**Magdalena Budek z Gamescape z wyróżnieniem Strong Women in IT 2023**

**Współwłaścicielka i projektantka gier w Gamescape - Magdalena Budek – została wyróżniona przez platformę Strong Women in IT. To społeczność skupiająca ponad 350 kobiet- menadżerek z branży IT z całego świata. Celem platformy jest łączenie, wspieranie i inspirowanie kobiet, a także tworzenie najlepszych standardów branżowych w zakresie równości i transparentności.**

Co roku kapituła społeczności Strong Women in IT publikuje globalny raport, w którym wyróżnia pracowite i inspirujące kobiety - liderki, które osiągnęły sukces w branży technologicznej.

„*Wybrałam branżę nowych technologii ze względu na jej ciągły rozwój i nieograniczony potencjał do tworzenia innowacji. Bycie częścią tej dynamicznej dziedziny pozwala przyczyniać się do kształtowania przyszłości i odkrywać kreatywne rozwiązania, które pozytywnie wpływają na społeczeństwo*.*”* – powiedziała Magdalena Budek, współwłaścicielka, projektantka gier i ekspertka w dziedzinie wykorzystania nowych technologii w Gamescape.

Kryteriami, jakimi kierowała się kapituła przy wyborze laureatek w tegorocznej edycji raportu były:

l Doświadczenie zawodowe i osobiste liderek

l Wyzwania rynkowe, jakim wyróżnione menadżerki musiały stawić czoło

l Temat przeciążenia technologią

l Najważniejsze trendy w branży IT

Coroczne wyróżnienia Strong Women in IT mają za zadanie promowanie różnorodności i wspieranie sukcesu kobiet w branży IT, a także inspirowanie kobiet poszukujących wzorców do naśladowania w świecie technologii.

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**Magdalena Budek -** filolog francuski z wykształcenia, projektantka pokoi zagadek, gier miejskich i wirtualnych z zamiłowania. Aktywna przedsiębiorczyni, współtwórczyni Gamescape i Escapecity – marek z branży edutainment i escape room.Projektantka teatralnych scenografii w pokojach zagadek, autorka oryginalnych rekwizytów dla graczy (high-tech props) oraz webdesignerka. Szeroko rozumianą grafiką zajmuje się zarówno offline jak i online, tworząc przestrzenie 360° w online escape rooms i grafiki w aplikacjach do gier miejskich z Augmented Reality (AR – Rozszerzona Rzeczywistość).Współtwórczyni prestiżowego projektu adaptacji idei escape room w instytucji kultury - „Filharmonia Escape Room”, realizowanego dla Filharmonii Krakowskiej oraz gry o polskich malarzach dla Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego - zagrajwsztuke.pl. Niezwykłą wyobraźnię przestrzenną oraz łatwość w posługiwaniu się nowoczesnymi technologiami wykorzystuje projektując oryginalne trasy gier miejskich i eventów. Od ponad 10 lat zajmuje się tematem zastosowania technologii w edukacji i kulturze oraz łączenia technik analogowych z cyfrowymi. Promotorka otwartego podejścia do pracy kobiet w sektorze nowych technologii. Swoje doświadczenie zawodowe i umiejętności zdobywała pracując m.in. dla takich marek jak: Akamai Technologies, IBM, Intel, McDonald’s, Nestle, Mettler-Toledo, DHL, Pfizer, AXA, czy Slofnaft.W Gamescape odpowiada za proces projektowania i wdrażania produktów i usług, estetykę i jakość, a także implementację nowoczesnych technologii w grach. Jako craftswoman czuwa nad komunikacją wizualną oraz dba o funkcjonalność i oprawę artystyczną dostarczanych wrażeń.Prywatnie pasjonatka podróży, upcyklingu i sztuki. W wolnych chwilach rysuje komiksy albo połyka kolejne książki w języku francuskim, hiszpańskim, czy też angielskim.