Instytut Mediów, Dziennikarstwa
i Komunikacji Społecznej

GRY WIDEO
MEDIA, KOMUNIKACJA, ROZRYWKA

15 listopada 2024

PROGRAM KONFERENCJI

9:00 - Rozpoczęcie rejestracji

9:30 - Oficjalne otwarcie konferencji

Panel 1 (sala 68, parter) 9^{40} - 11^{45}

dr hab. Krzysztof Kaszewski, ***Uniwersytet Warszawski***

Modyfikacje tytułów gier wideo w przekazach medialnych

inż. Dominik Kaliszewski, ***Politechnika Świętokrzyska***

Jak mówić do gier komputerowych? - Czyli o językach gier słów kilka

dr Mateusz Kot, ***Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego***

Komunikowanie graczy poza przestrzenią gry Pokemon Go! - analiza wątków komunikacyjnych na przykładzie grup dyskusyjnych na Facebooku

dr Marcin Biernat, ***Akademia Nauk Stosowanych w Bielsku-Białej***

Modele biznesowe w e-sporcie

Gość specjalny: Jacek Jankowski, ***Wirtualna Polska Media, IAB Polska***

Współczesne gry wideo i gracze: edukacja, marketing, aspekt społeczny

PRZERWA KAWOWA

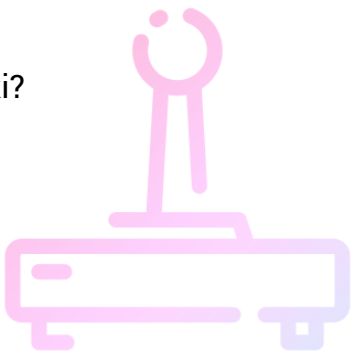
Panel 2 (sala 68, parter) 12^{00} - 14^{00}

DEBATA: Jacek Jankowski, Wojciech Płeszka, Marek Picheta, Karol Tutaj

Gry wideo - ewolucja medium, transformacja komunikacji, hegemonia rozrywki?

Marta Kaliszewska, ***Akademia Handlowa Nauk Stosowanych w Radomiu***

Gry edukacyjne: skuteczność i praktyczne zastosowania w edukacji



mgr Grzegorz Urbanek, ***Uniwersytet Rzeszowski***

Grywalizacja jako czynniki pobudzający zaangażowanie w uczenie się matematyki

lic. Krzysztof Słowikowski, ***Uniwersytet Śląski w Katowicach***

Przykłady wykorzystania programistycznych gier w procesie edukacji

lic. Aleksander Grygier, ***Uniwersytet WSB Merito w Poznaniu***

Wykorzystanie gier komputerowych do przestępstwa skarbowego poprzez organizowanie gier e-hazardowych. Studium prawne

PRZERWA OBIADOWA

Panel 3 (sala 68, parter) 14^{30} - 16^{00}

mgr Paweł Dyrduł, ***Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie***

Gracz jako konsument - o prywatnoprawnych aspektach ochrony gracza w grach wideo

mgr Krzysztof Chmielewski, ***Uniwersytet Kazimierza Wielkiego***

Dzieci mnie biją – portret gracza w polskim stand-upie

mgr Adrianna Linertowicz, ***Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach***

Pixel art w grach wideo. Kiedyś i obecnie

dr Przemysław Ciszek, ***Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach***

Sztuczna inteligencja w grach wideo. Przegląd zastosowań

PODSUMOWANIE KONFERENCJI