

[Akceptuję](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)
[Kontakt](#)



[Laboratoria](#)
[.net](#)
[Innowacje](#)
[Nauka](#)
[Technologie](#)

[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się



- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Edukacja](#)

Otwarte finały konkursu tworzenia gier

W czwartek i piątek (23 i 24 czerwca) na Politechnice Łódzkiej odbędą się finały konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych. Uczestnicy będą mogli zagrać w nowopowstałe gry, asystować w procesie twórczym i kibicować w zawodach sędziowanych przez przedstawicieli branży gamingowej.

Wstęp na finały konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych jest wolny - informuje rzecznik uczelni.

Podczas 14. ogólnopolskiego konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych - ZTGK 2022

będzie można nie tylko śledzić młodych twórców gier w akcji, ale również spotkać się z reprezentantami firm. W skład jury wchodzi kilkudziesięciu przedstawicieli przemysłu, m.in. z CD Project, Infinity Ward, 11bit studios, Creepy Jar, metapro.one, HTC Vive, Teyon, Techland, SuperHot, Render Cube, Afterburn, People Can Fly, Big Cheese Studio, Q-Loc, Something Random, Wasteland Interactive i Cleversan Games.

"Każdy, kto przyjdzie na nasze wydarzenie, będzie mógł doświadczyć swoistego zaplecza tworzenia gier. A wszystko za sprawą możliwości uczestnictwa w testowaniu konkursowych projektów, ale również posłuchania, jak oceniają te projekty specjaliści z branży gier" - mówi dr hab. Adam Wojciechowski, dziekan Wydziału Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej - organizator konkursu, cytowany w informacji prasowej.

"Nasz konkurs przyciąga twórców o różnych zainteresowaniach, więc możemy zobaczyć szerokie spektrum projektów, począwszy od gier komputerowych, gier mobilnych oraz doświadczeń VR, aż do autorskich konceptów graficznych i animacji stworzonych w ramach ścieżek artystycznych" - dodaje dr hab. sztuki inż. Rafał Szrajber, organizator konkursu z Instytutu Informatyki.

Podkreśla on, że dla młodych twórców gier konkurs oznacza nie tylko szansę wygrania nagród, ale często cenne kontakty, a nawet oferty pracy. W minionych edycjach finałści ZTGK znajdowali wydawcę, który swoim doświadczeniem umożliwiał dopracowanie i publikację ich gry. Tak było z zeszłorocznymi zwycięzcami ścieżki Mobile Games.

Sesje hands-on dające możliwość zagrania w projekty konkursowe i rozmawiania z ich autorami oraz specjalistami z branży, odbędą się 23 czerwca 2022 pomiędzy godziną 10.00 a 17.00 w hali EXPO Łódź, przy Al. Politechniki 4.

Zwycięzcy zostaną ogłoszeni w piątek 24 czerwca podczas gali finałowej.

Źródło: pap.pl

<https://laboratoria.net/edukacja/31358.html>

Informacje dnia: [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#) [Blisko 2,8 mln zł na badania nad terapią](#) [Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny](#) [Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne](#) [Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego](#) [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#) [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#) [Blisko 2,8 mln zł na badania nad terapią](#) [Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny](#) [Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne](#) [Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego](#) [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#)

Partnerzy