



27.11 Keywords
Studios

MUZYKA W GRZE SYMFOINIAINTERAKCJI

interdyscyplinarna konferencja
naukowo-praktyczna

Projekt:

Game Music Fest Between Realms 2025 - interdyscyplinarny festiwal
muzyki z gier, pomiędzy nauką, biznesem i kulturą.

Przedsięwzięcie dofinansowane ze środków Krajowego Planu Odbudowy
i Zwiększania Odporności (A2.5.1 – Granty 2025).

FILHARMONIA ŚLĄSKA IM. H.M. GÓRECKIEGO
JEST INSTYTUCJĄ KULTURY SAMORZĄDU
WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO

 **FILHARMONIA
ŚLĄSKA** *Łączy*

 **Keywords
Studios**
Imagine More



Województwo
Śląskie



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
WYDZIAŁ NAUK ŚCISŁYCH I TECHNICZNYCH



Politechnika
Śląska

www.gamemusicfest.eu



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



MUZYKA W GRZE
SYMFONIA INTERAKCJI
interdyscyplinarna konferencja
naukowo-praktyczna

27.11 Keywords
Studios

SALA A

10:00

Otwarcie konferencji

Anna Studnicka-Rduch, Przedstawiciele UŚ,
Przedstawiciele PŚ, Przedstawiciele Keywords
Studios, Agnieszka Rumińska

10:20

Jak sztuczna inteligencja pomaga rozumieć muzykę?

Wykład

Dr inż. Dariusz Kostrzewa (PŚ)

11:00

Wizualizacja Dźwięku – dźwięk jako medium interaktywnych programów

Panel

mgr inż. Piotr Bartosz ze studentami (PŚ)

12:00

Komputerowe modelowanie procesu kreatywnego.

Wykład

Prof. Urszula Boryczka (UŚ)

Jak tworzyć muzykę do gier? Realia pracy kompozytora w przemyśle game audio.

13:00

Piotr Musiał, Agnieszka Rumińska

Wykład

13:45

Podsumowanie części edukacyjnej

Agnieszka Rumińska

www.gamemusicfest.eu

MUZYKA W GRZE
SYMFONIA INTERAKCJI
interdyscyplinarna konferencja
naukowo-praktyczna

27.11 Keywords
Studios

SALA B

10:20

Warsztaty

**Tworzenie obrazu generatywnego w chmurze
– sztuka jako interakcja**

Dr hab. Krzysztof Gdawiec prof. UŚ

WYSTAWY TOWARZYSZĄCE

9:15

Wernisaż

Aliaż technologii i sztuki

Instytut Informatyki UŚ, prof. Urszula Boryczka

14:00

Wernisaż

**Augmented Reality – Przestrzenie Nowej
Wyobraźni**

prof. Kaja Renkas, UŚ

www.gamemusicfest.eu

SALA A - ROUNDTABLE

15:00

**Artyzm w dobie rozwoju:
Jak technologia zmienia definicję dzieła
sztuki?**

Agnieszka Rumińska - Moderator

Prof. Urszula Boryczka, UŚ

Dr Dariusz Kostrzewa, PŚ

Mgr Piotr Bartosz, PŚ

Piotr Musiał, kompozytor muzyki do gier

ZAKRES TEMATYCZNY

Redefinicja pojęcia „dzieła sztuki” w epoce cyfrowej;

Technologia jako nowy język ekspresji – czy artysta XXI wieku musi być także programistą?

Demokratyzacja tworzenia muzyki – dostępność narzędzi (np. DAW, AI do masteringu) a zmiana roli muzyka.

Sztuka a społeczeństwo cyfrowe – jak rozwój technologii wpływa na wrażliwość estetyczną odbiorców?

Granice percepcji – jak technologia zmienia sposób odbioru dzieła?

Synteza gatunków – przenikanie się filmu, muzyki, animacji i programowania.

Gra jako dzieło artystyczne – kiedy gra przestaje być rozrywką, a staje się formą ekspresji?

AI jako narzędzie, partner czy konkurent artysty?

www.gamemusicfest.eu