

RAČUNALNE IGRE 2019

PROGRAM

4.10.2019.

Stručna konferencija RAČUNALNE IGRE 2019

4.10.2019.

Fakultet organizacije i informatike
Pavlinska 2, 42000 Varaždin, dvorana 1

PROGRAM

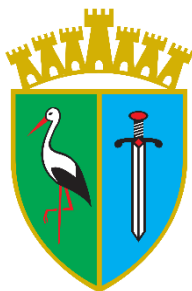
Vrijeme	Događaj
08:00 - 09:00	REGISTRACIJA SUDIONIKA
09:00 - 09:30	OTVARANJE KONFERENCIJE I POZDRAVNI/UVODNI GOVORI Otvaranje konferencije, pozdravni govori predstavnika fakulteta i ostalih počasnih uzvanika
09:30 - 12:00	POZVANA PREDAVANJA STRUČNJAKA IZ PODRUČJA RAČUNALNE INDUSTRIJE: REBOOT, NANOBIT, GAMES REVOLTED, GAMECHUCK, PINE STUDIO, EXORDIUM GAMES Damir Đurović: Reboot Develop Uni Sebastian Šušnjar: Live Ops in Mobile Gaming Nikša Lučev: Game Assets – izrada i implementacija Aleksandar Gavrilović: Gamechuck Boris Barbir: 6 najvećih grešaka malog indie tima Andrej Kovačević: Hyper-casual Games
12:00 - 13:30	PAUZA ZA RUČAK Organizirani ručak za počasne goste i pozvane predavače
13:30 - 17:00	PREZENTACIJE STRUČNIH RADOVA <ul style="list-style-type: none">Izrada jednostavne dječje edukativne igre za web okruženje u grafičkom sučelju alata Construct 2Stanje industrije proizvodnje videoigara u Republici HrvatskojTrip the Ark Fantastic kao GesamtkunstwerkRazvoj sustava za interakciju unutar višekorisničke umrežene igre korištenjem sustava UnrealVrednovanje korisničkog iskustva 2D platformske igreICT-AAC aplikacije kao medij za komunikaciju i učenjeIzrada multiplatformske igre pomoću programskog jezika OpenGL i JavaWeb tehnologije za prikaz 3D objekataIzrada trodimenzionalne platformske igre u programskom alatu UnityIzrada računalne igre u tri dimenzije sa zagonetkamaKorištenje stabla ponašanja za implementaciju umjetne inteligencije

-
- Izrada igre obrane tornjevima u programskom alatu Unity
 - Proceduralno generiranje razina 2D igre u programskom alatu Unity
 - Izrada akcijske računalne igre iz prvog lica u programskom alatu Unreal Engine 4
 - Izrada računalne igre u programskom alatu Construct 3
 - Izrada igre borbene arene za više igrača u programskom alatu Unity
 - Izrada igre obrane tornjeva u programskom jeziku C++ i SDL-u
 - Implementacija osnovnih mehanika igre uloga u programskom alatu Unreal Engine 4
 - Izrada strateške igre u programskom alatu GameMaker Studio 2
 - Izrada igre uloga u programskom alatu Unity
 - Izrada inkrementalne igre za Android operacijski sustav pomoću programskog alata Unity
 - Izrada strateške igre na poteze u programskom alatu Unity
 - Žanrovi računalnih igara
 - E-sport: usporedba s tradicionalnim sportom i mogućnost razvoja ove vrste sporta u studentskoj populaciji
 - Kombinatorne igre
 - Izrada igre "Potapanje brodova" u C++-u
-

17:00

ZAKLJUČAK I ZATVARANJE KONFERENCIJE

GENERALNI POKROVITELJ



SISAČKO-MOSLAVAČKA ŽUPANIJA



Grad
Varaždin



Grad
Bjelovar



Grad
Daruvar

