Kongres Megabitowy
28-30.11.2025, Warszawa

DZIEŃ 1 – PIĄTEK
(28 listopada 2025)

16:00–17:00 – Rejestracja i strefa powitalna
Odbiór materiałów, networking akademicki i branżowy, stanowiska VR, strefa foto

17:00–17:20 – Otwarcie Kongresu
Wystąpienie organizatorów

17:20–17:50 – Power Speech #1:
„Dlaczego Polska potrzebuje Cyberiady”
Prelegent: przedstawiciel organizatora

17:50–18:20 – Power Speech #2:
„Akademia 2.0: jak uczymy w epoce gier”
Prelegent: Krzysztof M. Maj

18:20–19:20 – Branżowy Speed Networking
Moderowane spotkanie między akademikami a przedstawicielami gamedevu

19:20–19:50 – Ceremonia Inicjacji
Wręczenie identyfikatorów z przydziałem ról projektowych: Opiekun, Badacz, Popularyzator

20:00–21:00 – Kolacja networkingowa
Połączona z integracją

Ministerstwo Cyfryzacji
MPG
TEATRIKON TEAM
Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji

DZIEŃ 2 – SOBOTA
(29 listopada 2025)

Trzy równoległe ścieżki tematyczne po 90 minut,
w systemie rotacyjnym:
Industry Zone, Education Zone, Community Zone

09:00–10:30 – Blok 1

INDUSTRY ZONE – „Jak się tworzy gry naprawdę”
Dyskusja z przedstawicielami studiów gamedev.

Prelegenci:

- Krzysztof Orzędowski (Cobble Games)
- Patryk Gałach (The Dust / ekspert merytoryczny projektu)
- Kacper Potaczała (Pyramid Games)

EDUCATION ZONE – „Tworzenie i wykorzystywanie gier edukacyjnych i dydaktycznych”
Warsztat projektowy.

Prowadzący:

- Arkadiusz Klej (Speechflow)
- Aleksandra Kocik (Speechflow)

COMMUNITY ZONE – „Akademia + gamedev = wspólne projekty”
Warsztat sieciowania i tworzenia mapy współprac.

10:30–11:30 – Przerwa i zmiana stref
11:30–11:45 – Przerwa kawowa

Ministerstwo Cyfryzacji
Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji

DZIEŃ 2 – SOBOTA
(29 listopada 2025)

11:45–13:15 – Blok 2

INDUSTRY ZONE – „Branża i uczelnia: gdzie się rozmijamy, a gdzie spotykamy”
Panel branżowo-akademicki.

Oczekiwani uczestnicy panelu:

- Arkadiusz Klej (Speechflow)
- Aleksandra Kocik (Speechflow)
- Elżbieta Szulc-Wałecka (UMCS)

EDUCATION ZONE – „Jak badać/robić gry”
Warsztat metodologiczny.

Prowadzący:

- Piotr „Kula” Milewski

COMMUNITY ZONE – „Jak utrzymać kontakt po Kongresie”
Warsztat o długoterminowej współpracy akademickiej.

Prowadzący:

- Grzegorz Olifirowicz

13:15–14:15 – Przerwa obiadowa

Ministerstwo Cyfryzacji
MPG
Stowarzyszenia w Projektowaniu Gier Komputerowych
TEATRIKON TEAM
Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji

DZIEŃ 2 – SOBOTA
(29 listopada 2025)

14:15–15:45 – Blok 3

INDUSTRY ZONE – „Jak przygotować studentów do realiów rynku”
Panel obejmujący różne segmenty rynku (małe studia, HR, dydaktyka).

Prelegenci:

- Gabriella Popowicz (uczestniczka Cyberiady)
- Radosław Bomba (UMCS)
- Kacper Potaczała (Pyramid Games)
- Natalia Santorek (8bitplay)

EDUCATION ZONE – „Gamedev i popularyzacja”
Dyskusja o wykorzystaniu gier w popularyzacji nauki.

Prelegenci:

- Karolina Bąkowska (Better Gaming Agency)
- Maciej Sosnowski (Better Gaming Agency)
- Jan Wyspiański (Fundacja Grający Białystok)

COMMUNITY ZONE – „Misja: Drużyna – współpraca z zespołami studenckimi”
Warsztat dotyczący opieki nad zespołami Cyberiady.

Prowadzący:

- Marcin „Grein” Grela
- Jakub Flis

Ministerstwo Cyfryzacji
Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji

DZIEŃ 2 – SOBOTA
(29 listopada 2025)

15:45–16:30 – Strefa wspólna
Networking, wymiana wniosków między strefami.

16:30–17:30 – Podsumowanie dnia (Scena główna)
Prezentacja wniosków z trzech stref.
Prowadzący: przedstawiciele każdej strefy.

17:30–19:00+ – Wieczór Cyberiady
Strefa rozrywki: gry konsolowe, gry towarzyskie, VR.

DZIEŃ 3 – NIEDZIELA
(30 listopada 2025)

10:00–10:30 – Power Speech: „Co możemy razem wygrać”
Prelegent: Maciej Miąsik (legendarny twórca gier, wykładowca)
Temat: Perspektywa wspólnego działania branży i uczelni.

10:30–11:00 – Panel: „Przyszłość Cyberiady”
Dyskusja o planach kontynuacji projektu.
Prowadzący:

- Grzegorz Olifirowicz, Dariusz Figura

11:00–11:45 – Warsztat „Moja misja w Cyberiadzie”
Warsztat refleksyjny – definiowanie indywidualnych planów działań.
Moderatorzy: 3 osoby prowadzące

11:45–12:00 – Ceremonia „Save Game”
Wręczenie odznak uczestnictwa/certyfikatów zakończenia.

Ministerstwo Cyfryzacji
MPG
Teatrikon Team
Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Cyfryzacji