

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

Készítsünk játékot, avagy játékkészítés

Unity-val

Az előadás helye 9026 Győr, Egyetem tér 1.

(2018.március 07. – május 30.)

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

Készítsünk játékot, avagy játékkészítés Unity-val

A „Bevezetés a játékkészítés világába” nevű kurzus második felvonása a „Készítsünk játékot, avagy játékkészítés Unity-val” ahol a továbbjutott hallgatók bővebb és gyakorlatias ismeretet kaphattak a játékfejlesztésről. A kurzus során megismerhették a Unity programot és az azzal való játékfejlesztést, valamint tudásukat bővíthették arról, hogy hogyan is néz ki egy játékfejlesztési életút, milyen főbb mérföldkövek vannak a fejlesztés során, melyek a kritikus pontok és elleshettek pár trükköt a több éve a szakmában dolgozóktól.

BEVEZETÉS A JÁTÉKKÉSZÍTÉS VILÁGÁBA
M • E • G • H • Í • V • Ó
a kurzuson készült játékok bemutatójára!

- Bemutakoznak a csapatok és bemutatják elkészült munkáikat
- Kihirdetjük a gyakornoki programon résztvevő hallgatókat

A bemutató után a játékok kipróbálhatók és kérdezhetnek a készítőktől és az oktatóktól.

Időpont: 2018 május 30. 17 óra
Helyszín: "F" terem

HA KÍVÁNCSI VAGY, HOGY MIRE JÚTOTTAK TÁRSAID A UNITY-VEL NÉHÁNY HÉT ALATT, SZERETETTEL VÁRUNK!



A kurzus márciustól májusig tartott összesen 9 alkalommal gyűlhettünk össze, majd a végén minden hallgató bemutathatta az ő saját készítésű játékát és egy előadás keretein belül beszélhetett róla a hallgatótársainak. Ezen bemutató alkalmával ki is lehet az általuk kreált műveket. A kurzus végén a legjobbak gyakornoki állást nyerhettek a SUNWARD GAME kft.-nél, amely nagy lehetőségek azok számára, akik játékfejlesztéssel akarnak foglalkozni.

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

Fotók a kurzusról:

