|  |
| --- |
| Dzień 1 – 7.11 |
| Aula im. Kazimierza Lepszego |
| 9:00-10:00 | Rejestracja |
| 10:00-11:00 | **Panel plenarny:***Oblicza badań groznawczych w Polsce*Michał Kłosiński, Mirosław Filiciak, Tomasz Z. Majkowski, Joanna Pigulak, Piotr Siuda, Jan Stasieńko, Agata Zarzycka Moderator: Michał Kłosiński |
| 11-00:11:30 | **Panel: Konteksty groznawstwa**Moderator: Michał Kłosiński*Niewidzialne Groznawstwo – infrastuktura i interdyscyplinarność*Sonia Fizek*Prezentacja Kato.HUB*Marcin Nowak |
| Przerwa kawowa |
| 11:45-12:45 | **Prezentacja kół naukowych**Moderator: Kacper Karwacki*Jak to jest być kołem partyzanckim? – Ogólnopolska dyskusja studenckich kół gier*Kacper Karwacki, Ariadna Jasny, Aleksandra Julia Kaniuk, Kacper Kidziak, Anna Krawczuk, Natalia Kurasz, Kacper Michalski, Krzysztof Olszamowski, Wojciech Nowak |
| Przerwa kawowa |
| 13:00-15:00 | **Panel: Prezentacje ośrodków groznawczych**Moderator: Joanna Pigulak*Prezentacja Centrum Kulturowych Badań Technologii (Uniwersytet SWPS)*Mateusz Felczak, Mirosław Filiciak, Michał Owczarek, Kuba Piwowar*Od lvl.up do Samodzielnego Międzyuczelnianego Ośrodka Groznawczego*Marta Błaszkowska-Nawrocka, Magdalena Cielecka, Justyna Janik, Magdalena Kozyra, Tomasz Z. Majkowski*Prezentacja bydgoskiego ośrodka groznawstwa*Piotr Siuda, Jakub Majewski, Miłosz Markocki, Krzysztof Chmielewski*Wirtualne Światy na WH AGH: od (skromnych) początków do prężnie działającego laboratorium VR*Jowita Guja, Damian Gałuszka |
| Przerwa lunchowa |
|  | Aula im. Kazimierza Lepszego | RawaINK sala główna |
| 16:00-17:30 | **Panel: Metodologia i archiwizacja badań**Moderator: Justyna Janik*Czy groznawcy to aca-fani? Czyli czego można się nauczyć z fan studies o badaniu gier*Agata Zarzycka*Moja pierwsza gra – o praktykach archiwizacji w skali mikro* Marcin M. Chojnacki*Prezentacja: Trudności bibliograficzne w zakresie pisania prac naukowych o grach*Paweł Baran, Jakub Sadowski | **Panel: Humanistyczne badania groznawcze**Moderator: Magdalena Bednorz*Jak rozgrywać przeszłość? Rozważania o interdyscyplinarnych relacjach pomiędzy groznawstwem a naukami historycznymi w dydaktyce akademickiej*Marcin Pigulak*Antyk: reaktywacja. Mitologia i historia starożytna w grach a perspektywa badawcza studiów nad recepcją antyku*Aleksandra Klęczar *Literatura w grach, gry w literaturę, ogrywanie systemu: literaturoznawstwo na pograniczach*Aleksandra Mochocka |

|  |
| --- |
| Dzień 2 – 8.11 |
|  | Aula im. Kazimierza Lepszego |
| 10:00-11:00 | **Panel plenarny:** *Jak zarządza się dydaktyką groznawczą lub grotwórczą w praktyce? Wymiana doświadczeń*Magdalena Bednorz, Marta Błaszkowska-Nawrocka, Magdalena Cielecka, Agnieszka Kliś-Brodowska, Małgorzata Majkowska, Joanna PigulakModerator: Magdalena Bednorz |
| Przerwa kawowa |
|  | Aula im. Kazimierza Lepszego | RawaINK sala główna |
| 11:15-12:45 | **Panel: Badania historyczne a gry cyfrowe**Moderator: Mateusz Felczak*Polskie gry wideo?*Magdalena Kozyra, Tomasz Z. Majkowski, Aleksandra Prokopek*European Historical Game Studies - misja i wizja czasopisma* Michał Mochocki*Katalog Polskich Gier Cyfrowych (KaPoG): w opracowaniu*Paweł Frelik, Mirosław Filiciak, Maria B. Garda, Magdalena Kozyra, Stanisław Krawczyk, Tomasz Z. Majkowski, Aleksandra Prokopek, Agata Waszkiewicz | **Panel: Kultura uczestnictwa**Moderator: Agnieszka Kliś-Brodowska*Groznawstwo stosowane i niestosowne: czy (i jak) ludologom może się przydać streamowanie gier*Krzysztof M.Maj*Lubelskie gamejamy w perspektywie przemian kultury uczestnictwa*Radosław Bomba, Wojciech Miedziocha*Popularyzacja gier fabularnych (RPG) na przykładzie kanału "Targ Przygód"*Tomasz Okraska |
| Przerwa kawowa |
| 13:15-15:15 | **Panel: Społeczny kontekst gier i ich aplikacyjny potencjał**Moderator: Jan Stasieńko*Interakcja i integracja – wykorzystanie kontekstów lokalnych w projektowaniu gier dla instytucji kultury* Martyna Bakun*We live in a (video games) society - prospołeczny potencjał gier cyfrowych na przykładzie serii „Hellblade” studia Ninja Theory*Krzysztof Mroczek, Krzysztof Olszamowski*Prezentacja realizacji projektu eksperymentalnej gry badawczej*Justyna Nyćkowiak, Tomasz Kołodziej, Sławomir Krężel, Kamil Kleszczyński*Rola danych patentowych w analizie innowacyjności firm gamingowych*Artur F. Tomeczek | **Panel: Dydaktyka groznawcza**Moderator: Marta Błaszkowska-Nawrocka*Czy potrzebna jest nam historia gier wideo? Kanony, gatunki, kamienie milowe*Dominika Staszenko-Chojnacka*(Nie)będę grał w grę: Wyzwania związane z nauczaniem zagadnień groznawczych w grupach zajęciowych o różnym poziomie gaming literacy*Justyna Janik*Wytyczne dotyczące integracji Minecraft Education Edition z programami nauczania szkół wyższych*Adam Bilski*Poza kręgiem amerykańsko-japońskim. O nauczaniu historii gier inaczej*Filip Jankowski |
| Przerwa lunchowa |
|  | Aula im. Kazimierza Lepszego |
| 16:15-17:45 | **Panel: Społeczny kontekst gier i ich aplikacyjny potencjał**Moderator: Magdalena Kozyra*Moderatory związku zaangażowania w gry i gaming disorder*Paweł Strojny*Pomiędzy gamifikacją a serious games – wprowadzanie elementów gier do mobilnych terapii psychologicznych*Jan Stasieńko*Gry wideo w kontekście badań komunikacji afektywnej, poznawczej i wolicjonalnej*Miłosz Babecki |
| 17:45 | Zakończenie |

|  |
| --- |
| Wystawy posterowe |
| **Ogólnouczelniane Koło Naukowe Gier Cyfrowych i Analogowych "UGranie"**Nadia Fiałek, Mikołaj Kornacki, Maksymilian Nowakowski, Kaja Wodzak, Emilia Paszkowska**Uniwersytet Gdański** |
| **Wystawa posterów studencko-doktorancka "Wirtualne światy i ich mieszkańcy"**Zuzanna Szymczak (koordynator) , dr Joanna Pigulak (opiekun naukowy), Kajetan Ziólkowski, Aleksandra Nowak, Nikodem Parchem, Zuzanna Czernic, Maja Wojciechowska, Natalia Utecht, Aleksandra Rewerska, Aleksandra Kaniuk, Elliot Duda, Natalia Ratkowska, Kacper Kidziak, Zuzanna Wnuk, Karol Zaborowski, Laurent Banaszak, Michał Czerwiński, Kinga Kolarczyk, Dawid Mikołajczak, Bartek Dula, Adrianna Piątkowska**Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu** |