

A projekt címe: III. Neumann Tehetség Program | Pályázati azonosító: NTP-SZKOLL-17-0016

B E S Z Á M O L Ó

Készítette: Gősy László

Bevezetés a játékkészítés világába

Az előadás helye 9026 Győr, Egyetem tér 1.

(2018.szeptember 15. –december 15.)



A projekt címe: III. Neumann Tehetség Program | Pályázati azonosító: NTP-SZKOLL-17-0016

Bevezetés a játékkészítés világába

Uj kurzus a
Széchenyi István Egyetemen

BEVEZETÉS A JÁTÉKKÉSZÍTÉS VILÁGÁBA

Szeretsz játszani? Ne csak játssz. Ismerd meg, hogy
miként kell elkészíteni kedvenc számítógépes játékodat.

A hallgatók a félév során ismereteket szereznek arról, hogy épül fel egy
játékkészítési projekt. Milyen fő mérföldkövei vannak a tervezésnek, készítésnek.
Megismerik a játékkészítésben résztvevő egyéb szereplők feladatait, kapcsolódást
a programozáshoz.

JELENTKEZZ!

A kurzuson való részvétel INGYENES, de
regisztrációhoz kötött. Jelentkezésed az alábbi
oldalon tudod leadni:
<http://njszk.sze.hu/game-kurzus>

Előadások 2017. október és november
hónapban kerülnek megtartásra
előreláthatólag 8 alkalommal,
alkalmanként 2 órában.

A kurzus a Neumann János Informatikai
Szakkollégium szervezésében a
SUNWARD GAME Kft. munkatársainak
előadásában valósul meg!

További információ az info@njszk.hu
e-mail címen keresztül kérhető.

Napjainkban a szórakozási formák átalakultak. Az új Y illetve Z generációs fiatalok szívesebben töltik idejüket a multi funkciós elektronikai eszközök előtt mind elődeik. A szórakozási forma átalakult ezért a szórakoztatóipar és termékeik igyekeznek felvenni és kielégíteni ezen érdeklődéseket. A modern társadalom fiataljainak természetessé váltak a számítógépes, mobilos és egyéb platformos játékok mellyel el tudják ütni idejüket, ki tudják elégíteni a szórakozási szükségleteiket. Eme térhódítás olyannyira beitta magát a társadalomba, hogy mondhatni szükségletté vált a fogyasztók számára. Komoly erők munkálkodnak a még élet hűbb, realiztikusabb, újabb megoldásokkal dúsított játékok létrehozásán. Egyre több cég foglalkozik játékkészítéssel és egyre több fiatal érzi úgy, hogy ilyen területen akar dolgozni. A SUNWARD GAMES Kft. dolgozói nyújtottak segítséget a tanulni vágyóknak. A kurzus célja, hogy bemutassuk az egyetemista érdeklődőknek, hogy hogyan is lehet elkezdni a videó játék

elkészítését, milyen háttér információkkal és készségekkel kell rendelkezni ahhoz, hogy a fáradságos munka és idő felhasználásával egy hangulatos és élvezhető programot alkossanak.

Az eseményt több hírcsatornán is hirdettük (NJSZK weboldal, Facebook, plakát-szórólap) és szerencsére rengeteg emberhez elért. A kurzusra a kezdeti érdeklődés meghaladta számításainkat és majdnem 3-szor annyi hallgató jelezte nekünk, hogy érdekli az esemény és eljön az első fejlesztési napra. A program első napján egy teszttel mértük fel az érdeklődők képességeit és szándékait a játékkészítéssel kapcsolatban. A kurzus 8 alkalomból állt melynek során fokozatos ismeretszerzést biztosítottunk a résztvevőknek és élőben is szemtanúi lehettek 1-1 virtuális lény megszületésének. A kurzus végén tartottunk egy felmérést ahol a legjobbak folytatták a következő félévben induló, haladóbb jellegű játékkészítési előadásorozatot.

A projekt címe: III. Neumann Tehetség Program | Pályázati azonosító: NTP-SZKOLL-17-0016

Fotók a kurzusról:

