

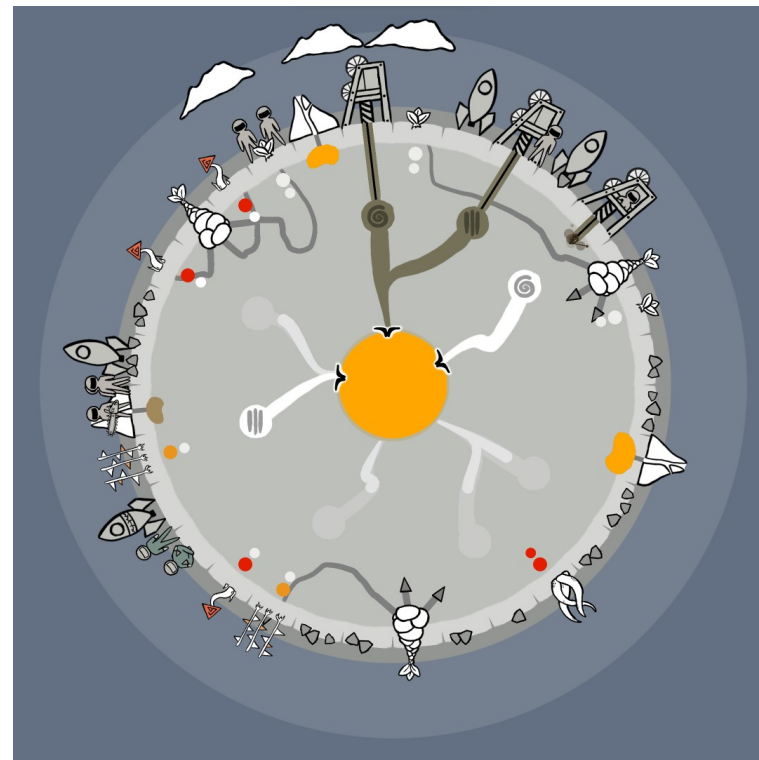
Studentský herní úspěch: S Planetkou na GDC

Tereza Kotěšovcová (Charles Games)

Uplatnění v informatice po absolvování matfyzu nemusí nutně znamenat technickou práci v korporátu. V přednášce budu mluvit o svojí trochu jiné cestě, která z matfyzu vedla přes herní design.

V rámci toho popíšu, jak jsem tvořila svou absolventskou hru, na jaké problémy jsem při tom narážela, a jak se pak stalo, že hra byla nominovaná na cenu IGF (Independent Games Festival). Navíc se dozvíte, jak to vypadalo na Game Developers Conference – obří herní konferenci v San Francisku, kde se odehrávalo vyhlásování vítězů.

Tereza Kotěšovcová vystudovala Počítačovou grafiku a vývoj počítačových her na MFF UK a Herní design na FAMU. V současnosti působí jako programátorka v Charles Games, kde pomáhá vytvářet hry se společenským přesahem.

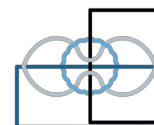


středa 26. března

17:30 v posluchárně K1

MFF UK, Sokolovská 49/83

nebo live stream na YouTube



**MATEMATICKÉ
PROBLÉMY
NEMATEMATIKŮ**