



intelektualnej, w tym prawie autorskim, szczególnie w branży IT, który dawał rady twórcom gier dotyczące plagiatu w grach komputerowych. Prelegentami byli także studenci naszego uniwersytetu. Pierwszym z nich był **Sebastian Palenciuk** – student I roku studiów magisterskich informatyki, który wygłosił wykład pod tytułem „Podstawy tworzenia aplikacji na system Android”.

### **Wykłady z konkursami (sobota 12.04.2014)**

Kolejny dzień konferencji rozpoczęto o godzinie 10:30 wykładem **Grzegorza Mazura** nt. „Na początku był szum”. Później na temat: „Construct 2 – od gracza do twórcy gier” mówił **Stanisław Skulimowski**. Po przerwie ciąg wykładów został wznowiony przez **Adriana Perdjona** z prezentacją „Współczesne technologie motion capture”. **Grzegorz Czapski**, student I roku studiów magisterskich kierunku administracja, przedstawił referat nt. „Dziecko i młodzież w świecie gier komputerowych. Zagadnienia społeczno-prawne”, a **Marcin Kowalczyk** – student II roku studiów inżynierskich informatyki, referat „Wykorzystanie sprzętu do gier komputerowych w obliczeniach ogólnego przeznaczenia (GPGPU)”.

Po wszystkich wykładach odbyły się konkursy. Jednym z nich był ten na najlepszego prelegenta, który wystąpił podczas konferencji. Okazał się nim, **Kamil Nowakowski**, który za swój referat otrzymał nagrodę w postaci książki „Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego”. Kolejnym z konkursów był „Konkurs wiedzy IT”. Po rozdaniu nagród zwycięzcom, odbyły się przygotowania do zawodów **COMPO**.

### **Konkurs COMPO (niedziela 13.04.2014)**

W niedzielę odbył się konkurs COMPO mający na celu wyłonić drużynę, która napisze najlepszą grę o na wybrany przez publiczność temat z 4 podanych przez organizatorów. W tym roku konkurs COMPO odbył się pod tematyką „Sprzęt ciężki”. Zawodnicy mieli niecałe 24 godziny na napisanie gry dotyczącej sprzętu ciężkiego z pewnymi ograniczeniami, tj. wybuchy, ograniczenia życiowe, rozbudowa sprzętu. Tegorocznym zwycięzcą konkursu okazała się gra „Mech Blaster”, napisana przez Viking Potato (Kamila Nowakowskiego i Stanisława Skulimowskiego). Na drugim miejscu uplasowała się gra zespołu Musimy Być Kreatywni pt.: „Wielki Przekręt”, natomiast zespół Trochę Pokory za grę „Przeminęło z bombami” zajęły 3 miejsce w tegorocznej edycji COMPO.

Na zakończenie organizatorzy podziękowali wszystkim za uczestnictwo w XI edycji IGK oraz spędzony wspólnie czas, zapraszając na kolejne konferencje. Wszyscy uczestnicy otrzymali od organizatorów certyfikaty potwierdzające udział w konferencji.



podziękowali wszystkim obecnym za spędzony wspólnie czas oraz zaprosili na kolejną edycję „Kopernikańskich Dni Logistyki” za rok.



Uczestnicy „II Kopernikańskich Dni Logistyki”  
Fot. Mikołaj Linowski