

Harmonogram výuky ACADEMY 2022

Týždeň	Deň	Názov a zameranie	Kto	Lektor
18. Týždeň	Pondelok	Úvod do game developmentu	Všetci	Snarky S.
	Streda	Game Art Fundamentals	Všetci	Peter Doležal, Táňa Zacharovská
19. Týždeň	Pondelok	Business side of games - overview, decisions, priorities, tools	Všetci	Michal Ferko
	Streda	Mood board a jeho využitie pri plánovaní herného projektu	Všetci	Táňa Zacharovská
20. Týždeň	Pondelok	Game Design - základy (prednáška vhodná pre verejnosť)	Všetci	Alex Buzgo
	Streda	Základy Level dizajnu	Všetci	Tibor Repta
21. Týždeň	Pondelok	Základy gitu a cloudové riešenia pre programátorov a artákov	Programátori	Samuel Kubala / Vajk Pomíchal
		Art direction na začínajúcom projekte	Grafici	Táňa Zacharovská
	Streda	Intro do animácie	Game design	Boris Rédlí
22. Týždeň	Pondelok	Architektúra projektu v Unity (+ zadať home work)	Všetci	Michal Ferko
		Concept Art	Grafici	Martin Engler
	Streda	Technicko vizuálny prístup k hre a user experience	Game design	
23. Týždeň	Pondelok	5 disfunctions of the team	Všetci	Marek Žilavý
	Streda	Brainstorming o téme hry I (GATHER)	Všetci	
24. Týždeň	Pondelok	Playtesting	Všetci	Jožko Vančo
	Streda	Brainstorming o téme hry II (GATHER)	Všetci	
25. Týždeň	Pondelok	Ako manažovať herný projekt, time management a nástroje na spoluprácu + Game Documentation (GDD, ADD, TDD, confluence, tools)	Všetci	Michal Ferko
	Streda	Brainstorming o téme hry III (GATHER)	Všetci	