

[illegible]

[1] Na podstawie znanego polskiego teleturnieju "Familiada" przygotowałam pare pytań związanych z ogółem anime np. "Bohater anime z najsłynniejszym śmiechem" jak i z wiedzą ogólną o Japonii "Napój kojarzony z Japonią", lub takie mieszane "Japońskie Miasto które najczęściej pojawia się w anime". Uczestnicy dobierają się (w zależności od zainteresowania konkursem) w 3-6 osobowe grupy, i wraz ze schematem teleturnieju, na początek dwóch kapitanów podchodzi na środek, pytanie zostaje zadane i kto pierwszy stuknie w przygotowany karton na wzór guzika, odpowiada swoją pierwszą myśl. Prowadzący sprawdza czy odpowiedź jest na wcześniej przygotowanej tablicy, jeśli jest, to za ile punktów. Jeśli wybrana przez kapitana odpowiedź była najwyżej punktowana, prowadzący podchodzi do reszty grupy tego kapitana i prosi ich o podanie innej odpowiedzi na zadane pytanie, za każdą odpowiedź udzieloną znajdującą się na tablicy grupa dostaje przypisaną ilość punktów. Natomiast jeśli kapitan poda za pierwszym razem odpowiedź nie będącą najwyżej punktowaną, prowadzący daje szansę odpowiedzieć drugiemu kapitanowi. W zależności czują odpowiedź będzie wyżej na tablicy do tej grupy podejście prowadzący z kontynuacją. Po 5 rundach, drużyna z większą ilością punktów przechodzi do finału. Polegającego na wytypowaniu dwóch członków grupy, jeden zostanie wyproszony z sali a drugi w mocno ograniczonym czasie odpowie na dodatkowe 5 pytań, następnie zostanie zaproszony spowrotem drugi wybraniec by odpowiedzieć na te same 5 pytań jednak nie mogąc powtarzać odpowiedzi poprzednika. Ich odpowiedzi również będą miały wcześniej podpisaną ilość punktów. W zależności od całkowitej ilości punktów które zdobędzie grupa dostaną nagrodę małą, średnią lub dużą, które będą się składać głównie ze słodyczy i drobiazgów zakupionych wcześniej u wystawców. Jak i po cukierku w ramach nagrody pocieszenia dla przegranej drużyny.

[2] "

Prelekcja dotycząca dzieła św Maksymiliana Kolbe w Japonii

"

[3] Sailor Moon to niewątpliwie jedna z najbardziej kultowych mang w historii. Seria ta doczekała się wielu adaptacji - dwie różne serie anime, serial aktorski, pełnometrażowe filmy animowane oraz kilkadziesiąt musicali scenicznych. Podczas prelekcji opowiem o musicalu Sailor Moon La Reconquista wystawianym w Tokio w 2013r. oraz o różnych ciekawostkach z nim związanych.

[4] Wpadający w ucho bit. Piękny design postaci. Świetny, choć syntetyczny wokół. No właśnie... ale co kryje się w tekście? Jeśli podczas słuchania hitów z nurtu Vocaloid i J-popu nucisz pod nosem, nie znając znaczenia słów, ta prelekcja jest dla Ciebie! Rozłożymy na czynniki pierwsze najpopularniejsze utwory japońskich artystów. Gwarantuję, że ukryty sens wielu z nich mocno Cię zaskoczy. Przekonaj się, że ta muzyka to nie tylko świetne brzmienie, ale też głębokie, mroczne lub fascynujące opowieści!

[5] Podstawą projektu bohatera w animacji, grze lub komiksie jest to, by się wyróżniał wśród obsady oraz by jego wygląd szybko opowiadał odbiorcy kim jest. Jak artyści pracujący nad projektem to osiągają? Jaki wpływ na odbiór postaci mają język koloru i kształtu? O czym decyduje realizm lub jego brak w stylu graficznym? Czy istnieją żelazne reguły, których nie wolno łamać? Jakiego są najczęściej spotykane błędy? Na kim warto się wzorować? Temat spróbuje przybliżyć zawodowa grafik, blogerka i amatorska badaczka character designu.

[6] Godzilla to jeden z najbardziej znanych filmowych potworów w historii i bezsprzecznie najbardziej ikoniczny potwór japońskiej odmiany monster movies - kaijū. Nie jest jednak jedyną gwiazdą tego typu kina w swej ojczyźnie i rozpoznawalność zdobyły inne potwory. W tej prezentacji poznamy innych potworów aktorów z wytwórni Toho, jak i z pozostałych japońskich wytwórni.

[7] "Kto to? Polak w mandze, w cosplay'u??? Okazuje się, że wielu celebrytów i znanych Polaków (i nie tylko ofc) oraz osobowości internetowych na przestrzeni wieków pojawiało się w cosplay'ach, deklarowało zainteresowanie mangą i anime czy to z Polski czy All over the World. Wielu mangaków zainteresowało się naszymi Polakami na kanwie komiksów japońskich.

21 pytań o szeroko pojętej popkulturze manga & anime wśród celebrytów"

[8] Znasz już podstawy projektowania postaci, jak użycie języka kształtu, koloru i testu sylwetki by tworzyć ciekawych, różnorodnych bohaterów w animacji, grze i komiksie? Wiesz jak unikać Syndromu Jednej Twarzy, Doliny Niesamowitości i innych pułapek? Czas więc wspiąć się na nowy poziom i omówić bardziej zaawansowane aspekty dizajnu. Rozważmy bliżej takie szczegółowe kwestie jak garderoba postaci, nadawanie im indywidualnego języka ciała, a także to kiedy rozważyć łamanie zasad. Na prelekcję zaprasza zawodowa grafik, blogerka i długoletnia fascynatka tematu projektowania bohaterów.

[9] Azur Lane to nie tylko ładne waifu. Twórcy gry bardzo często wplatają w postacie, design, osobowości, relacje i nawet skille realne historie okrętów z II wojny światowej. Na prelekcji pokażę kilka najciekawszych, czasem zabawnych, a czasem dość ciężkich przykładów tych nawiązań – od „płaskiej” tsundere, przez motyw ognia, po tragiczne historie ukryte w skillach

[10] Obejrzał*ś film "K-pop Demon Hunters" i chcesz się więcej dowiedzieć o k-popie? Świetnie trafił*ś - podczas tej prelekcji dowiesz się w jaki sposób k-pop się ukształtował w Korei Południowej, co oznaczają różne wyrażenia stosowane przez fanów tego gatunku muzycznego oraz poznasz kilka najpopularniejszych zespołów.