



Politechnika Łódzka

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



Koło Informatycznego Niepokoju ma długoletnią tradycję, a więc i wielu członków na przestrzeni historii PŁ. Skąd pomysł na nazwę i jak wygląda struktura Waszego koła?

Koło ma bardzo wiele lat, a pierwsi założyciele są już doktorami i wykładają na politechnice. Wydaje mi się, że tylko oni tak naprawdę znają pochodzenie tej nazwy. KINo stworzono po to, by zainteresowani studenci mogli poszerzyć swoją wiedzę z informatyki w różnym zakresie.

W jakich pracach mogą brać udział członkowie koła?

Mamy pięć sekcji, więc tak naprawdę każdy znajdzie coś dla siebie. W skład KINa wchodzi: Sekcja Twórców Gier, Sztucznej Inteligencji, Grafiki, Algorytmiczna, .NET. Te sekcje pojawiały się i znikwały na przestrzeni lat w zależności od tego, kto się chciał czym zajmować. Nie wszystkie sekcje stworzono jednocześnie. Na przykład sztuczna inteligencja powstała dopiero bodajże w 2018 roku, sekcja grafiki zaś została reaktywowana w zeszłym semestrze, ponieważ pojawiła się osoba, która zechciała podjąć się tego zadania. Każda sekcja ma też oddzielnego przewodniczącego, który organizuje zajęcia dla uczestników spotkania.

Jako przewodniczący KINa kontroluję, co dzieje się w każdej z sekcji i pomagam w razie problemów. Załatwiam też typowe sprawy organizacyjne. Sam nie prowadzę konkretnych działań w sekcjach, jestem

natomiast członkiem jednej z nich – Digital Night Studio (Sekcja Twórców Gier), gdzie tworzymy własne projekty i docelowo gry.



Byłeś bohaterem naszego cyklu „Potęguj możliwości” [1] i to właśnie tam opowiedziałeś m.in. o chęci projektowania gier komputerowych i pasji malarskiej. Czy koło, a w zasadzie Twoja sekcja, rozwija w tej dziedzinie bardziej niż sam kierunek studiów?

Gdy przyszedłem na studia, głównie dzięki kołu mogłem rozwijać tę pasję tworzenia gier, ale oczywiście, gdy rozpoczęła się specjalność na studiach, tam również zacząłem działać w tym zakresie, nawet pod innym kątem. Swoją przygodę z informatyką rozpocząłem od warsztatów, które były prowadzone na PŁ, gdy byłem jeszcze w liceum. W ich trakcie członkowie koła KINo opowiadali o podstawach tworzenia gier. Przychodząc na politechnikę, od razu zacząłem uczęszczać na spotkania sekcji Digital Night Studio. W kole działałem około 3 lata, natomiast przewodniczącym jestem od 2 lat.

Działanie w kole wymaga większego nakładu pracy niż studia?

Bywa intensywnie, zwłaszcza że funkcja przewodniczącego to odpowiedzialne zadanie. Uważam jednak, że łączenie uczelni z kołem nie jest czymś niemożliwym. To prawda, że studia dzienne na politechnice wymagają wiele zaangażowania, jednak mój plan i odpowiednie zarządzanie czasem pozwalają mi spełniać się w kole. KINo i działanie w nim na pewno bardziej mnie fascynuje, ale więcej czasu poświęcam studiom. Koło mam jednak zawsze w myślach i chętnie w nim działam.

Czym się aktualnie zajmujecie w KINie?

Sekcje raczej działają oddzielnie. Na przykład sztucznej inteligencji czy algorytmiczna skupiają się na udziale w zawodach, z kolei twórcy gier tworzą projekty, które idą na konkursy, ale poza tym zajęcia w tej sekcji odbywają się w formie naprzemiennej – raz prelekcje, które wyjaśniają uczestnikom konkretne zagadnienia, innym razem zajęcia projektowe, na których można konsultować progres swoich działań.



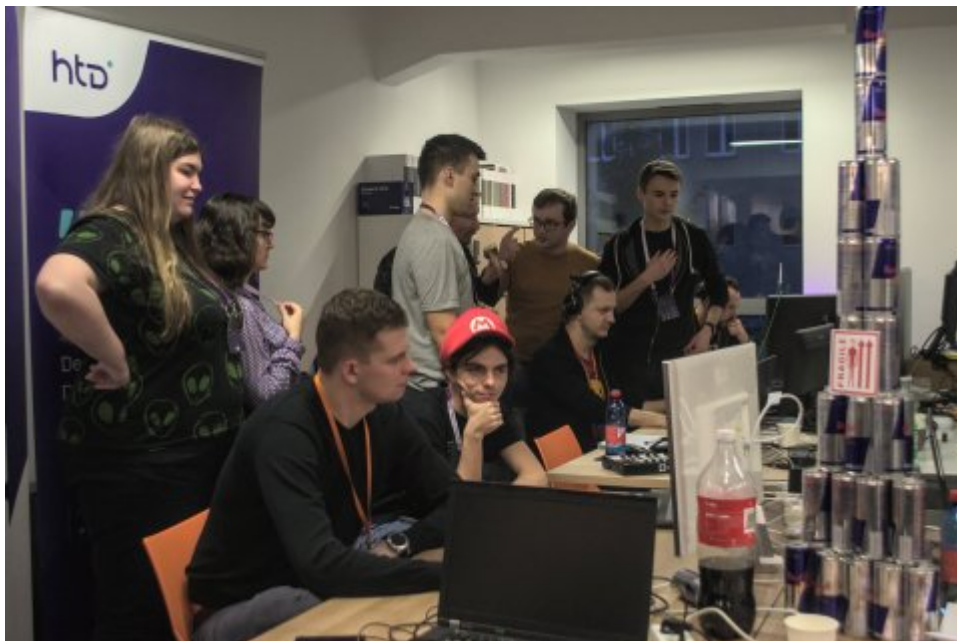
Widziałam filmik, na którym wraz z wiceprzewodniczącym Filipem Izydorczykiem prezentujecie gry komputerowe tworzone w ramach koła. Jak przebiega proces tworzenia takiej gry?

Jeśli projektujemy daną grę, zaczyna się współpraca między sekcjami, głównie między twórców gier i grafiki. Proces tworzenia jest długi, ale kreatywny. Gdy ma się już pomysł, przechodzi się do projektowania mechaniki i założeń gry, a potem się to implementuje w odpowiednim oprogramowaniu. Proces jest bardzo dynamiczny. W sekcji graficznej uczestnicy uczą się robić coś, co można wykorzystać w sekcji gier do tworzenia modeli. Realizujemy różne projekty, więc jest wiele możliwości rozwoju.

Proces tworzenia daje dużo zabawy, chociaż nie stroni od problemów, które pojawiają się na każdym etapie. Mam taką ulubioną anegdotkę, którą często powtarzam. Dotyczy ona pracy i komunikacji w zespole. W jednej grze, którą tworzyliśmy, reprezentowaliśmy prawdziwe obrazy w wirtualnych przestrzeniach 3D. Gra składała się z zagadek, które rozwiązywało się w świecie danego obrazu. Wśród wybranych przez nas dzieł znalazł się obraz Salvadora Dalí pt. Trwałość pamięci. Są na nim wykrzywione czy też rozlane zegary, a jeden z nich opiera się o dziwny obiekt. Ten kształt trudno do czegoś innego przyrównać, w końcu to surrealizm. Roboczo ten obiekt nazwaliśmy „krową”, a następnie poprosiliśmy grafika, żeby wykonał nam jej model. Dostaliśmy go oczywiście, ale było to rzeczywiste zwierzę, a nie nasz kształt. (śmiech)

Nad czym teraz pracujecie i z czego jesteście dumni?

Część zespołu dołączyła do projektu Power z PŁ, który pozwala realizować projekt gry razem z mentorami z branży. Nasze działania podłączyliśmy pod Digital Night Studio. Chodzimy na spotkania projektowe, omawiamy progres. Koncept tej gry polega na tym, że jesteśmy energią wewnątrz komputera i zarządzamy prądem, przekazując energię dalej. Na tym polega kooperacja w rozwiązywaniu zagadek – jeden gracz może oddawać do środowiska energię, a drugi może ją tylko odbierać. Działanie w projekcie jest dobrowolne, nie ma presji. Dumni jesteśmy ze wszystkich ludzi, którzy podejmują się jakiegokolwiek działania dodatkowego i chcą stworzyć coś samodzielnie



Jesteście bardzo zaangażowani. Ilu macie członków i jak wyglądała Wasza działalność w pandemii?

Najliczniejszą sekcją jest ta twórców gier, w której znajduje się nawet do 10 zespołów projektowych. Jeśli jednak zsumujemy wszystkich członków KINa, może być ich około osiemdziesięciu. Liczba ta ulega zmianie, ponieważ na początku roku akademickiego nowych osób jest więcej, ale z czasem się to weryfikuje. Każdy student może dołączyć w dowolnym momencie. W tym celu należy napisać do przewodniczącego sekcji, która daną osobę interesuje, maile podane są na naszej stronie internetowej. Oczywiście zachęcamy do zaczynania przygody z kołem na początku semestru, ponieważ wtedy łatwiej jest wdrożyć się w projekt, a nawet zbudować zespół.

Jeśli chodzi o pandemię, nie było problemu z przejściem na tryb zdalny, ponieważ działamy na komputerach. Bez względu na sposób działania, organizujemy spotkania integracyjne i staramy się trzymać jak najlepszą atmosferę. Tworzymy już taką małą rodzinę.

Czy działalność w kole w czymś Ci pomogła?

W kole nabywamy różnego typu kompetencje, także interpersonalne. Jeśli zostaniemy liderem zespołu, uczymy się zarządzania. Rozwijamy także umiejętność pracy w zespole oraz zdobywamy wiedzę w dziedzinach kluczowych dla danej sekcji. Poznajemy wartościowe i potrzebne programy. Jeśli ktoś zapisze się od samego początku, poznaje je dużo wcześniej niż reszta studentów na jego roku. Pod wieloma względami możemy nawet bardziej się rozwinąć w kole niż na studiach, ponieważ mamy większe pole manewru, jeśli chodzi o wybór tematów, którymi chcemy się zajmować.

A jak wygląda to w kontekście rynku pracy?

Dzięki realizowanym projektom możemy zdobyć pierwsze wpisy do portfolio. Działania w kole naukowym dają nam dużą przewagę na rynku pracy, dlatego jest to coś, czym trzeba się pochwalić na rozmowie rekrutacyjnej. Mnie to pomogło zdobyć pierwszą pracę w branży. Aktualnie sam zaczynam nową przygodę w jednej z firm, zajmujących się tworzeniem gier.

Wiem też, że absolwenci koła niejednokrotnie zdobywają pracę, chociażby w dziedzinie gier. Często na

przykład na Konkursie Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych, w którym biorą udział nasze gry i niemal co roku zajmują najwyższe miejsca, spotykamy osoby z PŁ, będące w jury bądź pracujące w konkretnych firmach. W Łodzi branża gier faktycznie się rozwija, ale dużo osób pracuje również w innych polskich miastach. Słyszałem też o przypadkach zagranicznych w Stanach Zjednoczonych.

Rozmawiała: Paulina Krygier

Zdjęcia: Jacek Szabela, prywatne archiwum bohatera

Wprowadzone przez: Aleksandra Pawlik, 10.01.2022,

Data aktualizacji: 07.02.2022

Adres URL

źródła:<https://rekrutacja.p.lodz.pl/pl/news/kariera-kolem-sie-toczy-skn-kino-mateusz-majchrzak>

Odnosińki

[1] <https://rekrutacja.p.lodz.pl/pl/poteguj-mozliwosci/poteguj-mozliwosci-z-mateuszem-majchrzakiem>