

A large, diverse group of people is seated in a dark room, likely a theater or arena, during a competition. The audience is facing towards the right side of the frame, where a stage or screen is presumably located. The lighting is dim, with some spotlights visible on the ceiling. The overall atmosphere is that of a formal event or competition.

ogólnopolski konkurs  
**Zespołowego Tworzenia  
Gier Komputerowych 2017**

# Szanowni Państwo

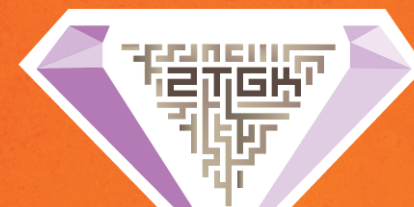


Chcielibyśmy gorąco zaprosić na **dziewiąty finał ogólnopolskiego konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych**, który odbędzie się **29-30 czerwca 2017 roku w Łodzi**.

Organizatorem konkursu i towarzyszącej konkursowi konferencji CGI jest **Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej Politechniki Łódzkiej**.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017

# Idea konkursu



ZTGK to ogólnopolskie forum akademicko-biznesowe, które kompleksowo oraz systematycznie promuje i wspiera współpracę uczelni i firm z branży gier komputerowych oraz branży wykorzystujących środowiska wirtualne. Oprócz kształcenia wykwalifikowanej kadry dla światowych potentatów z wymienionych obszarów przemysłu, w których **Wydział FTIMS Politechniki Łódzkiej** ma już **14 letnie doświadczenie**, konkurs oraz towarzysząca wydarzeniu konferencja **Conference on Game Innovations**, buduje współpracę w obszarze projektów naukowo-badawczych pomiędzy uczelniami, firmami i instytucjami kultury.

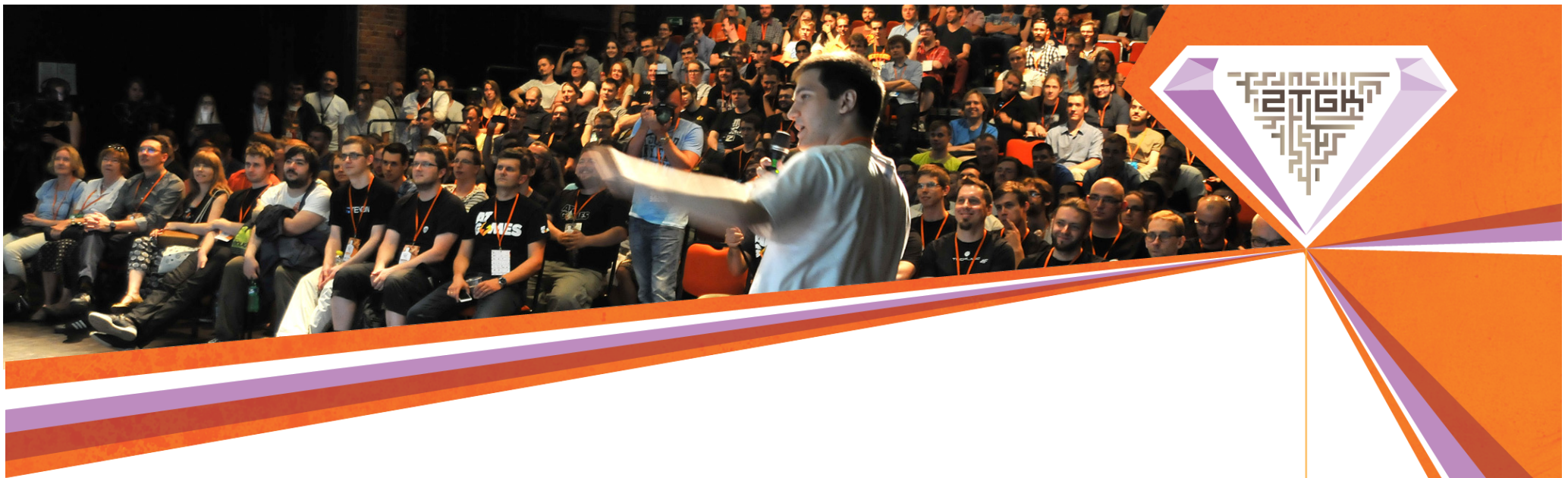
ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



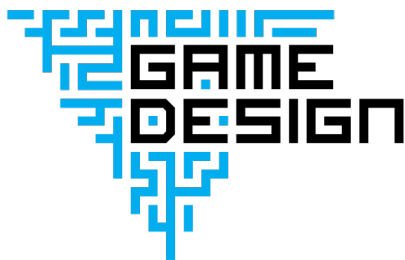
Konkurs zakłada wyłonienie najzdolniejszych zespołów, których zainteresowania i pasja skupia się wokół tworzenia gier komputerowych oraz zastosowania innowacyjnych technologii VR. Młodzi twórcy będą mogli prezentować swoje projekty i wymieniać doświadczenia w obszarze szeroko pojętego tworzenia gier komputerowych i zastosowań środowisk wirtualnych.

W ramach konkursu przewidziane jest **sześć ścieżek** tematycznych: **Game Design, Game Development, Mobile Games, Virtual Environment, Game Graphics Concept, Game Review.**

ogólnopolski  
konkurs  
**Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017**



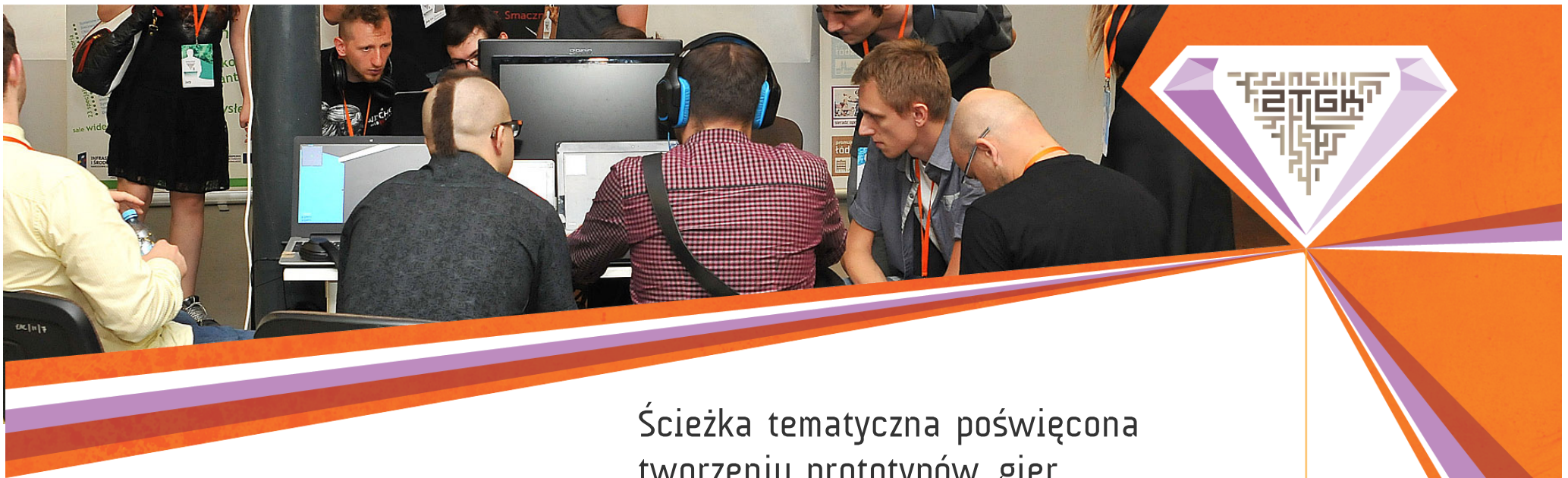
Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych



Ścieżka tematyczna poświęcona  
tworzeniu prototypów gier  
komputerowych z użyciem gotowego  
silnika i wysokopoziomowych  
technologii.

Kategoria koncentruje się wyłonieniu  
najciekawszych pomysłów na gry  
komputerowe, które mają potencjał  
wdrożenia na rynek gier  
konsolowych i desktopowych.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych

**GAME  
DEVELOPMENT**

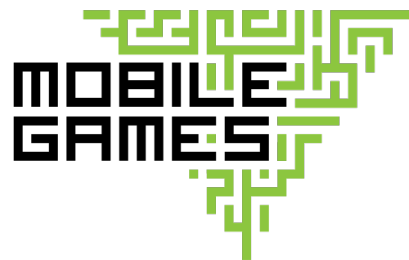
Ścieżka tematyczna poświęcona  
tworzeniu prototypów gier  
komputerowych oraz narzędzi  
i technologii wspierających  
tworzenie gier, która realizowana  
jest w oparciu o co najwyżej  
*frameworki*.

Celem ścieżki jest wyłonienie  
projektów o najwyższym potencjale  
technologicznym, które mogą zostać  
wykorzystane wszędzie tam, gdzie  
technologia wpływa na  
innowacyjność tworzonej gry.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



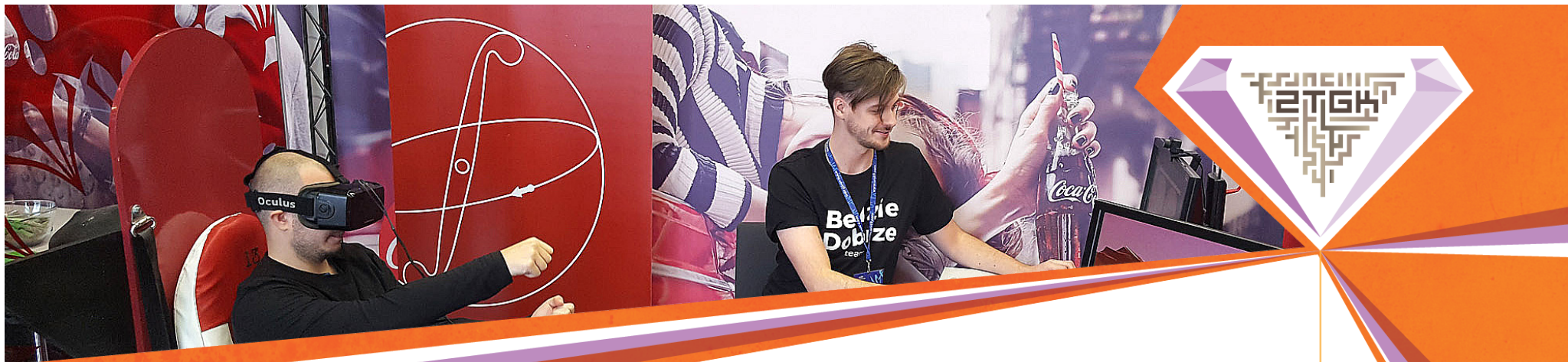
Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych



Ścieżka tematyczna poświęcona  
tworzeniu prototypów gier  
komputerowych z wykorzystaniem  
gotowego silnika  
i wysokopoziomowych technologii  
pozwalających na tworzenie gier  
mobilnych.

Kategoria koncentruje się na  
wyłonieniu najciekawszych  
pomysłów na gry komputerowe,  
które mają potencjał wdrożenia na  
platformy mobilne.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych

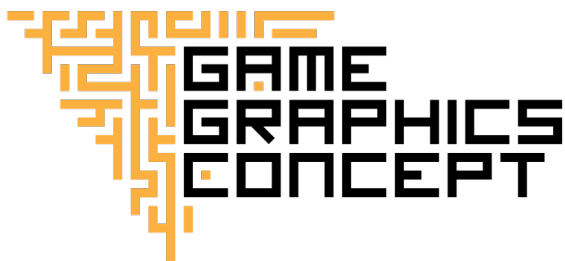
**VIRTUAL  
ENVIRONMENT**

Ścieżka tematyczna poświęcona innowacyjnym projektom wirtualnych środowisk i rzeczywistości rozszerzonej mająca na celu wyłonienie najlepszych instalacji pozwalających na dostarczenie użytkownikom wrażeń podczas eksploracji wirtualnych światów jak również na zastosowanie wirtualnych środowisk do celów przemysłowych.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych



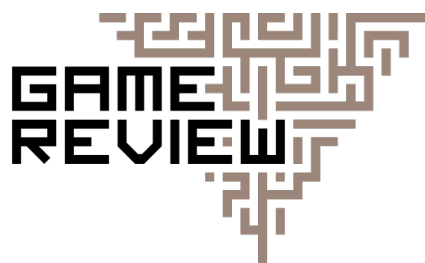
Ścieżka tematyczna poświęcona  
wyłonieniu najzdolniejszych  
projektantów i artystów, których prace  
mogą wpłynąć na rynek gier wideo.  
Ścieżka ma również za zadanie  
popularyzować grafikę koncepcyjną  
jako istotny element procesu  
tworzenia gier wideo.

Ścieżka jest organizowana przez  
Wydział Wzornictwa i Architektury  
Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Zespołowe Tworzenie  
Gier Komputerowych



Ścieżka tematyczna poświęcona  
wyłonieniu najzdolniejszych  
recenzentów i krytyków gier wideo  
oraz popularyzacji publicystyki  
poświęconej branży elektronicznej  
rozgrywki.

Ścieżka jest organizowana przez  
Uniwersytet Łódzki

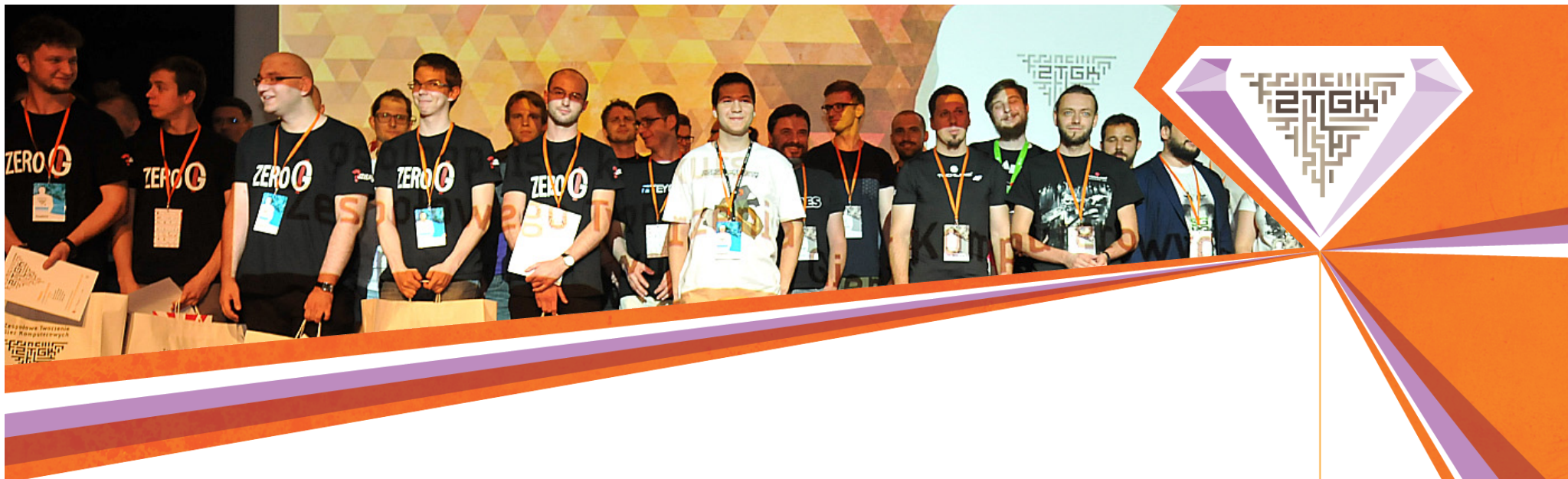
ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Konkurs ma już uznaną w kraju pozycję, którą podkreśla wsparcie ze strony prawie wszystkich polskich firm z branży gier komputerowych, stanowiących jury konkursu.

Wydarzenie przyciąga studentów z różnych uczelni. Do minionej edycji zakwalifikowało się **28 zespołów** (20 w kategorii Design i 8 w kategorii Development) z **10 uczelni w całej Polsce** (Politechnika Łódzka, Politechnika Śląska, Politechnika Wrocławska, Uniwersytet Śląski, Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, PWSZ w Skierniewicach, ASP w Łodzi, AfiB Vistula, ZSP9 Łódź).

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



## Miniona edycja konkursu

**104** uczestników w **28** zespołach

ponad **300** odwiedzających

jury stanowiło **40** osób z **26** firm i instytucji

wręczono **2** nagrody główne oraz **6** nagród specjalnych

wydarzenie wsparło **22** sponsorów oraz **9** partnerów

**13** patronów i patronatów medialnych

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Politechnika Łódźka



INSTYTUT INFORMATYKI POLITECHNIKA ŁÓDŹKA  
ul. Wólczańska 215, 90-924 Łódź



Wydział  
Fizyki, Inżynierii  
i Matematyki Stosowanej

[gry.it.lodz.pl](http://gry.it.lodz.pl)

# Miniona edycja konkursu



sponsorzy

złoci



SUPERHOT

TEYON

srebrni



brązowi



KLABATER



UNIT9



NITREAL GAMES



partnerzy



patronat honorowy



medialny



GRYOnline.pl



# Poprzednie edycje konkursu



Relacja z finału ZTGK 2016:

<https://www.youtube.com/watch?v=JQNmhSLtcqU>

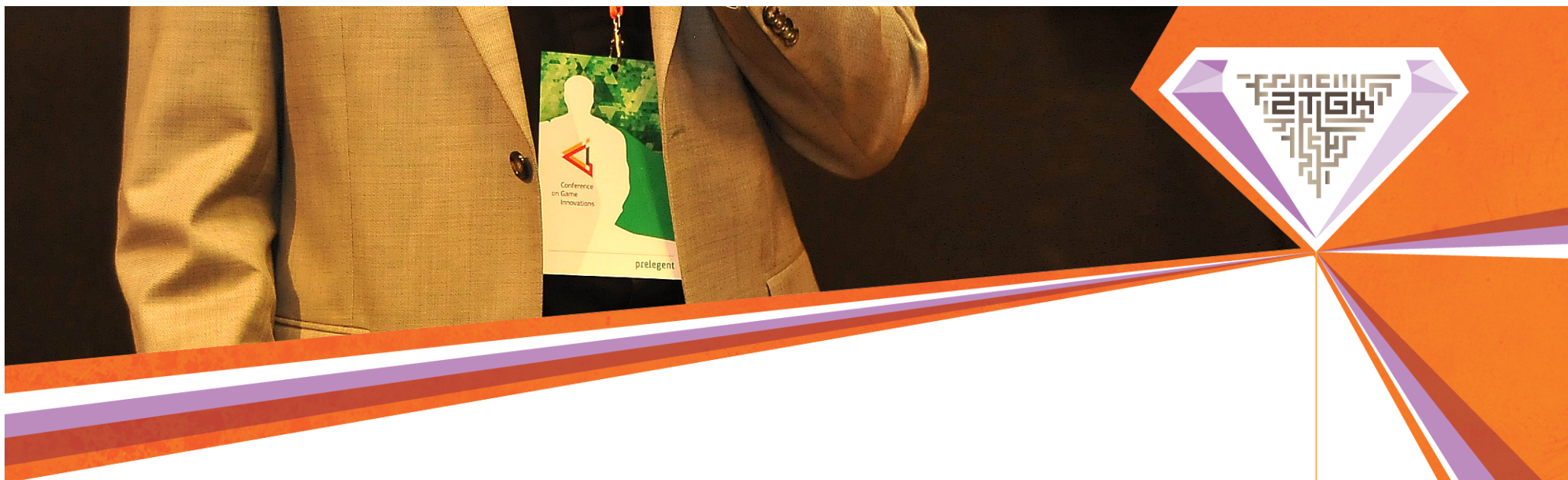


Relacja z finału ZTGK 2015:

<https://www.youtube.com/watch?v=nUzIRcQwDJc>



ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



## Konferencja CGI (Conference on Game Innovations)

Conference on Game Innovations to pierwsza w Polsce naukowo-branżowa konferencja poświęcona innowacjom technologicznym w przemyśle gier komputerowych i w przemyśle wykorzystującym środowiska wirtualne, ukierunkowana na współpracę firm z branży oraz środowiska akademickiego. Celem konferencji jest popularyzacja obszarów badawczych wskazanych przez przemysł gier komputerowych, które zostały wsparte przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w ramach programu sektorowego GAMEINN.

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Politechnika Łódźka



INSTYTUT INFORMATYKI POLITECHNIKA ŁÓDŹKA  
ul. Wólczańska 215, 90-924 Łódź



Wydział Inżynierski  
Technologii i Matematyki Stosowanej

[gry.it.lodz.pl](http://gry.it.lodz.pl)



Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej poświęconej wydarzeniu: <http://gry.it.p.lodz.pl>, profilu Facebook: <http://www.facebook.com/ztgkpl/> oraz stronie konferencji CGI: <http://gry.it.p.lodz.pl/cgi>

W razie pytań związanych z organizacją wydarzenia uprzejmie prosimy o kontakt mailowy [ztgk@it.p.lodz.pl](mailto:ztgk@it.p.lodz.pl) lub telefoniczny

- sponsorzy, sprawy formalne (Adam Wojciechowski: +48 601-366-737)
- uczestnicy, sprawy techniczne (Dominik Szajerman: +48 691-726-969)
- media, promocja, strona www (Radosław Bednarski: +48 503-031-267)
- materiały graficzne (Jarosław Andrzejczak +48 693-130-888)
- konferencja CGI (Piotr Napierański: +48 888-599-415)
- ścieżka Game Design Concept (Rafał Szrajber: +48 607-067-657)
- ścieżka Game Review (Paweł Grabarczyk: +48 790-743-053)

ogólnopolski  
konkurs  
Zespołowego  
Tworzenia  
Gier  
Komputerowych  
2017



Politechnika Łódźka



INSTYTUT INFORMATYKI POLITECHNIKA ŁÓDZKA  
ul. Wólczańska 215, 90-924 Łódź



Wydział  
Inżynierski  
i Matematyki Obliczeniowej

[gry.it.p.lodz.pl](http://gry.it.p.lodz.pl)