

PL

Marcin Goldyszewicz - wykładowca Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie. Twórca i producent gier komputerowych. Łączy różnorodne umiejętności w zakresie projektowania wizualnego z nowatorskim i eksperymentalnym podejściem, które wypracował w ciągu ponad 20 lat kariery zawodowej. Pracuje w branży gier komputerowych od 10 lat, w tym od 7 lat jako dyrektor artystyczny, z kilkoma zrealizowanymi produkcjami na koncie. Są wśród nich zarówno gry komercyjne, jak i produkcje niezależne, przeznaczone na różne platformy: PS4, Xbox, PC, PSP, DS, Wii. Współpracował z takimi studiami jak Bandai Namco, Ubisoft i Bethesda. Brał również udział w tworzeniu takich tytułów jak *Get Even*, *Duke Nukem*, *Settlers*, *Afterfal*, *Bruce the Game*, czy *AF Reconquest*. Jest absolwentem Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Współtworzył kierunki studiów związane z projektowaniem gier. Jest doktorantem oraz wykładowcą na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach.

Obecnie bierze udział w projektach związanych z badaniami nad ludzką percepcją oraz przekształcaniem form natury z przestrzeni fizycznej w cyfrową.

EN

Profile of the Marcin Goldyszewicz – Lecturer at the University of Silesia in Cieszyn. Game artist and developer. He has various skills in visual design with an innovative and experimental approach, which have developed over 20 years of work experience. Working in the gaming industry for 10 years, including 7 years as an Artistic Director with several completed productions. These productions were games related to the commercial market, as well as independent, made for platforms such as PS4, Xbox, PC, PSP, DS, Wii and mobile. He collaborated with such studios as Bandai Namco, Ubisoft or Bethesda and was creating titles such as *Get Even*, *Duke Nukem*, *Settlers*, *Afterfal*, *Bruce the Game*, *AF Reconquest*. A graduate of Nicolaus Copernicus University in Toruń. He co-created academic fields related to game design. PhD student and lecturer at the University of Silesia in Katowice. He's currently involved in projects exploring a human's perception as well as forms of nature transformed from physical to digital space.