

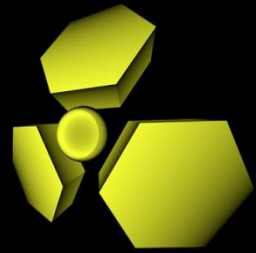


KOŁO NAUKOWE TWÓRCÓW GIER

POLYGON

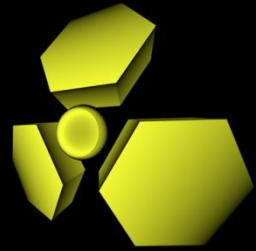
POLITECHNIKA WARSZAWSKA

# Plan spotkania



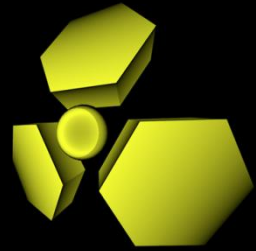
- 18:15-18:45 – prezentacja KNTG „Polygon”
- 18:45-18:50 - przerwa
- 18:50-20:00 – wykład „Wprowadzenie do gamedevu”

# Kim jesteśmy?



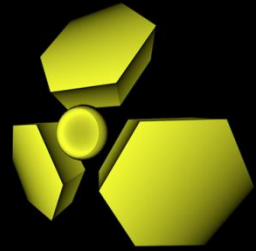
- Istniejemy od początku 2009 roku
- Działamy przy Instytucie Informatyki na Wydziale EiTI
- Założyciel – mgr inż. Paweł Cichocki
- Opiekun – prof. dr hab. Jan Zabrodzki
- Robimy gry ;)

# Członkowie



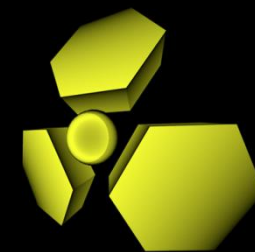
- Kilkunastu formalnych członków
- Około 100 sympatyków
- Członkiem Koła może zostać każdy student lub pracownik PW
- Studenci spoza PW mają możliwość zostania współpracownikami Koła.

# Spotkania



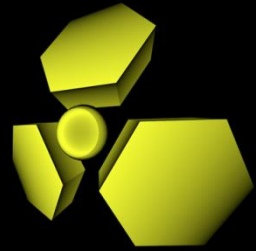
- Regularnie co tydzień odbywa się otwarte dla wszystkich 2-godzinne spotkanie na którym chętne osoby wygłaszają referaty, zajmujemy się projektami oraz rozmawiamy o bieżących sprawach Koła.
- Termin: **środa g. 20, sala 12** (termin może ulec zmianie)
- Po każdym spotkaniu przechodzimy do mniej formalnego spotkania o charakterze towarzyskim ;)

# Polygon w sieci



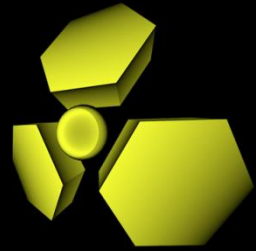
- Nasza strona internetowa:
  - [www.polygon.elka.pw.edu.pl](http://www.polygon.elka.pw.edu.pl)
  - Na stronie zawsze najswieższe informacje dotyczące Koła
  - Forum – nasz główny kanał informacyjny
- Można nas również znaleźć na Facebooku, czy [gamedev.pl](http://gamedev.pl)
- Nasza lista mailingowa:
  - <http://groups.google.pl/group/kntgpolygon>

# Cele KNTG Polygon



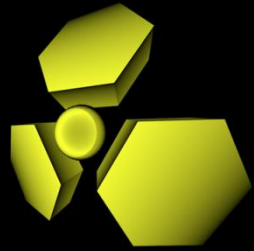
- Zrzeszanie ludzi którzy interesują się szeroko rozumianym tworzeniem gier, w tym:
  - Programistów
  - Grafików
  - Designerów
  - Muzyków
  - ...i wszystkich ludzi z pomysłami

# Cele KNTG Polygon



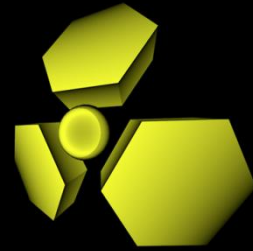
- Poszerzanie wiedzy członków na tematy związane z tworzeniem gier komputerowych, m.in:
  - Programowanie
  - Grafika komputerowa
  - Sztuczna inteligencja
  - Inżynieria oprogramowania
- Uczestnictwo w konferencjach i innych imprezach branży gamedev

# Cele KNTG Polygon

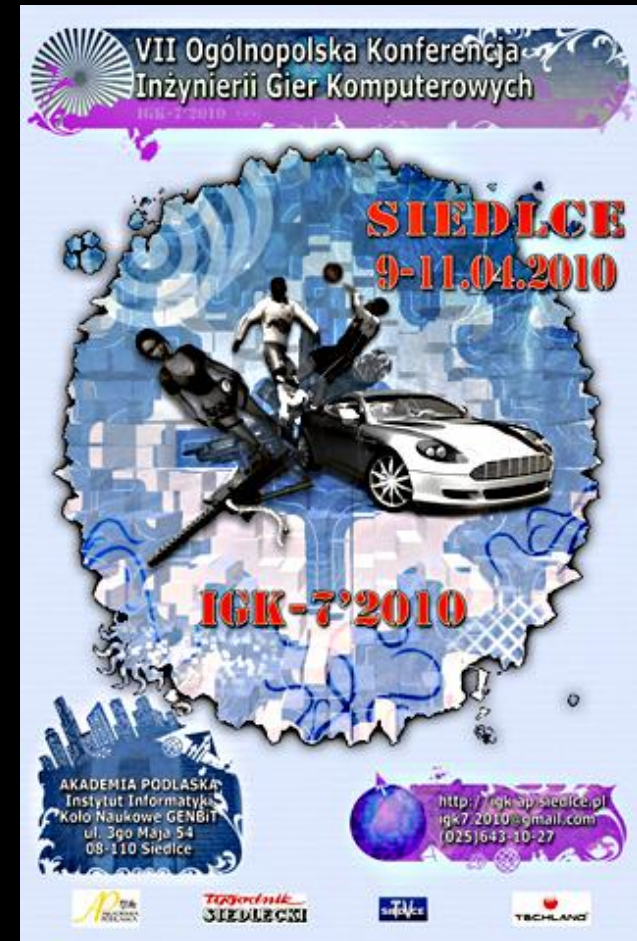


- Tworzenie gier ;]
- . Gród
- . UberPong
- . Save The Siedlce
- . Tower Storm
- . Sky Full of Stars
- . Codename: Zombieland
  
- . Kołowy SVN

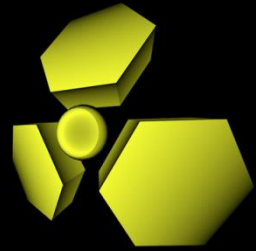
# IGK



- W dniach 9-11 kwietnia uczestniczyliśmy w 7 Ogólnopolskiej Konferencji Inżynierii Gier Komputerowych



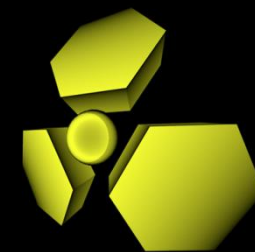
# IGK



- Organizowana co roku w Siedlcach przez Koło Naukowe „GENBIT”
- Podczas konferencji odbyło się ponad 15 referatów wygłoszonych zarówno przez pasjonatów jak i przedstawicieli firm
- Jest to jedna z największych tego typu imprez w Polsce.



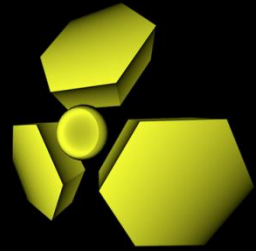
# Compo



- Największą atrakcją IGK jest Compo – turniej podczas którego 4-osobowe zespoły mają stworzyć grę w 8 godzin na zadany temat
- W tym roku reprezentacja naszego Koła wywalczyła zaszczytne III miejsce!



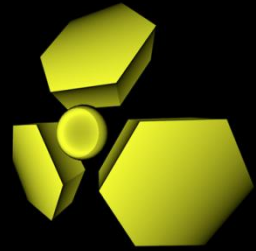
# CryEngine



- We współpracy z dr. Tomaszem Martynem jesteśmy w trakcie negocjacji z firmą CryTek o udostępnienie dla naszych celów silnika graficznego CryEngine na licencji edukacyjnej



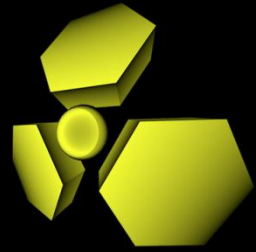
# CryEngine



- CryEngine to zaawansowany silnik graficzny stosowany w grach komputerowych

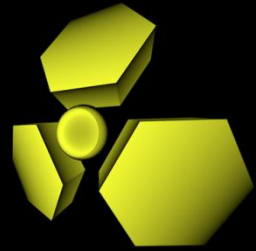


# Plany na przyszłość

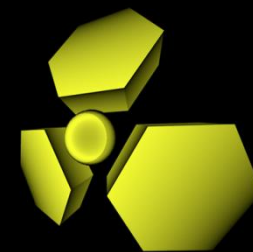


- Organizacja wykładów
- Referaty na każdym spotkaniu Koła
- Realizacja projektów z wykorzystaniem CryEngine
- Augmented Reality
- Organizacja własnego COMPO
- Kiedyś może własna konferencja?
- Więcej wyjazdów

# Rekrutacja



- Jeśli chcesz się do nas zapisać – zapraszamy na regularne środowe spotkanie Koła
- Na najbliższym (jutrzejszym) Michał Laskowski będzie kontynuował swój referat nt. technologii CUDA
- Odwiedź naszą stronę, zarejestruj się na forum :)



PYTANIA? :)



KOŁO NAUKOWE TWÓRCÓW GIER

POLYGON

POLITECHNIKA WARSZAWSKA