

## **PRELEGENCI:**

**Marek Makowiec** – Adiunkt w Katedrze Zachowań Organizacyjnych Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, certyfikowany PM (metodologia IPMA). Dorobek naukowy to ponad 100 artykułów i monografii naukowych w tematyce: zarządzania, przedsiębiorczości i start-upów, elastycznego zatrudnienia, komercjalizacji badań naukowych i grywalizacji. Nagrodzony przez Ministra Pracy i Polityki Społecznej w 43 edycji ogólnopolskiego konkursu poprawy warunków pracy w 2015 r. przez Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej oraz Centralny Instytut Ochrony Pracy za rozprawę doktorską pt.: „Metodyka humanizowania telepracy”. Brał udział w uruchomieniu i potem rozwinięciu ponad 200 często bardzo innowacyjnych przedsięwzięć biznesowych i start-upów. Uruchomił pierwsze w Polsce "Laboratorium Grywalizacyjne", w którym prowadzone są badania nad zastosowaniem grywalizacji w projektach edukacyjnych i biznesowych. Koordynator kilkunastu krajowych i międzynarodowych projektów dot. szeroko pojętej przedsiębiorczości, start-upów, komercjalizacji badań naukowych i grywalizacji.

**Aleksandra Witoszek-Kubicka** – Pracownik badawczo-dydaktyczny Katedry Zachowań Organizacyjnych Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie. Autorka projektów badawczych i publikacji naukowych z obszarów gamifikacji i kształtowania zachowań pracowniczych. Obecnie prowadzi badania nad wdrażaniem elementów gier w zarządzaniu kapitałem ludzkim. Uczestnik Programu Doktorskiego UEK. Trener biznesowy i certyfikowany tutor. Prowadzi szkolenia z zakresu komunikacji, zarządzania zespołem i projektowania gamifikacji edukacyjnej i biznesowej. Inspiruje się konferencjami TED. Nie zaczyna dnia bez dobrej kawy

**Marcin Pałys** – Doktorant Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach w Katedrze Informatyki Ekonomicznej, Lead Designer w organizacji Manufaktura Gier Szkoleniowych, event manager w Esports Association odpowiedzialny za ogólnopolski turniej CS:GO i Valorant "Międzyszkolne Rozgrywki Esportowe", współpracownik Dąbrowskiego Inkubatora Przedsiębiorczości, a także trener i mentor młodzieży w ramach Śląskich Dni Nauki. Specjalizuje się w grywalizacji szkoleń, symulacjach biznesowych oraz wykorzystaniu technik scenicznych w prezentacjach biznesowych.

**Andrzej Peć** – Pedagog, regionalista, trener, ekspert w firmach technologicznych z zakresu edukacji i grywalizacji, projektant gier edukacyjnych i terapeutycznych. Dyrektor Muzeum Miejskiego Suchej Beskidzkiej. Autor i współautor materiałów metodycznych i dydaktycznych (w tym programów nauczania), publikacji naukowych i popularnonaukowych. Członek zespołu nominowanego do WORLD SUMMITAWARD 2007 za najlepszy projekt e-learningowy w Polsce. Doświadczony szkoleniowiec, uczestnik wielu konferencji naukowych i popularnonaukowych jako prelegent, realizator projektów edukacyjnych i kulturowych.

**Sławomir Czuba** – autor i tłumacz gier planszowych. Od 2010 roku zaprojektował dziesiątki gier dziecięcych, rodzinnych i imprezowych. Współpracuje z wieloma wydawnictwami w Polsce i za granicą tworząc, lokalizując i opracowując nowe tytuły. Jego gry nagrodzono m.in. w konkursie Świat przyjazny dziecku. Należy do stowarzyszenia Mensa Polska. Mąż Aliny Brzeskiej-Czuby, nauczycielki wychowania przedszkolnego i projektantki gier dla dzieci. Ojciec dwóch córek – Natalii i Pauliny, pierwszych testerek nowych gier.

**Bożena Janowska** – Trener biznesu, psycholog, facylitator, coach ICC, konsultant zarządzania i HR, asesor AC/DC, doradca zawodowy. Praktyk biznesu, menadżer z wieloletnim doświadczeniem zawodowym. Jako trener specjalizuje się w obszarach związanych z zarządzaniem, psychologią organizacji, HR i rozwojem osobistym. Jako konsultant prowadzi projekty rozwojowo – doradcze dotyczące określania, budowania i wdrażania narzędzi strategii personalnych (HR), oraz strategii zarządzania w organizacji w podejściu systemowym. Ponadto realizuje projekty dotyczące diagnozy potencjału zarówno zespołów jak i indywidualnych osób z wykorzystaniem narzędzi psychometrycznych z normami polskimi. W swojej pracy posługuje się nowoczesnymi, hybrydowymi narzędziami rozwojowymi, w których stosowane jest połączenie interakcji na żywo z wykorzystaniem internetowego interfejsu oraz narzędziami opartymi na rozwiązaniach IT.

**Anna Gąsiorowska** – Współzałożyciel i prezes firmy oraz platformy Aribo - nagrodzonej Polską Nagrodą Innowacyjności 2021. Manager z bogatym doświadczeniem. Na przestrzeni lat utworzyła firmy Quest Heroes, H2O Scuba Academy oraz Wide Lane. W czasie swojej kariery zarządzała projektami IT o strategicznym znaczeniu w sektorze bankowości dla Credit Suisse. Prywatnie wielki pasjonat nurkowania i aktywności wodnych. Sama pozostaje czynnym instruktorem nurkowania, ponieważ pragnie dzielić się i zarażać innych swoją pasją i wprowadzać ich w ten fascynujący podwodny świat.