

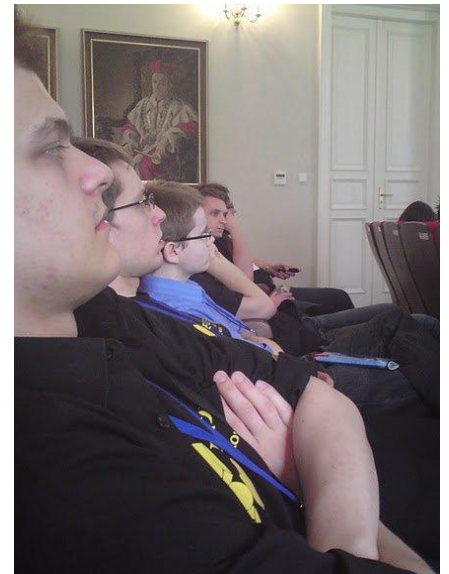
## Konferencja Inżynierii Gier Komputerowych „IGK 2010” Sprawozdanie z wyjazdu

W dniach 9-11 kwietnia 2010 roku w Siedlcach odbyła się siódma Ogólnopolska Konferencja Inżynierii Gier Komputerowych IGK-7'2010. Reprezentacja naszego koła uczestniczyła w wykładach i prezentacjach a także wzięła udział w konkursie tworzenia gier COMPO zajmując trzecie miejsce.

Konferencja Inżynierii Gier Komputerowych organizowana była już po raz siódmy przez Koło Naukowe Informatyków „GENBIT” działające przy Instytucie Informatyki Akademii Podlaskiej w Siedlcach. Tak jak wszystkie poprzednie edycje również obecna zebrała czołówkę polskich informatyków i projektantów gier. Swoje referaty i prezentacje przygotowało wiele znanych firm (między innymi Adobe, Seventhtear czy The Farm 51).

Członkowie naszego koła uczestniczyli we wszystkich prezentowanych wykładach z ogromnej większości z nich wynosząc nowe umiejętności i wiedzę. Obszar tematyczny konferencji był bardzo szeroki. Referaty dotyczyły zarówno nowych technologii i technik programowania, zagadnień marketingowych jak i spojrzenia na gry pod kątem zachowań społecznych.

Jedną z największych atrakcji konferencji IGK jest organizowane corocznie COMPO – konkurs programistyczny. Ideą konkursu jest zaprojektowanie i napisanie gry na zadany, nieznan wcześniej temat. Uczestnicy mają na to zadanie zaledwie 8 godzin. Formuła konkursu wymaga od zawodników doskonałej współpracy, dużego skupienia oraz oczywiście ogromnej wiedzy i doświadczenia. Drużyna naszego koła zajęła zaszczytne trzecie miejsce wyprzedzając drużyny złożone ze studentów Politechniki Gdańskiej czy Akademii Górniczo-Hutniczej. Należy wspomnieć, że większość spośród 9 startujących zespołów składa się z wieloletnich uczestników konkursu. Tym bardziej cieszy nas fakt, że nasze koło zadebiutowało w COMPO zajmując miejsce na podium.



Podczas konferencji udało nam się nawiązać kontakt z Kołem Naukowym Informatyków „Genbit” z Akademii Podlaskiej a także z Kołem Naukowym Grafiki Komputerowej „Vertex” z Politechniki Gdańskiej. Nowe znajomości pozwolą nam na wzajemne wymienianie się wiedzą i doświadczeniami. Liczymy także na pomoc przy projektach i wydarzeniach organizowanych przez nasze koło. Uczestnictwo w IGK-7’2010 dostarczyło nam także niezbędnej wiedzy przydatnej przy organizowaniu własnych, planowanych w przyszłości, konferencji i wykładów.

<b>Uczestnicy konferencji z Koła Naukowego Twórców Gier „Polygon”</b>
-Marcin Kędzierski -Błażej Marcinkiewicz -Maciej Sułcki
<b>Uczestnicy COMPO</b>
-Bartosz Błaszkiwicz -Michał Januszewski -Grzegorz Mazur -Rafał Podkowiński

<b>Lista Referatów</b>
Piotr Walczyszyn - <i>"Środowisko Adobe AIR jako platforma do budowania gier"</i> – Adobe
Tomasz Rojek - <i>"(Subiektywny) Przegląd gier i przemyslenia związane z technologią Adobe Flash"</i>
Jarosław Kulik - <i>"Interfejs jako podstawowy element rozgrywki"</i> - The Farm 51
Jakub Jastrzebski - <i>"Modelowanie obiektów opartych na sile sprężystości"</i> – Seventhtear
Adam Koryciński - <i>"Omówienie technologii NVIDIA CUDA. Możliwości wykorzystania jej w grach komputerowych"</i> - Akademia Podlaska
Hubert Rutkowski - <i>"Projektowanie Interfejsów Użytkownika na potrzeby aplikacji interaktywnych"</i> - Akademia Górniczo-Hutnicza
Paweł Świtalski - <i>"OpenCL - nowe heterogeniczne środowisko obliczeniowe"</i> - Akademia Podlaska
Karol Gasiński - <i>"Implementacja sferycznej metody wizualizacji terenu przy użyciu algorytmu HRTMR"</i> - Politechnika Gdańska
Jakub Pstrągowski - <i>"Ewolucja graficznych API"</i> - Akademia Podlaska
Tomasz Dąbrowski - <i>"Wykorzystanie Explicit Multisample do poprawy jakości Deferred Shadingu"</i> - Politechnika Warszawska
Tomasz Okła - <i>"Fenomen Wirtualnych światów"</i> - Akademia Podlaska
Michał Majchrowicz, Paweł Kapusta - <i>"Tworzenie gier i aplikacji na platformie iPhone OS z wykorzystaniem UIKit, Core Animation i cocos2d"</i> - Politechnika Łódzka
Mariusz Tereszczuk - <i>"Rozwój i możliwości DirectX"</i> - Akademia Podlaska
Paweł Szczerbuk - <i>"WebGL – Sieć w końcu w 3D"</i> - Politechnika Gdańska
Tomasz Jaworski - <i>"Elementy logiki rozmytej w grach komputerowych"</i> - Politechnika Łódzka
Piotr Wróblewski, Jarosław Koszela - <i>"Model zachowań obiektów w symulatorach pola walki i komputerowych grach wojennych"</i> - Wojskowa Akademia Techniczna