

Noty o autorach

Małgorzata Bieszczanin – uzyskała stopień doktora nauk humanistycznych w specjalności językoznawstwo w 2010 roku na podstawie rozprawy pt. *The Influence of Background Listening to English Songs on Receptive and Productive Acquisition of English Vocabulary in Teenage Students of EFL* na Wydziale Nauk Filologicznych Uniwersytetu Wrocławskiego. Obecnie pełni funkcję opiekuna Koła Naukowego Miłośników Kultury Krajów Anglojęzycznych w WSB Merito. Prowadzi badania dotyczące wykorzystania muzyki, filmu, gier planszowych i miejskich w nauczaniu języka obcego. W 2021 roku wydała książkę pod tytułem *The Impact of Music on Human Life and Vocabulary Acquisition in a Foreign Language*. Specjalizuje się w glottodydaktyce i komunikacji interkulturowej. Prowadzi zajęcia językowe oraz interkulturowe. Jako uczestniczka międzynarodowego projektu *GameIT: Gamestorming for Innovative Teaching* jest współautorką dwóch gier edukacyjnych: *Planet Hexagon* i *Polonia Misteriosa*.

Adam Flamma – dr, medioznawca, badacz gier wideo, specjalista w zakresie persologii w cyfrowej rozrywce. Wykładowca akademicki edukujący przyszłych twórców gier, szkoleniowiec z zakresu wykorzystywania gier w edukacji. Współzałożyciel studia *Astrolabe Stories*. Project manager, producent i narrative designer. Autor artykułów i książek poświęconych grom wideo.

Ekaterina Klimovich – studiowała na Mińskim Państwowym Uniwersytecie Lingwistycznym na kierunku nowożytny języki obce ze specjalizacją w języku i literaturze białoruskiej. Z wykształcenia filolog, nauczyciel języka francuskiego i angielskiego oraz języka i literatury białoruskiej. Obecnie studiuje w Szkole Doktorskiej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Pracowała w Państwowym Instytucie Pedagogicznym w Mozyrzcu na Wydziale Języków Obcych, gdzie uczyła francuskiego i angielskiego. Pracowała także w Mińskim Państwowym Uniwersytecie Lingwistycznym. Uczyła języka francuskiego i psychologii. Studiowała naukowe zagadnienia z zakresu psychologii opanowywania języków ojczystych i obcych. Przeprowadziła szereg eksperymentów naukowych w laboratorium Mińskiego Państwowego Uniwersytetu Lingwistycznego.

Olga Kosińska – asystentka w Instytucie Kultury na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Absolwentka kulturoznawstwa (specjalizacja: porównawcze studia cywilizacji) oraz zarządzania kulturą i mediami (specjalizacja: zarządzanie kulturą). Jej zainteresowania badawcze skupiają się przede wszystkim wokół nowych technologii w zarządzaniu, szczególnie w obszarze marki osobistej, influencerów oraz wspólnot wirtualnych.

Łukasz Małkiewicz – mgr politologii, doktorant w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach, członek Leszczyńskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk, dziennikarz i fotoreporter z hiszpańską legitymacją prasową, specjalista ds. marketingu internetowego, grafik, entuzjasta nowych technologii ze szczególnym uwzględnieniem sztucznej inteligencji w kontekście komunikowania marketingowego w obszarze mediów społecznościowych. Zainteresowania naukowe: marketing terytorialny, regionalna polityka kultury, branding miast/terytoriów i organizacji publicznych.

Monika Pieczyńska-Modrzejewska – doktorantka na Uniwersytecie SWPS, absolwentka MIT Sloan School of Management oraz programu MBA na Uniwersytecie SWPS. Ekspertka mediów, specjalizująca się w produkcji i zarządzaniu. Posiada bogate doświadczenie zawodowe, m.in. w TVN Warner Bros. Discovery, gdzie odpowiadała za produkcję i strategię największych kanałów lifestyle'owych, a obecnie zajmuje się strategiami z zakresu promowania różnorodności i inkluzji.

Maciej Śledź – uzyskał tytuł magistra socjologii w 2019 roku, specjalizując się w badaniach i analizie rynku. Obecnie kończy przewód doktorski na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW, a jego rozprawa, zatytułowana *Rola gier wideo w życiu osób z niepełnosprawnościami*, koncentruje się na interdyscyplinarnych badaniach łączących *game studies*, *disability studies* oraz komunikację społeczną. Jego działalność naukowa obejmuje badania nad dostępnością w grach wideo, społecznymi aspektami mediów interaktywnych oraz reprezentacją niepełnosprawności w kulturze cyfrowej. Jest współautorem monografii *Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo* oraz autorem artykułów naukowych poświęconych mediom, reprezentacji niepełnosprawności oraz dostępności w grach wideo i aplikacjach. Brał udział w międzynarodowych konferencjach naukowych, takich jak NECS i DiGRA, gdzie prezentował wyniki swoich badań. Aktywnie angażuje się w projekty badawcze; najbardziej aktualnym jest międzynarodowy projekt *Antura Erasmus+*, mający na celu rozwój gier edukacyjnych wspierających naukę języków obcych.