

# Święto twórców gier

Po rocznej przerwie odbył się Ogólnopolski Konkurs Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych (ZTGK). Podwójny finał wyłonił najlepsze autorskie prototypy gier komputerowych w kilku kategoriach.



Organizatorzy  
i jurorzy konkursu

foto:  
Jacek Szabela

Prezentacja gier, ogywanie i ocena projektów przyjęła formę hybrydową.

Dr hab. inż. Adam Wojciechowski, prof. PŁ, dziekan wydziału FTIMS – głównego organizatora, witając gości podkreślił, że konkurs ZTGK to wydarzenie, na którym kreatywność spotyka się z technologią, a świat akademicki z biznesem. Jak powiedział – *To miejsce, gdzie młodzież spotyka się z doświadczeniem, gdyż uczestnikami są studenci i uczniowie, a z drugiej strony doświadczeni twórcy gier i przedstawiciele światowych firm. Wydarzenie to uświadamia młodym ludziom, że warto otworzyć własny biznes. Dowodem są firmy stworzone przez naszych studentów, którzy zasiadają w jury konkursu.*

W podwójnej edycji zgłoszono 42 projekty gier i doświadczeń VR oraz 58 prac w kategoriach artystycznych. Udział wzięło 237 uczestników, a jury liczyło 60 osób.

Konkurs ZTGK jest dla doświadczonych game developerów możliwością wsparcia młodych talentów, podzielenia się wiedzą, a także okazją do wspólnego – wraz z całym środowiskiem – rozwijania edukacji i badań w branży gier w Polsce.

Wydarzenie jest organizowane przy współpracy z Akademią Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

## Nagrody

Nagrody główne stanowią wybór najlepszych projektów w każdej kategorii. Jurorzy nagrodzili nowatorskie lub jakościowe rozwiązania związane z programowaniem, projektowaniem rozgrywki, interfejsu czy rozwiązaniami graficznymi.

Sponsorzy przyznali nagrody specjalne, dla wyróżniających się zespołów za zaangażowanie, pomysłowość, realizację i umiejętności technologiczne.

Nazwiska laureatów wraz z nazwami ich gier publikujemy na stronie internetowej Życia Uczelni.

## Sponsorzy i patroni

Sponsorem Platynowym konkursu został CD Projekt Red, sponsorami technologicznymi 11bit studios oraz HTC VIVE, sponsorami złotymi Movie Games, SUPERHOT i Render Cube Games, a brązowymi Afterburn, Robot Gentleman, Vivid Games, Teyon. Partnerami zostały firmy AMD, Wacom, Google for Startup i GameCamp oraz gro-no instytucji wspierających rozwój przemysłów kreatywnych.

Patronatu honorowego udzielił Minister Edukacji i Nauki, Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, Marszałek Województwa Łódzkiego, Prezydent Miasta Łodzi oraz Rektor Politechniki Łódzkiej i Rektor Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi.

■ Rafał Szrajber  
Instytut Informatyki