

# Sprawozdanie

## Z wydarzenia Game Jam Rzeszów 2018

W dniach 22 i 23 czerwca 2018 roku w Podkarpackim Parku Naukowo-Technologicznym Aeropolis w Jasionce, koło Rzeszowa odbyła się pierwsza edycja konkursu Game Jam Rzeszów 2018.

Inicjatorem oraz złotym sponsorem wydarzenia była firma PrimeBit Games S.A. z Rzeszowa. Srebrnym partnerem Game Jam Rzeszów 2018 została spółka Prime Bit Studio Sp. z o.o. Z kolei brązowym sponsorem była warszawska spółka QLOC S.A.

Swoim wsparciem obdarowali nas również partnerzy techniczni czyli Park Naukowo-Technologiczny Aeropolis oraz RARR. TVP3 Rzeszów, gospodarka Podkarpacka.pl oraz Gry z Podkarpacia objęli patronat medialny. Natomiast Polska Agencja Kosmiczna, Marszałek Województwa Podkarpackiego oraz Prezydent Miasta Rzeszowa objęli patronat honorowy.

W wydarzeniu wzięło udział około 80 programistów z różnych zakątków Polski m.in. byli to przedstawiciele z Katowic, Kielc, Nowego Sącza, Gdańska oraz oczywiście z Rzeszowa a także z zagranicy (Ukraina).

Celem konkursu Gam Jam było stworzenie w ciągu 24 godzin prototypu gry PC. Gra miała dotyczyć jednego z tematów konkursu określonych przez organizatora wraz rozpoczęciem konkursu.

Tematy konkursu były następujące:

1. Ucieczka kostki mydła z więziennego prysznicza
2. Botox Simulator
3. Pasożyty muszą utrzymać przy życiu swojego dawcy
4. Parówka party
5. Słoiki simulator – słoiki muszą zakorkować miasto.

Istniała możliwość zdobycia dodatkowych punktów dzięki umieszczeniu symboli Rzeszowa oraz akcentów kosmicznych w prototypie projektowanej gry.

Stworzona gra miała mieć charakter interaktywny a także umożliwiać granie oraz przejście jednego poziomu. Gry były przedmiotem pracy własnej każdego zespołu składającego się maksymalnie z 4 osób, a prace nad nimi rozpoczęto wraz z rozpoczęciem. Przy tworzeniu projektów można było używać ogólnodostępnych narzędzi deweloperskich do tworzenia gier, bez wykorzystywania przygotowanych wcześniej materiałów takich jak fragmentów kodu czy grafiki.

Harmonogram Game Jam Rzeszów 2018 prezentował się następująco:

#### PIĄTEK (22.06) ROZPOCZĘCIE

15:00 - otwarcie ( przygotowania uczestników )

16:20 - keynote ( zapoznanie z się regulaminem konkursu )

16:30 - oficjalne rozpoczęcie GJ, ogłoszenie tematu, rozpoczęcie pracy

#### SOBOTA (23.06) PRACA NAD GRAMI CIĄG DALSZY

15:00 - zakończenie prac, przygotowania do finału

16:00 - FINAŁ (prezentacje gier, narada jury)

17:00 - ogłoszenie wyników (nagrodzenie zwycięzców)

Wydarzenie cieszyło się ogromnym zainteresowaniem. Uczestniczyło w nim blisko 80 programistów z całej Polski, z przeróżnych i oddalonych od Podkarpacia miast, takich jak Gdańsk, Warszawa, Kraków, Lublin, jak również z zagranicy. Zdecydowana większość uczestników pracowała w zespołach 3 lub 4 osobowych. Wśród uczestników dominowali studenci, lecz nie zbrakło również programistów z bogatym doświadczeniem.

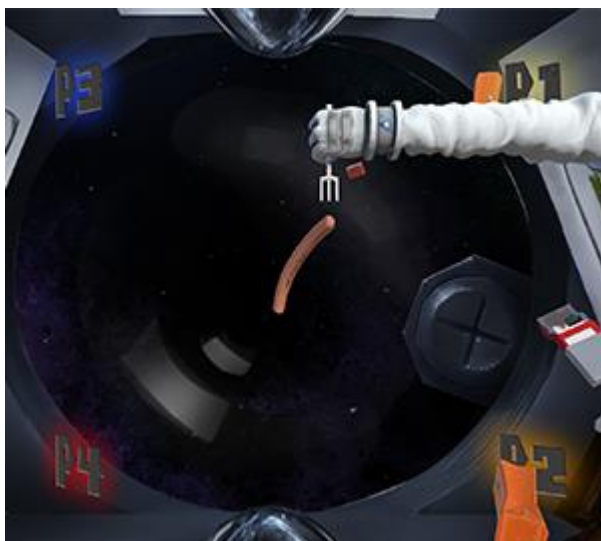
Pierwsze miejsce oraz nagrodę pieniężną w wysokości 5000 zł zajął projekt gry „BAD STICKER”, duetu z Podkarpacia o nazwie „ZBIRY z Rzeszowa”.



Drugie miejsce i nagrodę pieniężną w wysokości 2.000 zł zdobył projekt gry "PLANETA" (tytuł roboczy), zespołu „LUCKY LOGIC” z Rzeszowa.



Trzecie miejsce i 500 zł zdobył projekt gry „SPACE PARÓWA” zespołu „GRZYBY PO DESZCZU” z Katowic.



Wydarzenie to było skierowane do twórców gier, jak i amatorów, pragnących sprawdzić swoje umiejętności programistyczne. Uczestnicy w swoich projektach mogli wykorzystać i sprawdzić swoją kreatywność. Dzięki zaangażowaniu partnerów (RARR, PAK, Województwa Podkarpackiego) udało się zorganizować event na najwyższym poziomie. Wydarzenia tego typu pozwalają na wypromowanie województwa w regionie a także na arenie krajowej.