

GRAKADEMIA #6

GRAKADEMIA #6

Fani gier komputerowych już po raz szósty będą mieli okazję wziąć udział w **Grakademii** – dwudniowej konferencji, w czasie której zaproszeni goście wygłoszą szereg wystąpień poświęconych elektronicznej rozrywce. Wydarzenie odbędzie się w dniach **10-11 września w Łódzkim Domu Kultury**, a jego celem jest integracja środowisk zainteresowanych grami. Organizatorzy imprezy – **Dominika Staszenko i Marcin M. Chojnacki** przekonują, że wśród prelegentów nie zabraknie zarówno twórców, jak i dziennikarzy, a także badaczy prezentujących akademickie podejście do medium, dzięki czemu poruszone zostaną różnorodne zagadnienia z obszaru szeroko pojętej branży gier. Na uczestników wydarzenia będzie czekać również strefa grania, gdzie udostępnione zostaną nie tylko popularne konsolowe produkcje, ale także gry retro oraz znane i lubiane planszówki i karcianki. Imprezę zakończy wielki konkurs wiedzy o polskich grach, którego laureaci otrzymają atrakcyjne nagrody.

Grakademia jest projektem poświęconym naukowo-publicystycznemu podejściu do gier, mającym za zadanie promować pozytywny wizerunek medium, a także udowodnić, że gry można badać i analizować tak jak każdy inny tekst kultury. Wśród tematów wystąpień zaplanowanych na szóstą edycję Grakademii pojawią się zagadnienia związane z projektowaniem i testowaniem gier, opowiadaniem historii poprzez przestrzeń, żeńskimi postaciami czy coraz popularniejszymi produkcjami niezależnymi. Oczywiście zakres poruszanych tematów będzie znacznie większy, dlatego z pewnością każdy miłośnik gier znajdzie interesujące go wystąpienie. Wstęp na wszystkie części wydarzenia wolny!

Program wydarzenia:

sobota / 10 września 2016

- 10:00-10:45 Mateusz Kominiarczuk (UW) / Co tu jest grane? Gry złożone na przykładzie „Wiedźmina”
- 11:00-11:45 Michał Stawicki (Techland) / Game Design – czyli każdy może być designerem
- 12:00-12:45 Paweł Schreiber (UKW, Jawne Sny) / Indyki sprzed ery indie
- 13:00-13:45 Piotr Kubiński (UW) / Co narratologia transmedialna mówi nam o grach wideo – i odwrotnie
- 15:00-15:45 Bartosz Kłoda-Staniecko (US) / Od „River Raid” do „Deus Ex”. Gry wideo jako wstęp do cyborgizacji
- 16:00-16:45 Piotr Mistygacz (Techland) / Zabawa na dobrym poziomie
- 17:00-17:45 Magdalena Jankowska (Polskie Gry Wideo) / Stereotypizacja dzieci w grach
- 18:00-18:45 Magdalena Szewerniak (Polskie Gry Wideo) / Krajobrazy w grach wideo

niedziela / 11 września 2016

- 10:00-10:45 Jakub Krogulec (Polskie Gry Wideo) / Narracja środowiskowa w grach komputerowych casus „Deus Ex: Human Evolution” i „Mankind Divided”
- 11:00-11:45 Adam Flamma (Polskie Gry Wideo) / Czy tylko Lara – po co badać postaci kobiet w grach komputerowych?
- 12:00-12:45 Paweł Grabarczyk (UŁ) / Dlaczego ludzie nie lubią „zwiedzanek” (walking simulators)?
- 13:00-13:45 Paulina „Vera” Szmidt (Rudy Dziobak, HUUUGE Games) / Jak testować własną grę?
- 15:00-15:45 Konrad Suprun (Pog(R)adajmy) / Paramedialność gier planszowych – w jaki sposób obraz i dźwięk mogą wpłynąć na rozgrywkę?
- 16:00-16:45 Dominika Stala (Bloomer Team) / Historia to nie wszystko, prowadzenie narracji

poprzez przestrzeń

17:00-17:45 Rafał Basaj (Bloober Team) / Szufladkowanie gier: klasyfikacja gatunkowa z perspektywy dziennikarza pracującego w branży gier wideo

Grakademia #6

10-11 września 2016

Łódzki Dom Kultury, ul. Traugutta 18, Łódź

Konferencja i strefa grania

Konkursy i turnieje z nagrodami

Wstęp bezpłatny

<https://www.facebook.com/Grakademia>

<https://www.facebook.com/events/297623120581208/>