



Politechnika Łódzka

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



Kiedy odkryłeś w sobie, że chcesz studiować informatykę?

Wiedziałem to już na początku nauki w liceum. Informatykę uznałem za wartościowy kierunek, którego znaczenie na rynku pracy z biegiem lat może tylko rosnąć. Teraz mogę powiedzieć, że się nie myliłem. Ostateczną decyzję podjąłem, gdy razem ze znajomymi wzięliśmy udział w warsztatach na wydziale FTIMS Politechniki Łódzkiej. Wtedy lepiej poznałem tutejsze środowisko i uświadomiłem sobie, że chcę profesjonalnie tworzyć gry komputerowe. W tej sytuacji wybór informatyki stosowanej, na której jest specjalizacja technologia gier i symulacji komputerowych, był dla mnie oczywisty.



Pasja do tworzenia gier komputerowych narodziła się w Tobie jeszcze wcześniej. A jej źródłem było zamiłowanie do... malarstwa.

Tak, już od początku szkoły podstawowej uwielbiałem malować. Regularnie chodziłem na warsztaty do galerii Ogród Sztuki w Konstancynie Łódzkiej. Z czasem moje zainteresowania coraz bardziej kierowały się ku naukom ścisłym, lecz potrzeba tworzenia pozostała. Chciałem jakoś wykorzystać swoje pokłady kreatywności i z pomocą internetu postanowiłem odkrywać proces powstawania gier. Zafascynowało mnie zwłaszcza projektowanie poziomów, czyli wirtualnych przestrzeni, do których trafiają gracze. Później sprawy potoczyły się szybko, przyszły warsztaty na Politechnice Łódzkiej oraz szczęśliwe zwycięstwo na Zespołowym Konkursie Tworzenia Gier Komputerowych jako zespół Untouched Unicorns. Odtąd starałem się poszerzać swoje umiejętności, dzięki czemu jestem dziś w stanie zarabiać, robiąc to, co lubię.



Jesteś przewodniczącym Koła Informatycznego Niepokoju. Czym zajmujesz się w Kole?

Koło Informatycznego Niepokoju to duży zespół ludzi z różnorodnymi zainteresowaniami. Mamy 5 sekcji: Twórców Gier, Algorytmiczna, .NET, Sztucznej Inteligencji, a także Grafiki. Moje zadanie polega na pomocy każdej z nich w organizacji ich własnych działań, szczególnie tych wymagających kontaktu z władzami uczelni. Dodatkowo odpowiadam na propozycje współpracy oraz szukam okazji, by nasze koło promować. Sekcje naszego Koła mają sporo osiągnięć na swoim koncie. Sekcja algorytmiczna wielokrotnie wygrywała na zawodach, a członkowie Digital Night Studio, sekcji twórców gier, corocznie z sukcesami biorą udział w Konkursie Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych oraz sami organizują wiele wydarzeń. Za największe osiągnięcie każdego członka uważam jednak możliwość brania udziału w fascynujących projektach i wspólne poszerzanie wiedzy. Nawet osoby zaczynające od zera mogą znaleźć u nas coś dla siebie i odkryć swoje nowe pasje!

W przyszłości będziesz level designerem. Na czym polega ta praca?

Level designer tworzy przestrzeń, po której porusza się gracz i kreuje dla niego pole do podejmowania decyzji. W praktyce zaczyna się od projektu, w którym odpowiednim rozmieszczeniem obiektów i ustawieniem mechanik chcemy zapewnić jak najciekawszą rozgrywkę. Przydatne jest więc nie tylko jak najlepsze zrozumienie działania gry, ale również podstawowa znajomość języków programowania. To taka zabawa klockami, którą bardzo lubiłem w dzieciństwie, tylko na dużo bardziej zaawansowanym poziomie. Właśnie wizja tworzenia jak najlepszej rozrywki jest najbardziej satysfakcjonująca.

Co miłośnik gier komputerowych lubi robić w wolnych chwilach?

Muszę przyznać, że jest tego całkiem sporo. Zawsze lubiłem pływać. Dziś robię to mniej regularnie, ale za to częściej odwiedzam siłownię. Uwielbiam też gotować. Myślę, że to niezwykle przydatna umiejętność i do tego bardzo przyjemna. No i oczywiście bez grania w gry komputerowe, nigdy nie spróbowałbym ich tworzyć! Staram się być z nimi na bieżąco, tak samo jak z dobrym kinem. Uwielbiam filmy Quentina Tarantiono. Są dla mnie bardzo inspirujące.

Wprowadzone przez: Aleksandra Pawlik, 15.09.2020,
Data aktualizacji: 22.09.2020

Adres URL

źródła:<https://rekrutacja.p.lodz.pl/pl/poteguj-mozliwosci/poteguj-mozliwosci-z-mateuszem-majchrzakie>
m