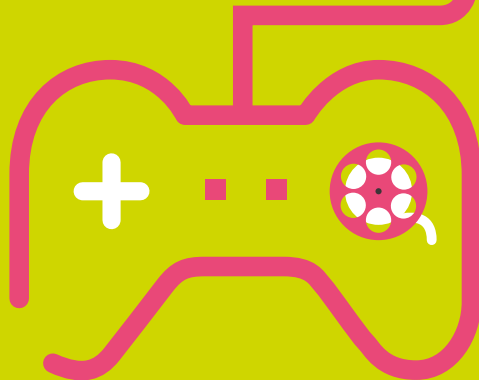


11 KWIETNIA 2017
CENTRUM NAUKI KOPERNIK, WARSZAWA

GAME STORY II



MIĘDZY FILMEM A GRĄ

ORGANIZATORZY



Creative
Europe
Desk Polska



DOFINANSOWANIE

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

PARTNER MERYTORYCZNY



FUNDACJA
INDIE GAMES
POLSKA

GAME STORY II, 11 kwietnia 2017, CENTRUM NAUKI KOPERNIK W WARSZAWIE

9:30 - 10:00 10:00 - 10:10	REJESTRACJA I KAWA POWITALNA POWITANIE
10:10 - 10:40	<p>SESJA 1: Gry zaangażowane - nowy trend w projektowaniu gier wideo „Ważne gry o ważnych sprawach - kilka słów o grach zaangażowanych” Paweł Schreiber [Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, PIXEL]</p> <p>W ciągu ostatniej dekady branża gier wideo, dotąd skupiona niemal wyłącznie na dostarczaniu rozrywki, zaczęła odkrywać potencjał gier jako medium, które może nie tylko bawić, ale również wypowiadać się na cały szereg istotnych tematów. Okazało się, że gra komputerowa może być lakonicznym i celnym komentarzem na tematy polityczne i społeczne. W trakcie naszego spotkania przyjrzymy się najważniejszym przykładom tzw. gier zaangażowanych i zastanowimy się, co składa się na unikalność gier komputerowych jako nowego sposobu mówienia o ważnych problemach współczesnego świata.</p>
10:40 - 11:40	<p>SESJA 2: Łączą nas emocje. Świat filmu i gier - jak tworzyć projekty międzysektorowe? Analiza wzajemnych relacji między producentami filmowymi i twórcami gier wideo (narracja, technologia, produkcja). Prezentacja wspólnych obszarów, dotychczasowych dobrych praktyk i przykładów współpracy.</p> <p>10:40 - 11:00 Tomasz Czajkowski, Michał Konwicki, Tomasz Strzałkowski [Studio produkcyjne Orka] Wykorzystanie silnika gry komputerowej do produkcji filmu animowanego - projekt dofinansowany przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w Programie Operacyjnym Inteligentny Rozwój 2014-2020 w ramach Programu sektorowego GAMEINN, do którego mogą aplikować reprezentanci filmu i gier.</p> <p>11:00 - 11:20 Juliusz Zenkner, Dominik Gotojuch [Studio Robot Gentleman] Filmy i gry komputerowe - jak połączyliśmy te światy, tworząc naszą debiutancką grę „60 Seconds!” i jak zamierzamy dalej je zbliżyć w pracy nad nową produkcją - „Stray”. Czym różni się praca twórcza przy grach od pracy przy filmach? Jakie umiejętności i doświadczenie z branży filmu znajdują zastosowanie w świecie gier? Jak wykorzystać dojrzały język filmu w młodszych medium, jakim są gry? Dyskusję podejmujemy na przykładzie debiutu studia Robot Gentleman „60 Seconds!” oraz nowego projektu z gatunku cinematic platformer - „Stray”.</p> <p>11:20 - 11:40 Magdalena Cielecka [Artifex Mundi] Gry filmowe powracają! Zwane FMV (od full motion video) cieszące się dużą popularnością w połowie lat 90., w czasach początków popularyzacji napędów CD-ROM gatunek przeżywa swój renesans. Czy jest to już stały, nowy gatunek gier wideo? Czy powtórzy się scenariusz sprzed 20 lat? Na ile zmienił się rynek gier wideo, pojawili się nowi, inni odbiorcy, poszukujący nowych treści i doświadczeń? Na ile twórcy gier nauczyli się, jak korzystać z treści wideo w grach?</p>
11:40 - 12:00	PRZERWA KAWOWA
12:00 - 13:30	<p>SESJA 3: W co gramy w Europie? Panel z udziałem producentów europejskich projektów dofinansowanych z programów MEDIA i Kreatywna Europa. Moderator: Maciej Miąsik [Pixel Crow]</p> <p>Brjann Sigurgeirsson „SteamWorld Heist” [Image & Form, Szwecja] Nataša Vujnović Sedlar „Chronicles of the Overworld” [Eipix Entertainment, Serbia] Mattias Ljungström „Future Unfolding” [Spaces of Play, Niemcy] Stan Just „Promised Land Art Festival” [CD Projekt S.A., Polska] Mariusz Szytura „Transatlantic” [Telehorse, Polska]</p>
13:30 - 14:30	PRZERWA NA OBIAD
14:30 - 16:00	<p>SESJA 4: Modele biznesowe w produkcji filmowej i gier wideo. Moderator: Jakub Marszałkowski (Fundacja Indie Games Polska, Game Industry Conference)</p> <p>Paweł Miechowski [11 bit studios] Michał Gembicki [cdp.pl/Klabater] Paulina Robaszyńska-Janiec [The House Of Fables] Tomasz Nowak [Grupa BB Media] Alicja Grawon-Jaksik [Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych]</p>
16:00	ZAKOŃCZENIE

GAME STORY II, APRIL 11th 2017, COPERNICUS SCIENCE CENTRE IN WARSAW

9:30 - 10:00 10:00 - 10:10	REGISTRATION, WELCOME COFFEE WELCOME
10:10 - 10:40	<p>SESSION 1: Empathic games - a new trend in game design “Important games about important issues - a few words about empathic games” Paweł Schreiber [Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, PIXEL]</p> <p>Over the last decade game industry that has been focused almost exclusively on providing entertainment, has begun to explore the potential of games as a medium that not only can entertain but can also speak out loud on a whole range of relevant topics. It turned out that a computer game could be a terse and accurate commentary on political and social issues. During our meeting we will look at the most important examples of the so-called ‘empathic games’ and we will discuss why games are considered as a unique and a new way of communication about the important problems of the contemporary world.</p>
10:40 - 11:40	<p>SESSION 2: Emotions Connect Us. The world of film and games - how to create cross-sectoral projects? Analysis of the relationship between film producers and game developers (narrative, technology, production). Presentation of the common areas, good practices and examples of cooperation.</p> <p>10:40 - 11:00 Tomasz Czajkowski, Michał Konwicki, Tomasz Strzałkowski [Orka Production Studio] The use of a computer game engine to produce animated films - a project funded by the National Centre for Research and Development, Smart Growth Operational Programme 2014-2020 under the GAMEINN sectoral programme, for which the representatives of both film and game industries are eligible to apply.</p> <p>11:00 - 11:20 Juliusz Zenkner, Dominik Gotojuch [Studio Robot Gentleman] Films and games - how we combined these worlds by creating our debut game „60 Seconds!” and how we intend to continue this approach by working on a new production - „Stray”. What differs the creative work of developing games from working on films? What skills and experience from the film industry are used in the gaming world? How to use a mature language of film in games - a younger medium? The discussion will be based on the example of Robot Gentleman Studio debut „60 Seconds!” and the new cinematic platformer genre - „Stray”.</p> <p>11:20 - 11:40 Magdalena Cielecka [Artifex Mundi] They are back! Called FMV games (full motion video games) very popular in the mid-90s, in the early days of the CD-ROM drive, this genre is undergoing a renaissance. Or is it a new genre of video games? Does the history repeat itself like 20 years ago? How much the game market has changed, and new audience emerged looking for new content and experiences? Have game developers learned how to use the content of video games?</p>
11:40 - 12:00	COFFEE BREAK
12:00 - 13:30	<p>SESSION 3: What do we play in Europe? A panel with participation of producers of European projects co-funded by the Creative Europe and MEDIA EU programmes. Moderator: Maciej Miąsik [Pixel Crow]</p> <p>Brjann Sigurgeirsson “SteamWorld Heist” [Image & Form, Sweden] Nataša Vujnović Sedlar “Chronicles of the Overworld” [Eipix Entertainment, Serbia] Mattias Ljungström “Future Unfolding” [Spaces of Play, Germany] Stan Just “Promised Land Art Festival” [CD Projekt S.A., Poland] Mariusz Szytura “Transatlantic” [Telehorse, Poland]</p>
13:30 - 14:30	LUNCH BREAK
14:30 - 16:00	<p>SESSION 4: Business models in film production and game dev. Moderator: Jakub Marszałkowski [Indie Games Polska Foundation, Game Industry Conference]</p> <p>Paweł Miechowski [11 bit studios] Michał Gembicki [cdp.pl/Klabater] Paulina Robaszyńska-Janiec [The House Of Fables] Tomasz Nowak [Grupa BB Media] Alicja Grawon-Jaksik [Polish Audiovisual Producers Chamber of Commerce]</p>
16:00	THE END

SESJA 1: Gry zaangażowane - nowy trend w projektowaniu gier wideo SESSION 1: Empathic games - a new trend in game design

Paweł Schreiber

Adiunkt @ Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Recenzent @ PIXEL

Adiunkt w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, specjalista w zakresie współczesnego dramatu brytyjskiego. Krytyk teatralny („Teatr”, „Didaskalia”). Współtwórca bloga Jawne Sny (www.jawnesny.pl) zajmującego się problematyką gier wideo i ich związków z pozostałymi gałęziami kultury. Współautor programu specjalizacji GAMEDEC-badanie i projektowanie gier na UKW. O grach pisywał m.in. w „Przekroju”, „Didaskaliach”, „Chimerze” i „Dzienniku Gazecie Prawnej”, obecnie recenzent miesięcznika „Pixel”.

Assistant professor in the Department of English Philology at the Kazimierz Wielki University (KWU) in Bydgoszcz, specialises in contemporary British drama. Theater critic („Teatr”, „Didaskalia”). Co-founder of the blog Jawne Sny (www.jawnesny.pl), which deals with aspects of video games and their relationships with other branches of culture. Co-author of the program specialisation GAMEDEC-study and game design at the KWU. He wrote publications about video games in „Przekrój”, „Didaskalia”, „Chimera” and „Dziennik Gazeta Prawna”, currently a reviewer in “Pixel” monthly magazine.

SESJA 2: Łączą nas emocje. Świat filmu i gier - jak tworzyć projekty międzysektorowe?

SESSION 2: Emotions Connect Us. The world of film and games - how to create cross-sectoral projects?

Tomasz Czajkowski

Cinematic Producer / Project Manager @ Studio Produkcyjne Orka

Producent cinematiców i kierownik projektu: „Innowacyjne wykorzystanie silnika gry komputerowej w celu obniżenia kosztu i skrócenia czasu produkcji filmu animowanego” dofinansowanego w ramach konkursu GameINN w Studiu Produkcyjnym Orka.

A cinematics producer and leader of ‘Innovative Use of Computer Game Engine in Order to Reduce Costs and Shorten Animated Film Production Time’ project co-financed as part of the GameINN competition at Orka Production Studio.

Tomasz Strzałkowski

Game Developer / Producer

Posiada ponad 14 lat doświadczenia w produkcji gier. Pomysłodawca i „rdzeń” zespołu Telepaths Tree, od początku swojej kariery związany z branżą gier. Zarówno prywatnie jak i zawodowo pasjonat grafiki 3D. Jego prace prezentowane są na wielu wystawach na całym świecie, w międzynarodowych magazynach takich jak 3D Artist, 3D World, Creative Magazine, ImagineFX, a także albumach Digital Art Masters i BIOMECH ART: Surrealism, Cyborgs and Alien Universes. Absolwent Wyższej Szkoły Sztuki Stosowanej w Poznaniu (magister sztuki). Jego prace dostępne są na stronie: tomstrzal.com

Tomasz has over 14-years experience in video game production. The originator and “core” of the Telepaths Tree design team, involved with the game industry from the beginning of his career. An enthusiast of 3D Graphics in both professional and private life. His works have been presented at numerous exhibitions around the world, in international magazines such as 3D Artist, 3D World, Creative Magazine, ImagineFX as well as albums such as Digital Art Masters and BIOMECH ART: Surrealism, Cyborgs and Alien Universes. Graduate from the School of Applied Arts in Poznań (Master of Art). His works are available at tomstrzal.com

Michał Konwicki

3D Graphic Artist @ Studio Produkcyjne Orka

Grafik 3D. Tworzył ilustracje, animacje, reklamy, efekty do filmów, wizualizacje architektoniczne, filmy animowane. Przez wiele lat tworzył wizualizacje architektoniczne dla największych studiów polskich i zagranicznych, następnie związał się z reklamą, efektami do filmów i filmami animowanymi. Poza pracą zawodową tworzy grafiki 3d publikowane między innymi w albumach Expose 8 i 9, w magazynach 3dcreative, 3D World, wyróżniane na stronach CGSociety, 3DTotal, CGArena, The Gnomon Workshop i innych. Obecnie związany zawodowo ze Studiem Produkcyjnym Orka jako lead działu animacji.

3D Graphic Artist. Has created illustrations, animations, commercials, movie effects, architectural visualizations, animated movies. For many years, he created architectural visualizations for the largest Polish and foreign studios, then he got involved with advertising, movie effects and animated movies. Besides his professional work, he creates 3D graphics published, among others, by albums such as Expose 8 and 9, magazines such as 3dcreative, 3D World, presented on pages such as CGSociety, 3DTotal, CGArena, The Gnomon Workshop and others. Presently, he is professionally involved with Orka Production Studio as Lead of the Animation Department.

Dominik Gotojuch

Creative & Tech Director @ Robot Gentleman Studio

Dominik Gotojuch miał zostać aktorem, a jednak ukończył inżynierię oprogramowania. Już po dwóch tygodniach pracy w Lionhead Studios wiedział, co chciałby robić do końca życia - tworzyć gry. Początkowo pracował w dużych studiach AAA jako programista AI, w tym przy Fable III oraz Wiedźminie 3. Po kilku latach zdecydował jednak, że ma ochotę zaznać większej swobody kreatywnej. Tak powstał niezależny zespół Robot Gentleman, który zadebiutował pozytywnie przyjętą przez graczy czarną komedią „60 Seconds!”.

Dominik originally intended to become an actor, but instead ended up studying software engineering. When he found himself at Lionhead Studios, it took him just two weeks to realise what he wanted to do for the rest of his life – develop games. Initially he had worked as gameplay and AI programmer on Fable III and Witcher 3, but after a few years Dominik decided to pursue something different. Thus, Robot Gentleman was founded. The studio has recently released its debut title – the dark comedy atomic adventure „60 Seconds!”, which has been warmly received by players and has earned the IndieCade 2015 awards nomination.

Juliusz Zenkner

Art Director @ Robot Gentleman Studio

Juliusz Zenkner jest absolwentem Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, gdzie studiował malarstwo i animację. W swojej karierze zawodowej przez dłuższy czas współpracował ze studiem Platige Image, a w jego dorobku artystycznym znajdują się takie filmy, jak „Essential Killing” Jerzego Skolimowskiego oraz „Melancholia” Larsa von Triera. Od 2014 roku związany z niezależnym studiem Robot Gentleman jako dyrektor artystyczny gry „60 Seconds!”, która miała swoją premierę w maju 2015.

Juliusz Zenkner holds a Master of Arts degree from University of Warmia and Mazury in Olsztyn. He studied traditional painting and animation. Between 2010 and 2015 he was a part of the post-production studio Platige Image and worked on commercials and movies such as Jerzy Skolimowski’s „Essential Killing” and Lars von Trier’s „Melancholia”. In 2014 he joined the independent games studio Robot Gentleman as the Art Director for the game „60 Seconds!” which was released in May 2015.

Magdalena Cielecka

Producer @ Artifex Mundi

Producentka gier w katowickim studiu Artifex Mundi odpowiadająca za tytuły „Clockwork Tales: Of Glass and Ink” oraz „Grim Legends 2: Song of the Dark Swan”, „Grim Legends 3: The Dark City”. Grami zajmuje się także od strony naukowej, jest doktorantką Instytutu Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego prowadzącą zajęcia z projektowania gier oraz ludologii. W swych zainteresowaniach badawczych oscyluje pomiędzy historią rozwoju gier przygodowych, a projektowaniem relacji na linii protagonista-gracz. Nie czeka na Obywatela Kane’a gier wideo.

Video game producer at Artifex Mundi in Katowice responsible for titles: „Clockwork Tales: Of Glass and Ink” and „Grim Legends 2: Song of the Dark Swan”, „Grim Legends 3: The Dark City”. Deals with games in terms of science research, she is a doctoral student of the Institute of Audiovisual Arts at the Jagiellonian University that teaches game design and ludology. Her research interests oscillate between the history of adventure games and designing the protagonist-player relationship. She’s not waiting for the Citizen Kane of video games.

SESJA 3: W co gramy w Europie? Panel z udziałem producentów europejskich projektów dofinansowanych z programów MEDIA i Kreatywna Europa.

SESSION 3: What do we play in Europe? A panel with participation of producers of European projects co-funded by the Creative Europe and MEDIA EU programmes.

Maciej Miąsik

Właściciel / CEO @ Pixel Crow

Weteran polskiego przemysłu gier, doświadczony deweloper. Zawsze robi to, co jest konieczne, aby zrealizować projekt, nawet jeśli oznacza to ciężką pracę i spędzanie długich godzin nad grą. Posiada praktyczną wiedzę we wszystkich obszarach rozwoju gry: programowanie, projektowanie, kreacja, realizacja dźwięku, zarządzanie projektami, zarządzanie zespołem, relacje biznesowe, edukacja. Współautor kultowego Electro Body, oraz wielu innych znanych tytułów: Fire Fight (pierwsza polska gra wydana przez Electronic Arts), serii gier przygodowych Schizm, oraz pierwszego Wiedźmina. Obecnie pracuje we własnym niezależnym studiu Pixel Crow a także wyklada w PJJWSTK, Warszawskiej Szkole Filmowej oraz Plenerach Film Spring Open.

Experienced veteran video game developer working for many years on various jobs in game development. Always doing whatever is necessary to get things done, even if it means getting his hands dirty and spending long hours with the game. Great first hand knowledge in all areas of game development: programming, design, art, sound design, project management, team management, business relations, education. Co-author of Electro Body and many other well known titles i.e. Fire Fight (the first Polish video game published by Electronic Arts), a series of adventure games Schizm, and the Witcher. He works in his own independent studio Pixel Crow and also lectures at the Polish-Japanese Academy of Information Technology, Warsaw Film School and Film Spring Open-Air.

Nataša Vujnović Sedlar

Fundraising Project Manager @ Eipix Entertainment

Posiada dwa tytuły magisterskie; jeden z Elektrotechniki i Informatyki a drugi z Zarządzania Przemysłowego na Wydziale Nauk Technicznych Uniwersytetu w Nowym Sadzie, Serbii. Po zebraniu bogatego doświadczenia w pracy jako naukowiec i kierownik różnych międzynarodowych projektów, na początku 2016 roku rozpoczęła pracę w studiu deweloperskim Eipix Entertainment jako kierownik projektów ds. pozyskiwania funduszy. Obecnie jest kierownikiem projektu pn. „Chronicles of the Overworld” dofinansowanego w ramach programu Kreatywna Europa, komponentu MEDIA.

She holds two MSc degrees; one in Electrical Engineering and Computer Science and the other one in Industrial Management, both from the Faculty of Technical Sciences, University of Novi Sad. After gathering a wealth of experience working as a researcher, task leader, and a manager at various international projects, in early 2016 she started working at Eipix Entertainment, a game development company, as a fundraising project manager. Currently, she is the project manager of the "Chronicles of the Overworld", a project funded by the Creative Europe programme, sub-programme Media.

Brjann Sigurgeirsson **Founder & CEO @ Image & Form**

Brjann tworzy gry komputerowe i prowadzi studio tworzące gry - Image & Form, w którym kieruje ponad 15-osobowym zespołem deweloperów. Jego specjalnością są: gry, PR i marketing, projektowanie gier, programowanie stron internetowych, GUI, projektowanie graficzne, animacja, redakcja, pisanie techniczne.

Brjann makes computer games and runs a game development studio - Image & Form and the 15+ development team. His specialties are: game, PR and marketing, game design, web programming, GUI, graphic design, animation, copywriting, technical writing.

Mattias Ljungström **Lead Game Developer @ Spaces of Play**

Mattias jest projektantem i głównym deweloperem w studiu Spaces of Play tworzącym gry tj. „Future Unfolding” czy „Spirits”. Ma duże doświadczenie w tworzeniu gier na urządzenia mobilne, konsole i PC. Pracował dla firmy Smule tworząc grafiki i interakcje wizualne na aplikacji iOS. Wcześniej był adiunktem w Departamencie Projektowania Gier i Mediów na Uniwersytecie Nauk Stosowanych w Poczdamie.

Mattias is the Game Designer and Lead Developer of „Future Unfolding” and „Spirits” at Spaces of Play. He has a long background in Mobile, Console and PC game development. He has worked with Smule inc to create graphics and visual interactions for iOS apps. Previously, he was an assistant professor in Game Design and Advanced Media at the University of Applied Science in Potsdam.

Stan Just **R&D Manager @ CD Projekt S.A. / Board Member @ Polish Games Association**

Stan Just jest pasjonatem gier pracującym obecnie jako Kierownik ds. Badań i Rozwoju w firmie CD Projekt S.A. Jako przewodniczący Komitetu Sterującego koordynuje przebieg Programu Sektorowego GameINN ze strony Stowarzyszenia Polskie Gry, w którym również pełni rolę Członka Zarządu. Podczas swojej kariery jako producent gier, miał okazję zarządzać zespołami pracującymi m.in. nad: „Two Worlds II”, „Anomaly: Warzone Earth”, czy „Wiedźmin 3: Dziki Gon”. Jest absolwentem kierunku Psychologii na Uniwersytecie Jagiellońskim oraz Canadian Executive MBA na Université du Québec à Montréal.

Stan Just is a game enthusiast currently working as a Research and Development Manager at CD Projekt S.A. As a chairman of the Steering Committee he coordinates the GameINN programme on behalf of the Polish Games Association and as a Board Member. During his career as a game developer he had an opportunity to manage teams working among the „Two Worlds II”, „Anomaly: Warzone Earth” and „The Witcher 3: Wild Hunt.” He graduated in Psychology from the Jagiellonian University and the Canadian Executive MBA from the Université du Québec à Montréal.

Mariusz Szytura **CEO, Creative Director @ Telehorse**

Mariusz Szytura jest właścicielem niezależnego studia deweloperskiego - Telehorse. Studio pozwala mu rozwijać wszystkie swoje umiejętności i tworzyć gry na własną rękę. Robi gry z Unity, jest on również projektantem grafikiem, dyrektorem kreatywnym i producentem muzycznym. Zajmuje 26. miejsce w rankingu 50-ciu najbardziej kreatywnych ludzi w biznesie opracowanym przez Brief.pl

Mariusz Szytura is the owner of an independent game developing studio - Telehorse. The studio allows him to pull all his skills together and develop games on his own. He makes games with Unity, he is also a graphic designer, creative director and music producer. He is ranked 26th on the list of 50 Most Creative People in Business published by Brief.pl

SESJA 4: Modele biznesowe w produkcji filmowej i gier wideo. **SESSION 4: Business models in film production and game dev.**

Jakub Marszałkowski **Fundacja Indie Games Polska, Game Industry Conference**

Wykładowca i badacz na Politechnice Poznańskiej. Od pięciu lat organizator Game Industry Conference w Poznaniu, największego wydarzenia B2B w Europie Środkowej i Wschodniej. Współzałożyciel i członek Rady Fundacji Indie Games Polska.

Lecturer and researcher working at the University of Technology in Poznan. For 5 years he has been organising Game Industry Conference in Poznan, the largest B2B event in Central and Eastern Europe. Co-founder and Board Member of the Indie Games Poland Foundation.

Paweł Miechowski **Communications Manager, Senior Writer @ 11bit Studios**

Communications Manager i Senior Writer w 11bit Studios, którego jest również współzałożycielem. Z powodzeniem tworzy gry od ponad 20 lat. Jest współautorem sukcesu m. in. nagradzanej na całym świecie "This War of Mine".

Paweł is a senior writer at 11bit Studios, he works on dialogues, story, script, translations, voice-overs and PR/marketing for games. He is the co-author of the studio's success i.e. multiple award-winning and worldwide big hit "This War of Mine".

Michał Gembicki **Chief Executive Officer @ CDP.pl & Klabater**

Związany z CDP i CD PROJEKT od 2006 roku. Swoją karierę zawodową zaczynał w Agora S.A. jako członek zespołu projektowego pracującego nad utworzeniem Gazeta.pl. Następnie pracował dla IDG Poland, koncernu wydawniczego w branży komputerowej, gdzie z powodzeniem zarządzał sprzedażą i marketingiem czasopism. Obecnie piastuje stanowisko Prezesa CDP, najbardziej rozpoznawalnego dystrybutora i wydawnictwa gier wideo w Polsce. Absolwent Wyższej Szkoły Biznesu i Administracji oraz Członek Rady Fundacji Indie Games Polska. Niedawno rozpoczął nową inicjatywę biznesową, globalne wydawnictwo niezależnych gier wideo - Klabater. Najnowsze tytuły: Heliborne, Regalia of Man and Monarchs.

Associated with CDP and CD PROJEKT since 2006. Started his professional career in Agora as a project team member working on creation of Gazeta.pl. Then he worked for IDG Poland an IT media publisher successfully managing sales and marketing for its magazines. Currently CEO, managing CDP- most recognizable polish video games distribution and publishing company. Graduate of Independent College of Business and Administration and a member of Indie Games Poland Foundation. Recently started a new business initiative a global indie label publishing company - Klabater. Soon to release its two titles: Heliborne and Regalia of Man and Monarchs.

Paulina Robaszyńska-Janiec **Owner @ The House of Fables**

Właścicielka firmy The House of Fables z ośmioletnim doświadczeniem w branży gier. Współtwórczyni kilkunastu gier z gatunku casual. Z zawodu programistka i level designer.

The owner of The House of Fables with eight years of experience in the gaming industry. Co-creator of several casual video games. Professionally a programmer and level designer.

Tomasz Nowak **Owner @ Grupa BB Media**

Tomasz Nowak działa w branży produkcyjnej i licencyjnej od 22 lat. Ma 43 lata i w ostatnich 5 latach stworzył firmę Grupa BB Media Ltd., której podstawowym biznesem jest zarządzanie licencjami producentów w obszarze dystrybucji online na całym świecie. Jego firma potrafi produkować, promować i dystrybuować dla największych platform VOD na świecie. Mocno współpracują z firmą Google, której są certyfikowanym partnerem na platformie YouTube. Inni partnerzy to również iTunes, Google Play, Netflix czy Showmax. Agregacja treści i zarządzanie nimi to obszar filmu, muzyki, sportu. Z roku na rok poszerzają możliwości dystrybucji o kolejne platformy lokalne lub z zasięgiem światowym we wszystkich modelach dystrybucji online.

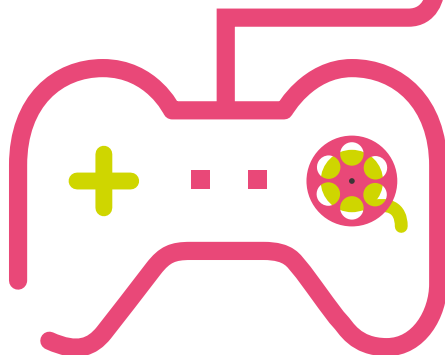
Tomasz Nowak has worked in the production and licensing industry for 22 years. He is 43 years old and in the last 5 years he has created a company called Grupa BB Media Ltd., which core business is license management in the area of online distribution worldwide. The company is agile to produce, promote and distribute content on the largest VOD platforms in the world. Closely cooperates with Google, for which they are certified partners on the YouTube platform. Other partners are also iTunes, Google Play, Netflix or Showmax. Content aggregation and management involves areas of film, music and sports. Year by year they expand distribution capabilities of other local or global platforms in all models of online distribution.

Alicja Grawon-Jaksik **Dyrektor @ Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych**

Dyrektor Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych, od 2007 roku zawodowo związana z branżą audiowizualną. W latach 2011-2013 reprezentant Ministra Kultury w Komitecie Programu MEDIA UE w Brukseli, w latach 2011-2015 Sekretarz Sądu Arbitrażowego Rynku Audiowizualnego w Warszawie. Absolwentka Wydziału Radia i Telewizji UŚ w Katowicach, doktorantka Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Członkini Rady ds. Cyfryzacji II kadencji w Ministerstwie Cyfryzacji. Publikowała m.in. w „Edukacji i Kulturze”, Magazynie Filmowym oraz w publikacjach zwartych.

Director of the Polish Audiovisual Producers Chamber of Commerce. She has worked in the film industry since 2007. In 2011-2013, she was the representative of the Polish Minister of Culture in the Committee of the MEDIA Programme of the European Union in Brussels, and in 2011-2015, the Secretary of the Court of Arbitration of the Audiovisual Market in Warsaw. She is a graduate of the Faculty of Radio and Television at the University of Silesia and a PhD candidate at the SWPS University of Social Sciences and Humanities in Warsaw. She is a Member of the Council for Digitization (II term) in the Polish Ministry of Digital Affairs. She has published, among others, in the Education and Culture Magazine, Film Magazine and various non-serial publications.

GAME STORY II



ORGANIZATORZY:



Creative
Europe
Desk Polska

www.kreatywna-europa.eu
www.facebook.com/kreatywnaeuropa

KIPA

www.kipa.pl
www.facebook.com/kipapl

DOFINANSOWANIE:

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

www.mkidn.gov.pl
www.facebook.com/mkidn

PARTNER MERYTORYCZNY:



FUNDACJA
INDIE GAMES
POLSKA

www.igp.org.pl
www.facebook.com/fundacja.igp