



K O N F E R E N C J A

„BIBLIOKREACJE 3.0, CZYLI NOWE MEDIA W BIBLIOTECE”

Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna „Biblioteka pod Atlantami”

Wałbrzych, 27 września 2018 r.

CZĘŚĆ WYKŁADOWA

"Między literaturą a grami wideo - co, jak i dlaczego?" – Gry wideo to jedna z najważniejszych przestrzeni współczesnej kultury i gospodarki. Modne, przykuwające uwagę odbiorców na całym świecie – jednak bardzo często zapomina się, iż są one bezpośrednio połączone z literaturą. W trakcie krótkiego wykładu omówione zostaną elementy wspólne oraz zależności między multimedialną rozrywką a różnymi gatunkami literackimi.

DR ADAM FLAMMA

Doktor nauk humanistycznych, wykładowca akademicki (Uniwersytet Wrocławski, Dolnośląska Szkoła Wyższa) i redaktor naczelny serwisu *Polskie Gry Wideo*. Interesują go zagadnienia związane z szeroko rozumianą problematyką popkultury ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo. Zajmuje się relacjami zachodzącymi między mediami, historią gier oraz badaniami nad układami fabularnymi i rolą bohatera w grach. Członek *Polskiego Towarzystwa Badania Gier* oraz *Digital Games Research Association*. W wolnych chwilach czyta dobrą fantastykę, interesuje go wszystko, co wiąże się z rodzimym Wiedźminem.

„Łączenie nowych technologii z tradycyjną książką” - Nowe technologie mogą być sposobem na rozbudzenie miłości do literatury. Podczas spotkania zaprezentujemy drogę, którą podąża się od książki do gry (i na odwrót). Prelegent omówi metodykę przekładania fabuł powieści na język gier. Zdradzi, jak uwikłać gracza w skomplikowane procesy decyzyjne poprzez odpowiednie projektowanie fabuły.

MARCIN SKRABKA

Prawnik, niezależny analityk i konsultant rynku wydawniczego, twórca *goodbooks.pl*. Pracował dla Wolters Kluwer Polska, Young Digital Planet (Sanoma). Współtwórca i założyciel m.in. wydawnictwa *Książkowe Klimaty* oraz portali *czeskieklimaty.pl* i *prawosocjalne.pl*. Obecnie wraz z fińskim *Team Action Zone* pracuje nad sposobami łączenia nowych technologii z tradycyjnymi książkami, szczególnie w zakresie gamifikowania treści książek jako jednego ze sposobów promocji czytelnictwa wśród najmłodszych pokoleń. Pasjonuje się literaturą naszych południowych sąsiadów.

„Kod QR i sleeveface – pomysł na warsztaty i promocję biblioteki” – W ciągłej pogoni za najnowszymi technologiami zapominamy czasem o wykorzystaniu podstawowych narzędzi, które umożliwiają tak powszechne urządzenia mobilne jak tablety czy smartfony. Proste aplikacje mogą gwarantować dobrą zabawę i atrakcyjność zajęć. Warto również po nie sięgnąć w celu promocji biblioteki i czytelnictwa.

IZABELA DRAPAŁA

Absolwentka Informatyki i Bibliotekoznawstwa na Uniwersytecie Wrocławskim, ukończyła policealne studium z grafiki komputerowej oraz Akademię Liderów Integracji Cyfrowej i Edukacji. Jest pracownikiem Działu Instrukcyjno-Metodycznego w Dolnośląskiej Bibliotece Publicznej im. Tadeusza Mikulskiego we Wrocławiu. Jest autorką realizowanych tam warsztatów „Komputer Plus”, „Sztuka w Internecie” oraz „Multimedialny Senior” poświęconych zaawansowanej obsłudze komputera dla osób 50+. Jej zainteresowania i doświadczenie zawodowe od dawna związane są z nowymi technologiami. Prowadzi szkolenia na temat tworzenia materiałów i znaków graficznych, wykorzystania tabletów oraz blogów w pracy bibliotekarza.

CZĘŚĆ WARSZTATOWA

- ❖ **„Od gry wideo do książki, czyli jak budować czytelnictwo literatury pięknej przy wykorzystaniu gier”** - Celem warsztatu jest wskazanie tych płaszczyzn, które mogą sprawić, iż zainteresowanie grami wideo będzie skorelowane z praktyką czytelnictwa, a także przygotowanie uczestników do tworzenia samodzielnych planów czytelnictwa dla graczy (prowadzenie dr Adam Flamma).
- ❖ **„Gamifikacja: gra jako innowacyjne narzędzie pracy bibliotekarza i nauczyciela”** - Co to jest gamifikacja? Jak stosować mechanizmy znane z gier w edukacji? Warsztaty będą prezentacją możliwości, jakie stwarza organizacja mobilnych gier w bibliotece i szkole. Uczestnicy poznają fińskie oprogramowanie do projektowania własnych rozgrywek i zobaczą, jak korzystają z niego polskie instytucje kultury (prowadzenie Marcin Skrabka).
- ❖ **„Młodzież - pokolenie gadżetów: wykorzystanie mobilnych urządzeń w pracy z młodymi użytkownikami w bibliotece”** - Podczas warsztatów uczestnicy poznają narzędzia i aplikacje przydatne w pracy bibliotekarza, przeznaczone głównie do pracy z dziećmi i młodzieżą (choć nie tylko). Nauczą się szyfrowania wiadomości tekstowej za pomocą kodów QR oraz innego ich wykorzystania. Poznają zasady tworzenia sleeveface'u oraz program PicsArt, który umożliwia powstawanie oryginalnych prac (prowadzenie Izabela Drapała).