

Herní vývojáři se setkají na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně

30.11.2023 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Cílem akce Bonfire@Zlín je sjednotit komunitu herních vývojářů ve Zlínském kraji a vytvořit prostředí pro inspirativní prezentace od odborníků v oboru.

Program večera nabídne tři zajímavé prezentace, které budou zaměřeny na různé aspekty herního vývoje. První prezentaci pod názvem "Vývoj vizuálního stylu indie hry" představí Pavel Novák z polyperfect. Marek Zeman z Terrible Posture Games se zaměří na téma "Hledání vlastní cesty game designéra", zatímco Martin Pernica z Flying Rat Studio přiblíží technické aspekty v přednášce "Jak výběr technologie může ovlivnit vaši vývojářskou cestu". Po prezentacích bude následovat příležitost k inspirativním setkáním s předními tvůrci v herním průmyslu a k relaxaci a diskuzi při oblíbeném nápoji.

"Motivací pro Bonfire@Zlín je vytvořit prostor pro nadšence do herního vývoje, ale i pro ty, kteří třeba jen zvažují tuto cestu, kde si budeme moci sdílet informace a zkušenosti jak formou přednášek či uvolněným posezením. Jelikož vývoj nových her je úžasná, ale nelehká cesta, považuji sdílení informací (a nejen těch pozitivních, protože sdílet i „faily“ je klíčové pro poučení se) za naprosto esenciální. Naším cílem je tak tvořit lokální komunitu na téma game developmentu, kde se můžeme inspirovat a učit od sebe navzájem. Doufám a věřím, že se nám tímto podaří spustit určitou „tradici“, kdy se tato akce bude pravidelně opakovat," uvedl o plánované akci jeden z jejích iniciátorů Martin Pernica z českého vývojářského studia Flying Rats.

Akce navazuje na úspěšnou soutěž GameJam, jejíž první ročník uspořádalo UPPER Centrum kreativních průmyslů a podnikání zřízený Fakultou multimediálních komunikací při Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně s partnery FMK, FAI a visiogame.cz v únoru tohoto roku.

Cílem akce Bonfire@Zlín je sjednotit komunitu herních vývojářů ve Zlínském kraji a vytvořit prostředí pro inspirativní prezentace od odborníků v oboru. Program večera nabídne tři zajímavé prezentace, které budou zaměřeny na různé aspekty herního vývoje. První prezentaci pod názvem "Vývoj vizuálního stylu indie hry" představí Pavel Novák z polyperfect. Marek Zeman z Terrible Posture Games se zaměří na téma "Hledání vlastní cesty game designéra", zatímco Martin Pernica z Flying Rat Studio přiblíží technické aspekty v přednášce "Jak výběr technologie může ovlivnit vaši vývojářskou cestu". Po prezentacích bude následovat příležitost k inspirativním setkáním s předními tvůrci v herním průmyslu a k relaxaci a diskuzi při oblíbeném nápoji.

"Motivací pro Bonfire@Zlín je vytvořit prostor pro nadšence do herního vývoje, ale i pro ty, kteří třeba jen zvažují tuto cestu, kde si budeme moci sdílet informace a zkušenosti jak formou přednášek či uvolněným posezením. Jelikož vývoj nových her je úžasná, ale nelehká cesta, považuji sdílení informací (a nejen těch pozitivních, protože sdílet i „faily“ je klíčové pro poučení se) za naprosto esenciální. Naším cílem je tak tvořit lokální komunitu na téma game developmentu, kde se můžeme inspirovat a učit od sebe navzájem. Doufám a věřím, že se nám tímto podaří spustit určitou „tradici“, kdy se tato akce bude pravidelně opakovat," uvedl o plánované akci jeden z jejích iniciátorů Martin Pernica z českého vývojářského studia Flying Rats.

Akce navazuje na úspěšnou soutěž GameJam, jejíž první ročník uspořádalo UPPER Centrum kreativních průmyslů a podnikání zřízený Fakultou multimediálních komunikací při Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně s partnery FMK, FAI a visiogame.cz v únoru tohoto roku.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/herni-vyvojari-se-potkaji-na-univerzite-tomase-bati-ve-zline>