

# JAK ZAPOWIADA SIĘ PRZYSZŁOŚĆ GIER CYFROWYCH?

15 marca 2022  
online



Creative  
Europe  
Desk Polska



Współfinansowane przez  
Unię Europejską

## Maciej Miąsik

Jeden z pionierów polskiej branży gier wideo. Projektant gier, programista, producent, dźwiękowiec. Współtwórca Electro Body, pierwszej polskiej komercyjnej gry na komputery PC. Pracował przy pierwszej polskiej grze - Fire Fight - dla giganta elektronicznej rozrywki - Electronic Arts. Na przełomie wieków tworzył serię gier przygodowych z żywymi aktorami, które podbijały rynki wszystkich kontynentów. Był szefem produkcji pierwszej części serii Wiedźmin. Obecnie zajmuje się tworzeniem projektów w mniejszej skali w ramach studia Pixel Crow, jest członkiem zarządu Movie Games S.A. oraz aktywnie zajmuje się edukacją branżową. Jest dyrektorem programowym komercyjnych kursów edukacyjnych dla branży gier - Game Dev School - organizowanych od 2014 roku. Od 2012 roku wykłada na Polsko Japońskiej Akademii Technik Komputerowych oraz w Warszawskiej Szkole Filmowej, na kierunku Tworzenie Gier Wideo, który współtworzył. Członek rad programowych najważniejszych krajowych konferencji branżowych - GIC oraz Digital Dragons. Wieloletni niezależny ekspert Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury w Brukseli. Aktywnie działa w Fundacji Indie Games Polska.

