

Tlačová správa

SUMMER GAME DEV

6. ročník letnej školy tvorby hier **Summer Game Dev (SGD) 2021**

Projekt podporený FPU, hlavný organizátor Hemisféra

Matfyz, 19. júla – 20. augusta 2021

<http://summergegame.dev/sk/>



Tridsať autorov budúcich hier vstupuje do zázračného virtuálneho sveta svojej fantázie a počítačových hier. Na matfyzе dnes ráno otvorili **6. ročník letnej školy tvorby hier Summer Game Dev (SGD) 2021**, ktorý sa bude konať v nových coworkingových priestoroch, 19. 7. – 20. 8. 2018. Šesť autorských tímov vytvorí vertical slice nových hier. Projekt podporený FPU (Fond na podporu umenia) s hlavným sponzorom SuperScale a hlavným partnerom Unispace organizuje Hemisféra, o.z., s partnermi pre mentoring SuperScale, PowerPlay Studio, Fatbot Games, Pixel Federation, Bored Monkey. SGD ponúka pre študujúcich stredných a vysokých škôl aj súťaž o finančne dotovanú hlavnú cenu i Cenu SISp. Prispievajú k tomu aj ďalší sponzori OZ SCCG i Slovenská informatická spoločnosť. Na podporu vzdelávania na každý deň vrátane víkendov od 7:00 do 22:00 slúži unispace, <https://unispace.online/>. V inšpiratívnom prostredí najlepšej fakulty sa stretá 12 perspektívnych autoriek a 18 autorov budúcich hier, väčšina zo Slovenska. Postupne získajú vedomosti o efektívnych postupoch, rozvinú a osvoja si potrebné autorské i komunikačné zručnosti, ktoré skapitalizujú vo vývoji svojej vízie. Tímy budú pracovať aspoň 20 hodín týždenne. Program na tento rok i prezentácie skorších ročníkov sú na webe akcie: <http://summergegame.dev/sk/>.



*Štart v priestore Unispace, SGD otvára Ján Kožlej, Hemisféra.
Foto: Táňa Tabačková.*

Každý tím študentov bude mať svojho mentora, ktorý bude zodpovedný za svoj tím, bude prítomný 2x týždenne 1x na spoločnom progress reporte (všetky tímy spolu) a 1x na daily standupe (tím s mentorom samostatne). Medzi skúsenými mentormi je aj čerstvá nositeľka ceny Zlatý mravec <http://www.zlatymravec.sk/2020.htm>, Táňa Zacharovská, Bored Monkey s.r.o., zakladateľ SGD Michal Ferko, PowerPlay Studio, Mikuláš Fekete, Pixel Federation Tibor Repta, Fatbot Games, Jozef Vančo, SuperScale.

Cieľom pre študentov je vytvoriť hru vo forme vertical slice – z každého aspektu hry (grafika, herné mechaniky, zvuky, príbeh...) bude aspoň nejaká malá časť hotová tak, že sa použije aj vo vydanej hre. Na začiatku letnej školy bude **zadaná téma**, ktorej sa študenti budú musieť držať pri návrhu ich hry. Hra musí na konci obsahovať aspoň 10 minút gameplayu a neobsahovať seriózne chyby (napr. pády aplikácie, neprejditeľný level).

Výherný tím vyberie odborná porota zložená z veteránov game-dev biznisu, najslubnejší projekt postúpi s podporou SISp na medzinárodnú prehliadku Game Developers Session 2021 (Praha). Pozvanými prednášateľmi sú špičkoví odborníci z herného biznisu. Mediálnym partnerom SGD21 sa stal časopis NextTech, ktorý prinesie podrobnú reportáž i rozhovor s hlavným organizátorom, ktorým je Ján Kožlej.

Zámerom projektu je podporiť mladé talenty a vynikajúcich študentov jednej z najprogresívnejších technológií, len v USA sa vyučuje asi 500 takto zameraných kurzov. Cena SISp pre autorov najlepšej hry i ďalšie ocenenia tvorivosti vývojárov sa udelia na Slávnostnom vyhlásení SGD21 (vstup voľný) **priamo v Unispace**

Bratislava, 19. júla 2021

doc. RNDr. Andrej Ferko, PhD.
KAG FMFI UK, Odborná skupina SISp
pre počítačovú grafiku a spracovanie obrazu