

GameMusicFest.LAB to edukacyjno-biznesowa część festiwalu Game Music Fest 2026, która tworzy przestrzeń spotkania środowisk kultury, nauki i branży nowych technologii. Wydarzenie odbędzie się 9 kwietnia w siedzibie Keywords Studios w Katowicach

PROGRAM WYDARZENIA

GameMusicFest.LAB 2026

9 kwietnia 2026 | Keywords Studios, Katowice

GameMusicFest.LAB to edukacyjno-biznesowa część festiwalu Game Music Fest 2026. Wydarzenie tworzy przestrzeń współpracy środowisk kultury, nauki oraz branży nowych technologii, gamingu i sektora kreatywnego.

Program dnia

10:00 Otwarcie

Powitanie uczestników oraz wprowadzenie do programu wydarzenia.

10:15–11:45 Debata (ROUND TABLE): „Transformacja przez kulturę: ekosystem game dev i technologii w nowym modelu rozwoju Śląska”

Debata poświęcona roli przemysłów kreatywnych i nowych technologii w procesie transformacji gospodarczej regionu.

Prowadzenie:

- Michał Niechciał – Keywords Studios

Uczestnicy:

- Grzegorz Dymek – Chief Operating Officer (COO), Anshar Studios
- Aleksandra Szymańska – Dyrektorka, Instytut Przemysłów Kreatywnych
- Michał Jędrzejek – Członek Zarządu, Katowicki Hub Gamingowo-Technologiczny
- Justyna Stefańczyk – Dyrektor kierunku „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej”, Uniwersytet Śląski
- Patrycja Klimas – prof. dr hab., Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu, Katedra Zaawansowanych Badań w

Zarządzaniu; kierowniczka polskiego zespołu w projekcie GameHearts (Horizon Europe)
• Piotr Budzisz – Główny specjalista ds. kreacji produktów wartościowych, Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu
• Piotr Bartosz – dr inż., adiunkt, Politechnika Śląska
• Beata Zielosko – Zastępca Dyrektora Instytutu Informatyki, Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych, Uniwersytet Śląski
• Anna Studnicka-Rduch – menadżerka, Filharmonia Śląska

13:00 Warsztat portfolio (game art / design)

Podczas warsztatu przedstawione zostaną zasady przygotowania portfolio do branży gier, omówione zostaną najczęstsze błędy oraz oczekiwania studiów game dev wobec kandydatów. Przewidziana jest możliwość konsultacji wybranych prac uczestników.

Prowadzenie:
• Art Director – Anshar Studios

13:45 Warsztat rekrutacyjny

W trakcie warsztatu zaprezentowany zostanie proces rekrutacji w branży gier, wymagania wobec kandydatów oraz praktyczne aspekty przygotowania CV i portfolio. Elementem spotkania może być symulacja rozmowy kwalifikacyjnej.

Prowadzenie:
• Rekruter – Keywords Studios

14:15 Gra symulacyjna: „Bokser – czym jest sukces?”

Uczestnicy wezmą udział w grze decyzyjnej opartej na podejmowaniu decyzji i analizie ich konsekwencji, związanych z różnymi strategiami osiągania sukcesu.

Prowadzenie:
• Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach