

Uniwersytet Śląski w Katowicach oraz Spółka Akademyka Wisepłace sp. z o.o.

zapraszają do udziału w

III INTERDYSCYPLINARNEJ KONFERENCJI

„CYWILIZACJA ZABAWY, ROZRYWKI I WYPOCZYNKU”

Data konferencji: 6 kwietnia 2016 roku

Miejsce konferencji: Wydział Nauk Społecznych UŚ w Katowicach, ul. Bankowa 11

Cel konferencji

Wartością szczególnie pożądaną przez współczesnego człowieka jest praca. Trudno się temu dziwić; człowiek jest istotą twórczą, która w realizowanej aktywności zawodowej upatruje nie tylko możliwość zarobkowania, ale i samorealizacji. Praca to nie tylko proces wytwarzania określonych dóbr materialnych; to także podstawowa działalność ludzka, niosąca w sobie obietnicę kształtowania wartości kulturowych oraz społecznie znaczących usług. Praca zaspokaja wielorakie potrzeby człowieka: fizyczne, psychiczne, duchowe i społeczne, stanowi metodę kształtowania określonych kompetencji intelektualnych i emocjonalnych. Te same właściwości możemy przypisać zabawie. Możemy, ale rzadko kiedy to czynimy. Winne takiemu stanowi rzeczy jest traktowanie zabawy, rozrywki i wypoczynku po macoszemu, z przymrużeniem oka. Pokutuje przekonanie, że to przestrzeń zarezerwowana raczej (albo i wyłącznie) dla dzieci. David Riesman, zajmujący się problematyką zabawy, stawia sobie i nam takie oto pytanie: „czy nakłanianie do badań nad zabawami człowieka jest rzeczą rozsądną?” (Reiseman D., Glazer N. Denney R., Samotny tłum, Warszawa 1996).

Pomysłodawcy niniejszej konferencji nie mają tego typu wątpliwości. Problematyka zabawy, rozrywki i wypoczynku częściej gości w myśli naukowej, stając się kopalnią inspiracji m.in. dla psychologów, socjologów, pedagogów, przedstawicieli branży turystycznej, i handlu, a także i marketingu. Pochylając się nad koniecznością eksplorowania zaproponowanego tematu konferencji liczymy na interesującą wymianę poglądów i doświadczeń zarówno badaczy teoretycznych, empirycznych, jak i wszystkich tych, dla których rynek zabawy, rozrywki i wypoczynku stanowi ogromny, niewyczerpalny potencjał przemysłowy.

Proponowane panele tematyczne

Ludologia i konsumpcja – perspektywa badań społecznych, kulturowych i antropologicznych.

Grywalizacja – marketing emocjonalny w biznesie.

Zabawa w edukacji, edukacja poprzez zabawę.

Nowe trendy i wyzwania dla rynku turystycznego.

MICE (meetings, incentives, conferences, exhibitions) – turystyka biznesowa.

Turystyka przemysłowa szansą na rozwój terenów poprzemysłowych. Przykłady dobrych praktyk.

Kultura gier komputerowych.

Branża IT – wsparcie technologiczne i informacyjne dla przemysłu zabawy, rozrywki i wypoczynku.

Gry szkoleniowe i psychologiczne jako metoda rozwoju w przedsiębiorstwie i biznesie.

Interdyscyplinarna sesja plakatowa – prezentacja wyników badań własnych.

Interdyscyplinarna sesja branżowa – przegląd ofert.

INFORMACJE ORGANIZACYJNE I TECHNICZNE:

Rejestracja odbywa się poprzez wypełnienie **formularza zgłoszeniowego** dostępnego na stronie www.konferencjewinternece.pl do dnia **13 marca 2016 roku**.

Po uzyskaniu akceptacji tematu prosimy o wniesienie **opłaty konferencyjnej** do dnia **20 marca 2016 roku** na konto 18 1140 2004 0000 3002 7570 6825 (mBank), w tytule wpisując najpierw tytuł konferencji, a następnie podając swoje imię i nazwisko, przykład: *Cywilizacja zabawy – Jan Kowalski*.
Wysokość opłat:

300 zł - wystąpienie + zamieszczenie tekstu w recenzowanej książce naukowej (po uzyskaniu pozytywnej recenzji, 4 punkty ministerialne)

100 zł – prezentacja tematu w ramach sesji plakatowej.

Dodatkowo w ramach opłaty konferencyjnej przewidujemy poczęstunek oraz materiały konferencyjne.

Artykuł

Wymogi techniczne dotyczące przygotowania artykułów przesłane zostaną uczestnikom po zakończeniu konferencji. Termin nadsyłania artykułów **31 maja 2016 roku** na adres kontakt@wiseplace.pl.

Sesja plenarna/plakat naukowy

Celem plakatu naukowego ma być inspirowanie do dalszej wymiany poglądów pomiędzy autorem plakatu a jego odbiorcami. Plakat powinien zawierać zarówno elementy graficzne (ilustracje, schematy, zdjęcia, tabele czy wykresy), jak i tekst. Forma plakatu wymusza, aby treść w nim zawarta była zwięzła, ale dostarczała wszystkich kluczowych danych istotnych z punktu widzenia właściwej interpretacji prezentowanego materiału. Zachęcamy do zadbania o przejrzystą, logiczną strukturę plakatu i stosowanie krótkich, prostych zdań, najlepiej w formie wypunktowanych równoważników. Wydrukowany plakat prosimy dostarczyć do organizatora konferencji najpóźniej w dniu rozpoczęcia konferencji, do godziny 8.30. Wymiar plakatu 100 x 70 cm.