



Krak Jam **2012**

Folder informacyjny



Global Game Jam (www.globalgamejam.org) jest międzynarodowym konkursem dla twórców gier komputerowych, którzy działając w niewielkich zespołach łączących programistów, grafików, dźwiękowców, designerów i ew. inne specjalności, otrzymują 48h na stworzenie własnej produkcji. Cechą unikalną Global Game Jam, jest to, że uczestnicy na całym świecie, jednocześnie (+/- z podziałem na strefy czasowe) tworzą w czasie jednego weekendu gry komputerowe na taki sam, globalnie zadany temat.

Jednym z celów Global Game Jam jest integracja środowiska twórców gier, nauka przez nich nowych technologii, pracy w zespole pod presją czasu i okoliczności, promowanie innowacyjności i kreatywności oraz dobra zabawa. Profesjoniści, studenci i hobbysci wspólnie będą tworzyć małe, eksperymentalne gry, starając się wymyślić nowego Pacmana, World of Goo czy Audiosurfa.

W roku 2010 miała miejsce 2 edycja tego konkursu. Wzięło w niej udział **39** państw na całym świecie, w tym: Niemcy, Francja, Anglia, Holandia, Belgia, Szwecja, Nowa Zelandia, Australia, Turcja, Stany Zjednoczone, Szwajcaria, Włochy, Argentyna, Brazylia, Kanada, Japonia, Hiszpania, Izrael, Indie, Katar, Pakistan, Korea Południowa, Litwa, Rosja czy Polska. Łącznie **138** lokacji przyjęło **4300** uczestników, którzy w ciągu jednego weekendu, rozłożonego na przestrzeni 14 stref czasowych, wyprodukowali niemalże **1000** gier.



Global Game Jam jest inicjatywą **IGDA**. Organizacja ta jest głównym inicjatorem i koordynatorem, zapewnia pomoc merytoryczną, wsparcie medialne i określa tematykę, wszystko po to, aby Global Game Jam był naprawdę globalnym wydarzeniem. Global Game Jam trwa od piątkowego popołudnia do niedzieli wieczór, 48 godzin bez przerwy. Konkurs jest wydarzeniem typu *non-profit*; jest darmowy dla uczestników, oraz otwarty dla widzów, gości i mediów.

W 2010 roku po raz pierwszy zawody z cyklu Global Game Jam zawędrowały do Polski, a konkretnie do Krakowa na AGH, gdzie zorganizowano **KrakJam** (www.krakjam.pl/2010). Na miejsce przybyły 21 osób, większość krakowian, ale np. 2 uczestników przyjechało z Olsztyna, jeden z Łodzi, a 2 obserwatorzy z Wrocławia. W roku 2011 zjawili się 27 osób.



KrakJam cieszył się dużym powodzeniem w **mediach**: odwiedzili nas dziennikarze i ukazały się artykuły w Gazecie Krakowskiej, Dzienniku Polskim czy dłuższa relacja w serwisie gry.onet.pl; można było usłyszeć o nas w Radio Zet, Radio Kraków, eska VOX i radiofonia.fm. Przybyła telewizja TVN 24, przez kilka godzin filmowała uczestników i odrywała ich od pracy prosząc do wywiadów.



Prezentacje skończonych gier



KrakJam w roku **2012** odbędzie się w dniach 27-29 stycznia, planujemy go jako wydarzenie dla **36** osób; wynika to z sukcesywnego wzrostu uczestników po pierwszej edycji, zainteresowania jakim cieszy się temat oraz jakie mamy okazję odczuć poprzez pytania osobiste i w internecie. Posiadamy dwuletnie doświadczenie w organizacji poprzednich edycji tak dużego eventu oraz innych wydarzeń na uczelni, gotową stronę internetową (www.krakjam.pl) oraz więcej osób pomagających przy organizacji.

Global Game Jam oraz KrakJam to inicjatywy typu *non profit, for fun* - ani główny organizator, ani lokalni organizatorzy ani także uczestnicy nie zarabiają na udziale w nich, pomijając osobistą satysfakcję, nowe znajomości, zdobyte doświadczenie i przyjemnie (choć pracowicie) spędzony czas.

O ile w przypadku dwóch pierwszych podmiotów to się nie zmieni, to dla uczestników chcielibyśmy, aby było inaczej – uważamy, że za dobrowolny udział w tak intensywnym i stresującym wydarzeniu należy się coś więcej niż dyplom (który oczywiście mamy przewidziany).

Chcemy przyznać ciekawe nagrody dla najlepszych produkcji, wyłonionych w tradycyjny jamowy sposób: przez samych uczestników: każdy z nich otrzyma głos na 3, 2 i 1 punktów, do rozdelenia na grę nie-swojej drużyny. Ilość przyznanych nagród zależy od funduszy zdobytych od sponsorów; jako plan minimum zakładamy 3 pierwsze miejsca (czyli nagrody dla 12 osób). Preferowaną przez nas nagrodą jest **książka**, jako uniwersalna, przekazująca wiedzę (programistyczną, artystyczną itd), oraz ze względu na bycie dobrem edukacyjnym, łatwiejsza do rozliczenia.



Zwycięzcy KJ 2010, WYSI team



Drugie miejsce, The Carrot Team

Agenda

Piątek	Sobota	Niedziela
15.00 – otwarcie bram, prezentacje techniczne, wykłady gości z branży	Cały dzień – praca wre	15.00 – deadline przesłania gier na serwer GGJ
16.50 – oficjalny początek KJ, zdradzenie tematu GGJ 2012	Śniadanie, obiad i kolacja w gestii uczestników	16.00 – prezentacje gier
17.00 – ćwiczenia integracyjne, keynote GGJ, oficjalny start GGJ w GMT+1		17.00 – testowanie gier, głosowanie uczestników na najlepszą
od 18.00 – brainstorming, tworzenie gier		18.00 – rozdanie nagród i dyplomów, zdjęcie grupowe, pożegnanie i koniec KJ

Ubiegłoroczna edycja KrakJam została opisana w mediach m.in:

- ✓ <http://krakow.gazeta.pl/krakow/1,85488,9027546.html>
- ✓ <http://www.gazetakrakowska.pl/artukul/363023,krakow-przez-48-godzin-tworzyli-gry-o-zagladzie.id,t.html>
- ✓ <http://www.tvp.pl/krakow/informacja/kronika/wideo/29-i-2011-godz-2145/3884185>
- ✓ <http://gamezilla.komputerswiat.pl/newsy/2011/4/krakjam-2011-krakowska-edycja-miedzynarodowego-konkursu-tworzenia-gier-komputerowych-na-czas>

A zdjęcia z konkursu można znaleźć pod adresem:

<http://albumy.ksaf.pl/v/krkjam2011/>

Osoby upoważnione do kontaktu:

Maciej Siwek
główny organizator
shader@student.agh.edu.pl
tel. 724 509 731

Organizatorzy:

SKN SHADER

www.sknshader.pl



www.agh.edu.pl



www.mediaframe.pl

W dalszej części folderu znajdują się informacje na temat **Global Game Jam**.



Fact Sheet

The Global Game Jam held it's inaugural 48 hour Game Jam
January 30th - February 1st 2009

- 1650 Participants
 - 97% of those surveyed would participate again
- 53 locations
 - 25 of which streamed the event LIVE via ustream.tv
- 23 countries
 - 14 time zones
- 370 games attempted/made
 - Several games made that weekend have signed publishing deals
- 100's of news articles, podcasts, webcasts & TV
 - Wired
 - Gamasutra
 - The Escapist
 - BoingBoing
 - BBC Podcast
 - NYTimes Tech Podcast
 - Electronic Playground
 - G4 Channel



When I first read the announcement for the GGJ on the IGDA's mailing list, it struck me as such an awesome idea that I absolutely wanted to support it whether or not it would succeed. Now that the event is over, I can safely say that it was a massive success, beyond my best expectations - especially for a first try! - **Olivier LeJade**, CEO Mekensleep Studios, GGJ 2009 Platinum Sponsor



Unity has always been about enabling creativity - we started 3 guys in a room and are still to this day in love with the crazy creative energies that game jams foster; hence we are thrilled to be part of the Global Game Jam - **Nicholas Francis** Chief Creative Officer, Unity Technologies, GGJ 2009 Platinum Sponsor

Sponsors 2011:



Brought to you by

