



Politechnika Łódzka

Opublikowano *Politechnika Łódzka - Rekrutacja* (<https://rekrutacja.p.lodz.pl>)



Jesteś przykładem studenta, który wie, jak połączyć dobrą zabawę ze studiowaniem...



Ha, ha, w pewnym sensie tak. Chyba każdy chłopak marzył kiedyś, by mieć taką pracę, w której będzie mógł grać w gry komputerowe! Od zawsze chciałem tworzyć wirtualne światy, które będą niepowtarzalnym doświadczeniem dla graczy. Słyszałem wiele dobrych opinii na temat informatyki na Wydziale Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej PŁ, a specjalizacja technologie gier i symulacji komputerowych ostatecznie przesądziła o wyborze właśnie tego kierunku. Zajmuję także stanowisko Technical Artist w firmie zajmującej się tworzeniem aplikacji VR i AR. Pracuję w tym, co dla wielu jest tylko rozrywką i czerpię z tego podwójną przyjemność.

Swoją pasją zarażasz innych. I to nie tylko studentów, ale też licealistów, a nawet absolwentów. A wszystko dzięki zespołowi o tajemniczej nazwie Digital Night Studio...

To prawda. Jestem przewodniczącym Digital Night Studio, czyli sekcji Koła Informatycznego Niepokoju PŁ, zrzeszającej pasjonatów tworzenia gier komputerowych – bez względu na ich wiek czy poziom zaawansowania. Do naszych członków należą zarówno uczniowie szkół średnich, początkujący studenci, czy też absolwenci uczelni i osoby już pracujące w branży gier wideo. Na naszych spotkaniach członkowie Sekcji mają szansę poszerzać wiedzę oraz spróbować swoich sił w tworzeniu gier.

Kilka razy w roku organizujecie także „game jamy”, czyli kilkudniowe maratony tworzenia gier. Czym jeszcze się zajmujecie?

Świetną okazją do nauki i poznania tworzenia gier „od podszewki” są organizowane przez nas prelekcje, prowadzone przez specjalistów ze znanych polskich studiów gier, takich jak 11 Bit Studios, Techland czy SUPERHOT. Przygotowujemy wystawy prac naszych członków, nie tylko na wydarzeniach uczelnianych, ale także np. na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier. Naszą działalność organizacyjną wspiera

Fundacja Digital Night – podmiot, którego celem jest pomoc w rozwoju młodych twórców gier.



Pasjonuje Cię nie tylko informatyka, ale także muzyka i elektronika. Jak nauczyłeś się gry na gitarze i jak połączyłeś ją z elektroniką?

Może zabrzmiałoby to niewiarygodnie, ale moje zainteresowanie grą na gitarze zawdzięczam... grom komputerowym. Jako wieloletni fan gier rytmicznych natrafiłem na produkcję pt. „Rocksmith”. Jest to półgra, a pół-aplikacja, inspirowana produkcjami takimi, jak Guitar Hero. Służy do nauki gry na prawdziwej gitarze elektrycznej. Od pierwszej chwili poczułem się oczarowany zarówno sposobem takiej nauki, jak i samym instrumentem. Gitara z kolei stała się dla mnie furtką do kolejnej pasji — elektroniki. Dokładnie do tworzenia obwodów elektronicznych nazywanych „efektami gitarowymi”. Oto jak informatyka potrafi być inspirująca i artystyczna.

Pasja do elektroniki rozbudziła też w Tobie odwagę do majsterkowania...

To prawda, aby uzyskać lepsze wrażenia w grach komputerowych, postanowiłem wykorzystać do nich... plastikowe rury. Takie same, jak te stosowane przez hydraulików. Zbudowałem z nich konstrukcję stelaża do symulatorów gier wyścigowych, takich jak Assetto Corsa czy DiRT Rally. Jeśli dodać do tego zestawu gogle VR zestaw, można uzyskać niepowtarzalne wrażenia autentycznej jazdy samochodem wyścigowym. A ja mogę o sobie powiedzieć, z przymrużeniem oka, że jestem prawdziwym inżynierem informatyki.

Wprowadzone przez: Aleksandra Pawlik, 25.08.2020,

Data aktualizacji: 01.09.2020

Adres URL

źródła:<https://rekrutacja.p.lodz.pl/pl/poteguj-mozliwosci/poteguj-mozliwosci-z-filipem-mazurkiem>