Jak nie robić larpów - antyporadnik	50 minut	Nikt nie wie, jak stworzyć idealnego larpa. Porzucamy zatem to utopijne zadanie i wybieramy inne — stworzymy najgorszy larp na świecie. Aby podołać temu zadaniu, przeanalizujemy proces tworzenia i przeprowadzania gry, aby zidentyfikować, o czym nie wolno nam zapomnieć na każdym etapie, aby nasze dzieło wspięło się na piedestał koszmaru! #tworzenielarpów #częstewpadki #checklista	Marek Frankowski Alicja Babińska	AGH Akademia Górniczo-Hutnicza
Integracja i kultura	20:30 Występ muzyczny	30 min	W ten uroczy sobotni wieczór znana i kochana harfiarka, Basia Karlik, zaszczyli nas swoim występem.	Barbara Karlik	Harfiarka
	21:00	∞	Afterparty, miejsce w trakcie negocjacji.		

KOLA 2024 NIEDZIELA

SCENA NOWA

BLOK	PUNKT PROGRAMU	DŁU GOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Społeczność Larpowa	10:00 Co możemy zrobić, aby być bardziej inkluzywni jako społeczność?	40 minut	Mimo stabilnego wzrostu świadomości społeczeństwa z roku na rok, podczas organizacji larpów bardzo często umykają informacje o ich dostępności. Podczas tej dyskusji zostaną przedstawione opinie osób borykających się z różnymi potrzebami i nastąpi próba znalezienia na ten problem rozwiązań. #inkluzywna_społeczność #przejrzyste_wydarzenia #niepełnosprawność	Karolina Wysocka Zuzu Nowińska Marcy Zarzyckie	Stowarzyszenie Larpunk
	10:45 Tylko hobby, czy już terapia?	40 minut	Przedstawimy zagadnienia z zakresu socjoterapii i arteterapii, okraszone spostrzeżeniami. Ponadto, przedstawione zostanie niekiedy uderzające podobieństwo larpów z sesją terapeutyczną. Po prelekcji nastąpi dyskusja, aby podjąć próbę odpowiedzi na tytułowe pytanie. #rozrywka #terapia #żyjemywspółcześnie	Wiktor "Nizioł" Slavov Krzysztof Gruszczyński	Stowarzyszenie Larpunk Fundacja Feed Your Head
	11:30 Metoda szkółka i oka - przegląd badań naukowych w tematyce larpów	25 minut	Wobec rosnącego zainteresowania twórczością larpową chcemy zwrócić uwagę audytorium na istniejące i rozwijające się badania naukowe w tej tematyce. Wierzymy, że profesjonalizacji hobby sprzyja wsparcie rzetelnej analizy naukowej, a informacje, gdzie jej szukać, okażą się dla twórców gier wielce użyteczne. #przegląd_literaturowy #badania_naukowe #podejście_specjalistyczne	Marek Frankowski Alicja Babińska	AGH Akademia Górniczno-Hutnicza
	12:00 Battlelarp - rąbanka doprawiona alkoholem dla niewyżytych samców alfa, czy szczyt larpowej myśli gamersko-narratywistyczno-symulacyjnej dla Ciebie i całej Twojej rodziny?	25 minut	„Nie pojedę na tego larpa, bo nie chcę czy tam nie umiem walczyć”. Albo „wszyscy battlelarpowcy są źli i toksyczni i kopią małe pieski” czy „muszę mieć kartę postaci i jakąś fabułę, a na battlelarpie tego nie ma”. Również „nie pojedę, bo jeżdżę na larpy tylko z dzieckiem a na larpie bitewnym na pewno ktoś mi je wyrwie i każe mu stać w szeregu z halabardą, a dziecko ma tylko 7 lat” Czy w końcu „A jest w ogóle na bitewniaku jakaś robota czy miejsce dla osoby, która nie lubi machać mieczem czy chce grać bez ekipy?” Jeśli kiedykolwiek zdałeś takie pytanie — na tej prelekcji otrzymasz wyczekiwane i wymarzone odpowiedzi. Ta prelekcja jest również dla Ciebie, jeśli sam myślisz namówić znajomych na wyprawę na bitewniaka, a chcesz rozszerzyć swój arsenał argumentów na ewentualną Wielką Debatę na Temat Battlelarpów. Krótka prelekcja o tym, dlaczego larpy bitewne są dużo fajniejsze, mniej brutalne i przeznaczone dla szerszej gamy graczy, niż Ci się wydaje. #battlelarp #poradnik #otwórzocz #chocjestdebata #jedźnabitewniakadamciciastko	Mateusz "Czarny Wilk" Wilczek	Wilcza Kompania Najemna z Nuln. Nilfgaardzka Brygada Haearnbleidd, Wielka i Święta Społeczność Larpów Bitewnych
	12:30 HOT 🏽, czyli podsumowanie larpowego roku	25 minut	Przeżyjmy to jeszcze raz! Najważniejsze wydarzenia, najgorętsze trendy, najfajniejsze inicjatywy - sprawdźmy, co przyniósł nam 2023 w tym krótkim podsumowaniu! #Trendy #Uznanie #Good Vibes	Paulina "Paunydź" Michałowska	Blackbox3City
Przerwa		30 minut			
Zakończenie	13:30 Co? Gdzie? Kiedy?	120 minut	Prezentacje zgłoszone przez uczestników konferencji, gdzie przedstawiają swoje nadchodzące projekty larpowe.	Sabina "Yuzu" Stankiewicz	Stowarzyszenie Larpunk
	15:30 Oficjalne zakończenie konferencji	30 minut	Ogłoszenie organizatorów KoLi 2026. Prezentacja organizatorów KoLi 2025. Oficjalnie zakończenie KoLi 2024.	Stowarzyszenie Larpunk	Stowarzyszenie Larpunk

KOLA 2024 WARSZTATY

SALA PRÓB 1

PUNKT PROGRAMU	DŁUGOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Piątek				
15:30 Kriegsspiel - warsztaty	180 minut	Praktyczne wprowadzenie do gry w formule Kriegsspiel dla graczy i MG. Warsztaty będą składały się z trzech części: krótkiego wyjaśnienia idei Kriegsspiel, przykładowej rozgrywki oraz omówienia jej przebiegu. #Kriegsspiel #symulacja_walki #gra_w_formie_pisemnej	Karol "Oreł" Nowacki	
18:30 Komunikacja bez przemocy (NVC)	180 minut	Jak komunikować się bazując na czystych obserwacjach, dostrzegać uczucia i potrzeby swoje oraz innych, a także wyrażać je w formie próśb. Warsztat ćwiczący konkretne metody komunikacyjne opracowane przez Marshall B. Rosenberga. #komunikacja_bez_przemocy #obserwacje_bez_oceniania #wyrażanie_uczuć_i_potrzeb	Paulina Mech	Kikimora Production
Sobota				
11:00 Przywództwo sytuacyjne według metodologii Blancharda	90 minut	Nowa osoba w zespole czy stary wyjadacz - wybierz najlepszy styl przywództwa dopasowany do Twoich członków zespołu, według metodologii Kena Blancharda. #zarządzanie_zespołem #przywództwo #różnorodność	Paulina Mech	Kikimora Production
12:30 Taniec niesceniczny jak instrument „zanurzenia” graczy w larpach.	90 minut	Od starożytności taniec był naturalną częścią życia w każdej kulturze. Radość, mroczność, namiętność, agresję, smutek, siłę - wszystko można było przekazać rytmicznym ruchem razem z muzyką. W nasze czasy to można wykorzystać do łatwiejszego wprowadzenia graczy w uniwersum, tworzony przez mistrzów gry. #Ruch #Taniec #TworzenieLore #Klimat #Uniwersum	Alena „Archi” Bialova	
14:00 Sesja kreatywna larpopisania - Wyzwanie baśni w sosie gatunkowym	120 minut	Zaprojektuj larp w godzinę! Będziemy pracować metodą szybkiego prototypowania i uwolnimy kreatywność. Doświadczenie w pisaniu gier nie jest wymagane! Motyw przewodni: baśnie i konwencje. Steampunkowa mała syrenka? Dziewczynka z zapalkami jako space opera? Wylosuj swój zestaw i twórz z nami larp, który inaczej nie przyszedłby Ci do głowy! #larpopisanie #kreatywność #szybko_i_skutecznie	Piotr "Kula" Milewski	Blackbox3City
Przerwa		60 minut		
17:00 Jak wyjść z pudełka; warsztat z pobudzania kreatywności	120 minut	Kreatywność to coś, czego larpowym twórcom nie można odmówić. Co jednak kiedy skończy się wir pomysłów, a my zafiksujemy w miejscu, z którego na pozór nie możemy pójść dalej? Jak wyjść z impasu i spojrzeć na rzeczy z innej perspektywy, albo pchnąć nasze myślenie na inne tory? To da się wyćwiczyć i chętnie sprzedam Wam w tej kwestii kilka patentów w czasie warsztatów. #kreatywność #nowe_spojrzenie #blok_twórczy	Mateusz Makowski	Fundacja artystyczno-eventowa "Fantazmat"
19:00 Ciałodziejnia - jak metodami somatycznymi wejść w postać i jak z niej bezpiecznie wyjść	90 minut	Warsztat prezentujący różne ćwiczenia z zakresu pracy z ciałem przydatne w trakcie briefingu przed larpem i debriefingu. Wszystko praktycznie, z naciskiem na doświadczenie własne w procesie. Toolbox do wykorzystania według potrzeby na swoich larpach według własnego pomysłu. Każde ćwiczenie zostanie omówione pod kątem odczuć i refleksji uczestników oraz jego funkcji i możliwości do zastosowania. Wydarzenie przyjazne osobom neuroatypowym, część merytoryczna zastosowanie metod także w działaniach z osobami neuroatypowymi. Pierwsza część warsztatu dotyczy fazy przed larpem i podejścia do zbudowania immersyjnej postaci, a druga część dotyczy fazy po grze, gdzie będziemy gruntować się w rzeczywistości, postać zostawiając za sobą. Wszystkie ćwiczenia można dowolnie łączyć, wybierać zależnie od potrzeb i posiadanego czasu. #postać #briefing #debriefing	Marta Górna	Fundacja artystyczno-eventowa "Fantazmat"
Niedziela				
10:00 Warsztat - Budżetowanie larpów dla początkujących i zaawansowanych	90 minut	Każdy larp ma jakiś budżet, ale jego przygotowanie nie jest pozbawione trudności. Podczas warsztatów oswoimy się z procesem, który uporządkuje pracę nad budżetem i ułatwi podejmowanie powiązanych z budżetem decyzji. Poznamy lub rozwinimy naszą znajomość narzędzi. Przećwiczymy kilka technik. Na prostych, a później bardziej złożonych przykładach przepracujemy trudności, które w mniejszym lub większym stopniu pojawiają się przy każdym budżetowaniu. Pobawimy się trochę z liczbami, jednak nie będą to trudne obliczenia. Przyda się nam arkusz kalkulacyjny, ale bez laptopów też damy radę. Punkt programu jest odpowiedni dla osób o różnym poziomie zaawansowania w temacie. #budżetowanie #estymowanie #decyzje	Jakub "Krassus" Krassowski	LarpVenture
11:30 Więcej niż słowa; o ruchu w larpie i larpie w ruchu	120 minut	Na kreację larpową składa się wiele aspektów; od starannie dobranego stroju poprzez wyselekcjonowane rekwizyty aż po manieryzmy ruch i reakcje zapisane w ciele. W czasie warsztatów skupimy się właśnie na ruchu, poprzez serię ćwiczeń poznając techniki pracy własnej i grupowej, przydatne przy kreowaniu postaci. #ruch #postać #ekspresja	Mateusz Makowski	Fundacja artystyczno-eventowa "Fantazmat"

KOLA 2024

SALA PRÓB 2

PUNKT PROGRAMU	DŁU GOŚĆ	OPIS	PROWADZI	ORGANIZACJA
Piątek				
15:00	150 minut	Sala przeznaczona do odpoczynku od zgiełku konferencji		
18:30 Premiera publikacji KoLowej	60 minut	Prezentacja tegorocznej publikacji larpowej "KoLa. Przewodnik Larpowy" wraz z rozdaniem egzemplarzy chętnym. Będzie wydrukowanych 50 sztuk.	Gabriela "Opos" Kruszona	Stowarzyszenie Larpunk
19:30	90 minut	Sala przeznaczona do odpoczynku od zgiełku konferencji		
Sobota		Sala przeznaczona do odpoczynku od zgiełku konferencji		
Niedziela		Sala przeznaczona do odpoczynku od zgiełku konferencji		