

GRAKADEMIA # 4

Czwarta edycja Grakademii odbędzie się w dniach 27-28 września 2014 roku w Łódzkim Domu Kultury i będzie składać się z części konferencyjnej oraz strefy pokazowej zawierającej stanowiska z grami wideo.

Do udziału w prelekcjach zaproszeni zostali przedstawiciele branży z różnych środowisk działających aktywnie na rzecz kultury gier wideo w Polsce. Nie zabraknie zatem wśród prelegentów reprezentantów firm deweloperskich, dziennikarzy, badaczy, twórców *indie* czy krytyków. Oczywiście w programie pojawią się również konkursy i turnieje dla uczestników spotkania.

Zapraszamy do ŁDK, ul. Traugutta 18, 27 i 28 września, od godziny 10:00.
Sala 221 - konferencja, sala 313 - strefa pokazowa i gry.
Na wszystkie spotkania Grakademii wstęp bezpłatny.

Szczegóły na www.grakademia.pl

* * *

Grakademia to projekt, którego zadaniem jest popularyzacja naukowego spojrzenia na gry, promowanie publicystyki poświęconej elektronicznej rozrywce, prezentowanie twórczości niezależnych i początkujących autorów gier komputerowych, stwarzanie okazji do dyskusji na temat tego medium oraz jego obecności w naszej kulturze. Grakademia to inicjatywa edukacyjno-integracyjna skierowana głównie do młodzieży ze szkół średnich, studentów i doktorantów, ale też chętnie goszcząca osoby w różnym wieku wykazujące zainteresowanie podejmowaną na spotkaniach tematyką.

Projekt Grakademia rozwija się od lipca 2012 roku. Jego zadaniem jest promowanie naukowego podejścia do gier komputerowych, prezentacja publicystycznej refleksji nad elektroniczną rozrywką oraz stworzenie okazji do podjęcia interdyscyplinarnej dyskusji poświęconej temu dynamicznie rozwijającemu się medium. W dwudniowej konferencji biorą udział badacze, publicyści, twórcy niezależni, e-sportowcy oraz recenzenci, a zatem reprezentanci odmiennych środowisk zajmujących się grami wideo. Umożliwia to stworzenie unikalnej okazji do wymiany poglądów, poznania analiz różnorodnych problemów, a także spotkania prawdziwych pasjonatów chętnie dzielących się swoją wiedzą.

Grakademia jest dedykowana młodzieży uczącej się, a więc przede wszystkim uczniom szkół średnich, studentom i doktorantom, ale również wszystkim osobom chcącym poszerzyć swoje kompetencje odbiorcze, dowiedzieć się czegoś nowego o swoim hobby oraz rozwijać umiejętności związane z uczestnictwem w szeroko rozumianej kulturze gier wideo. Obecne w programie prelekcje oraz debaty prezentują różnorodne zagadnienia powiązane z elektroniczną rozrywką interesujące zarówno dla tych, którzy chcą w przyszłości gry tworzyć, jak i dla tych planujących je opisywać czy badać. Walerowi edukacyjnemu towarzyszy także aspekt rozrywkowy dzięki strefie free-play, konkursom, turniejom i pokazom pozwalającym łączyć teorię z praktyką.

