



Wykład online

JAK WEJŚĆ W GAMEDEV?

Krzysztof Kauza

GameDev | Level Art | Unreal Engine | Grafika 3D

18:00 | 9.10.2025



0 mniej – projekty komercyjne



RED SQUARE GAMES



PARADARK STUDIO



RENDER CUBE

0 mnie - projekty personalne



**REKONSTRUKCJA
KRAK DES CHEVALIERS**



**STACJA KOSMICZNA
„SOLARIS”**



**WETERAN
GAME JAMÓW**

Dlaczego GameDev?

Dlaczego GameDev?



**OPOWIADANIE
HISTORII**



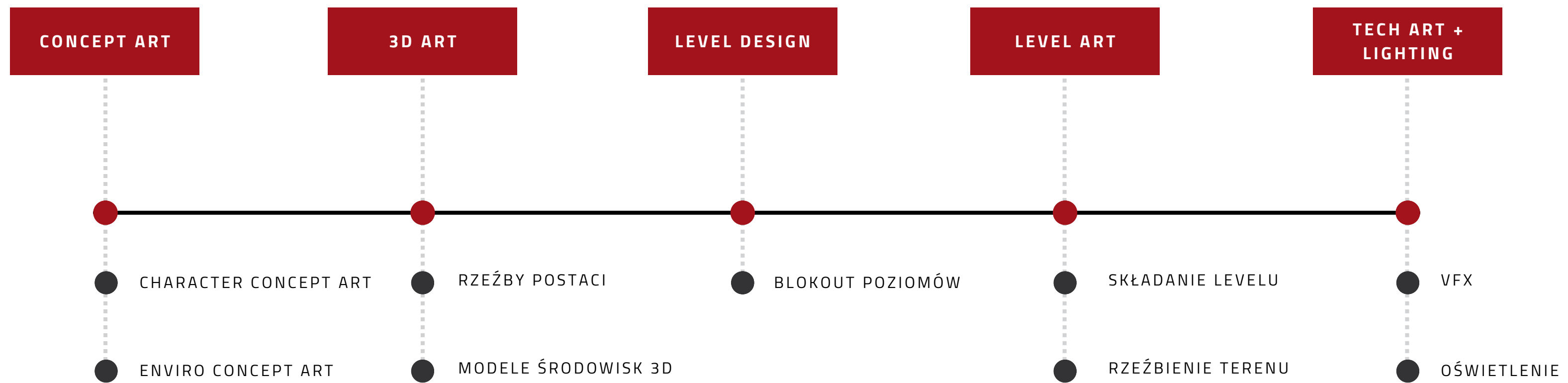
**TWORZENIE
ŚWIATÓW**



**PRZEKAZYWANIE
EMOCJI**

Jak się tworzy gry?

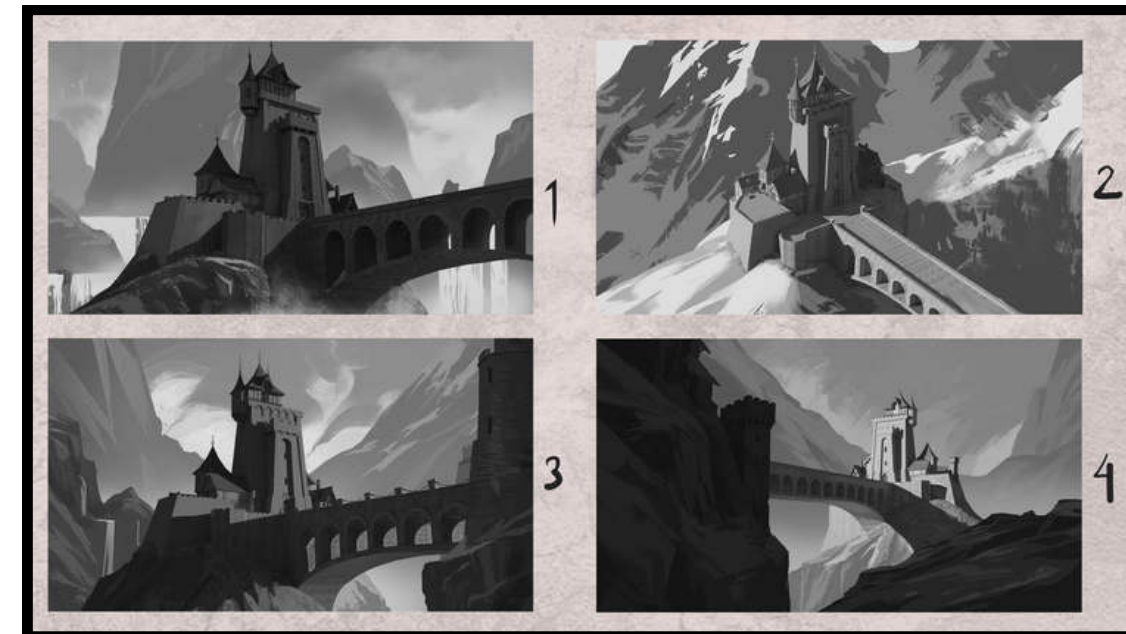
Stanowiska artystyczne w GameDevie



Concept Art



**CHARACTER
CONCEPT ART**



**ENVIRO
CONCEPT ART**

3D Art



RZEŹBIENIE POSTACI

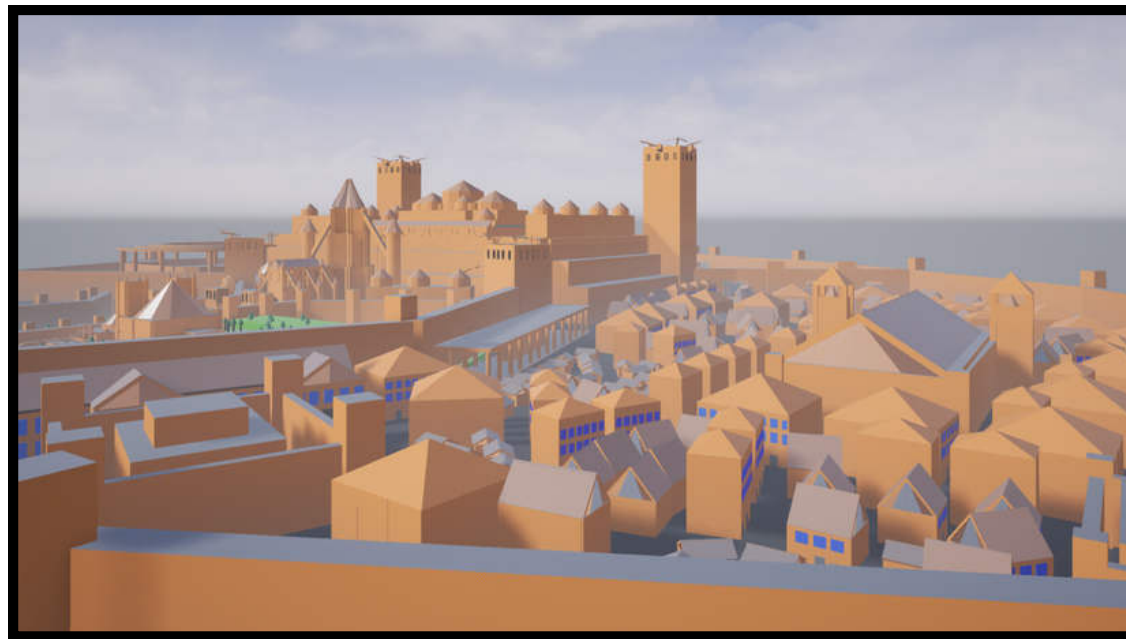


ASSETY 3D



MODELE ŚRODOWISK

Level Design



**BLOCKOUT
POZIOMÓW**

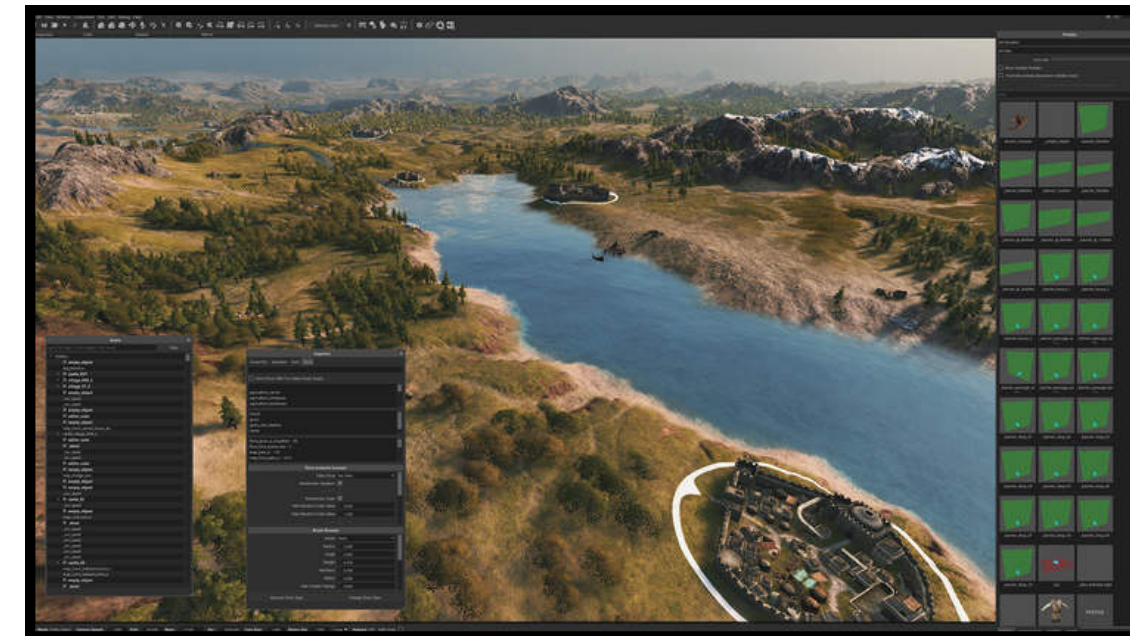


**WSPÓŁPRACA
Z LEVEL ARTEM**

Level Art



**TWORZENIE LEVELI
NA SILNIKU**



RZEŹBIENIE TERENU

Tech Art + Lighting



VFX + OPTYMALIZACJA



OŚWIETLENIE I MOOD

Inne stanowiska



PROGRAMIŚCI



PISARZE



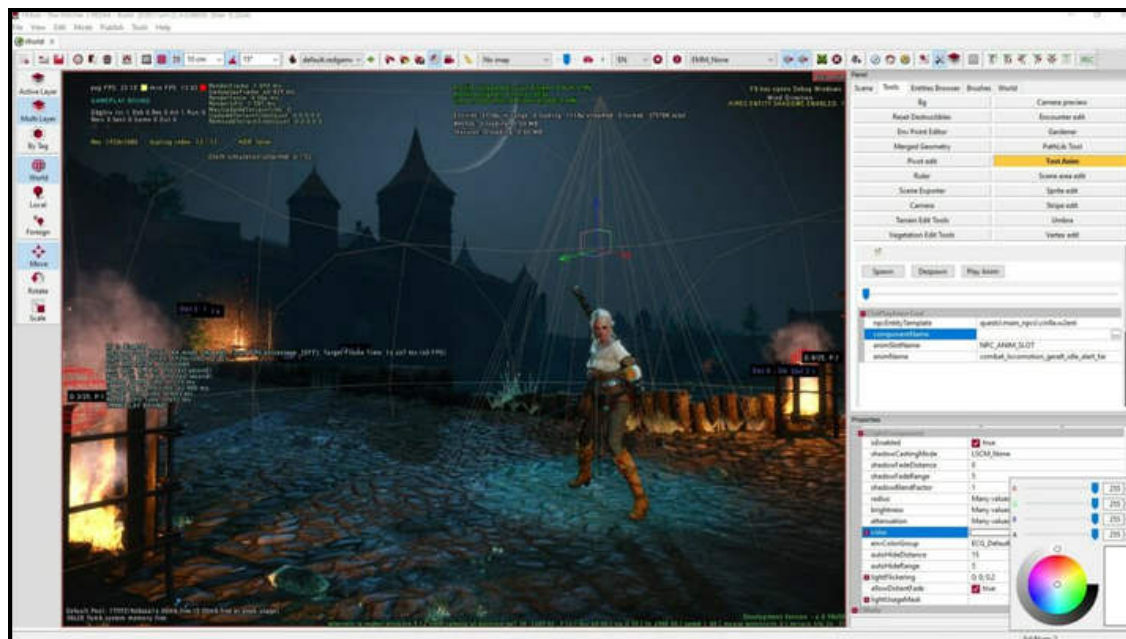
TESTERZY



JAK ZNALEŹĆ PRACĘ W GAMEDEVIE?



Jak zacząć?



SCENA MODERSKA



GAME JAMY

Czym są Game Jamy?



**48 - 72H NA
PRZYGOTOWANIE GRY**



**FORMAT
KONKURSOWY**



**GAME DEV
W PIGUŁCE**



JAKIE PROGRAMY WARTO ZNAĆ?



Jakie programy warto znać?



TWORZENIE GRAFIKI 2D

PHOTOSHOP
SUBSTANCE PAINTER
SUBSTANCE DESIGNER



MODELOWANIE 3D

BLENDER
AUTODESK MAYA
3DS MAX



RZEŻBIENIE POSTACI

ZBRUSH



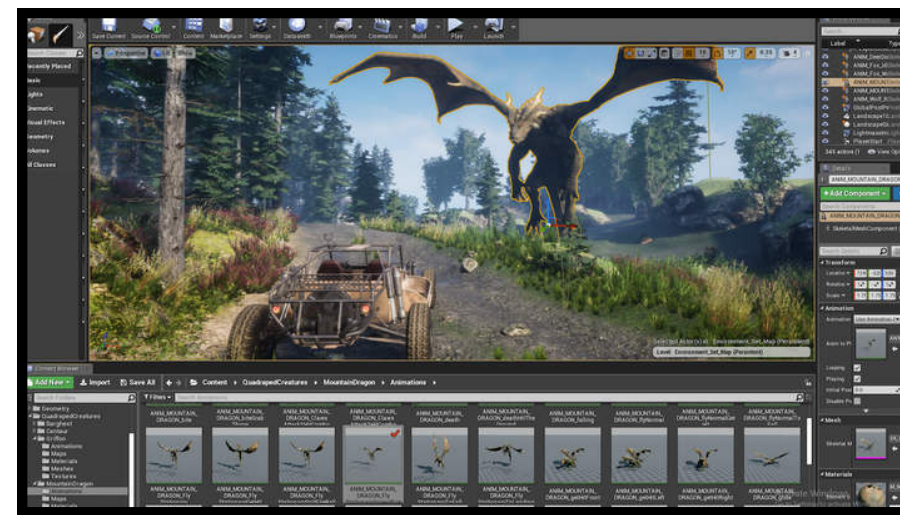
SILNIKI DO GIER

UNREAL ENGINE
UNITY

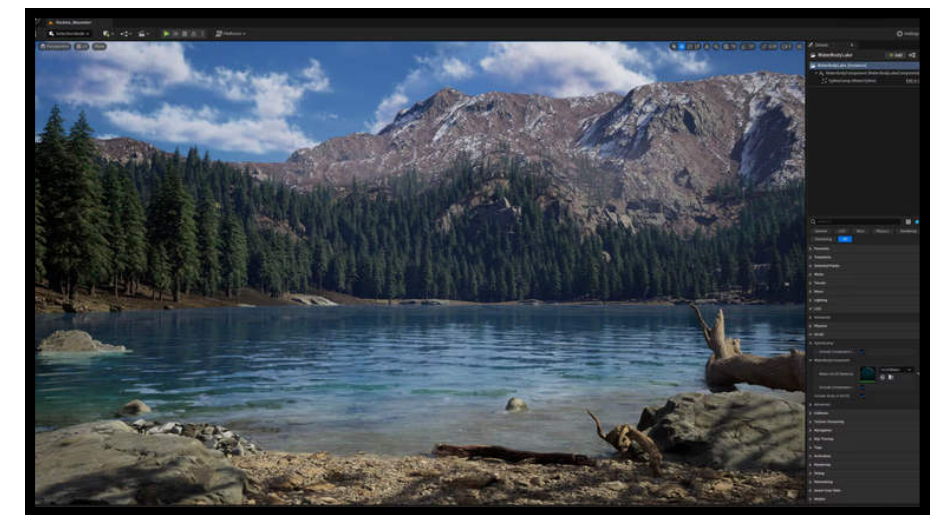
Do czego służą silniki do gier?



GRAFIKA 3D

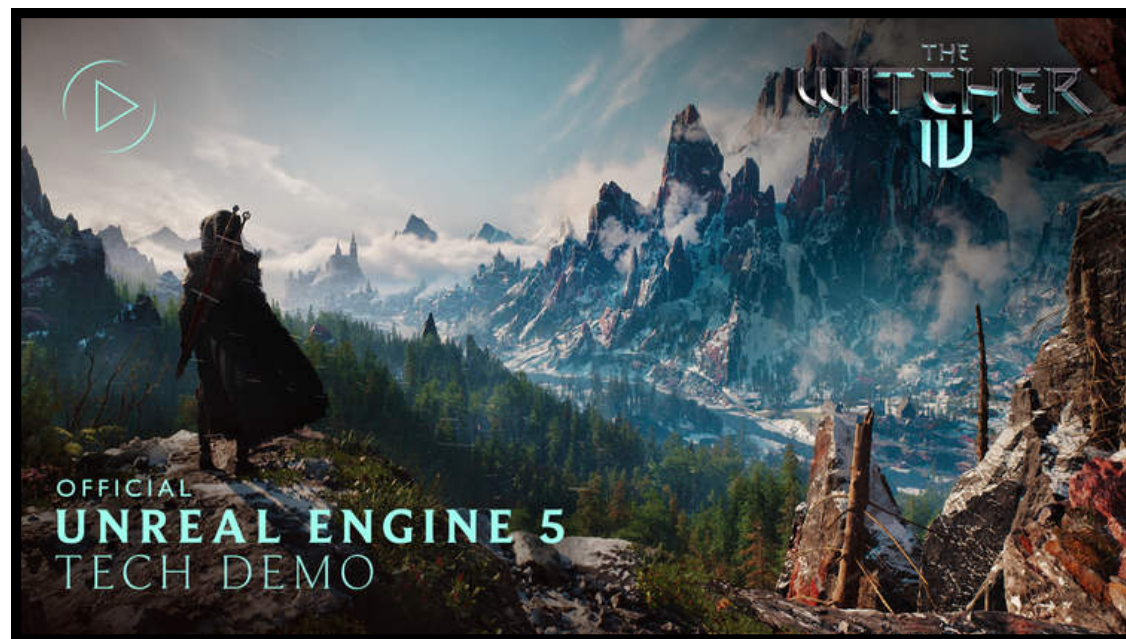


PROGRAMOWANIE

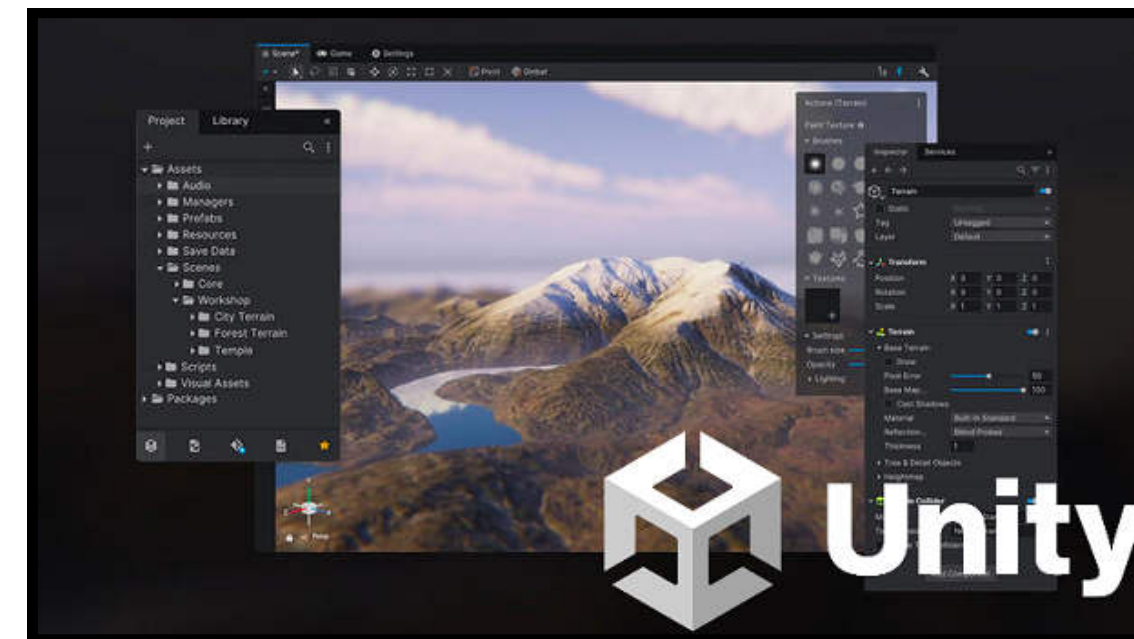


POSTPRODUKCJA

Wiodące silniki na rynku GameDev



UNREAL ENGINE 5



UNITY



JAK WYGLĄDA RYNEK GIER WIDEO?



Jak wygląda rynek gier wideo?



GRY WYSKOBUDŻETOWE



GRY NIEZALEŻNE

Zalety i wady pracy przy indykach

ZALETY

- ŁATWIEJSZA REKRUTACJA
- KAMERALNE ZESPOŁY
- WIĘCEJ OKAZJI DO NAUKI
- MNIEJ FORMALNOŚCI
- MNIEJSZY PRÓG WEJŚCIA

WADY

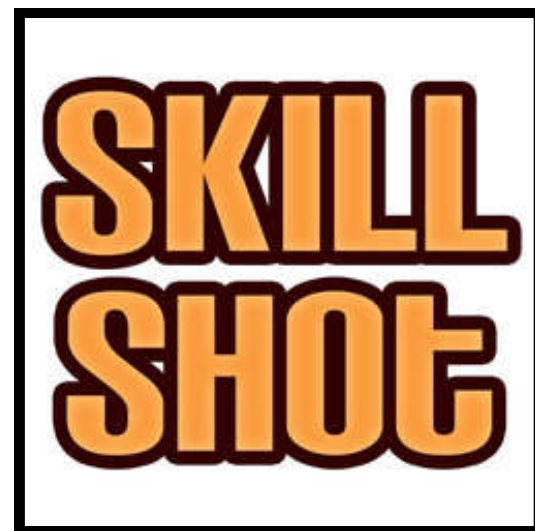
- UMOWY O DZIEŁO
- NIŻSZE WYNAGRODZENIE
- NAUKA NA BŁĘDACH
- NIEDOSZACOWANIE CZASU
- RYZYKO POWODZENIA



GDZIE SZUKAĆ PRACY?



Gdzie szukać pracy?



SKILLSHOT



FACEBOOK



STRONY STUDIÓW

Eventy branżowe w Polsce



PROMISED LAND

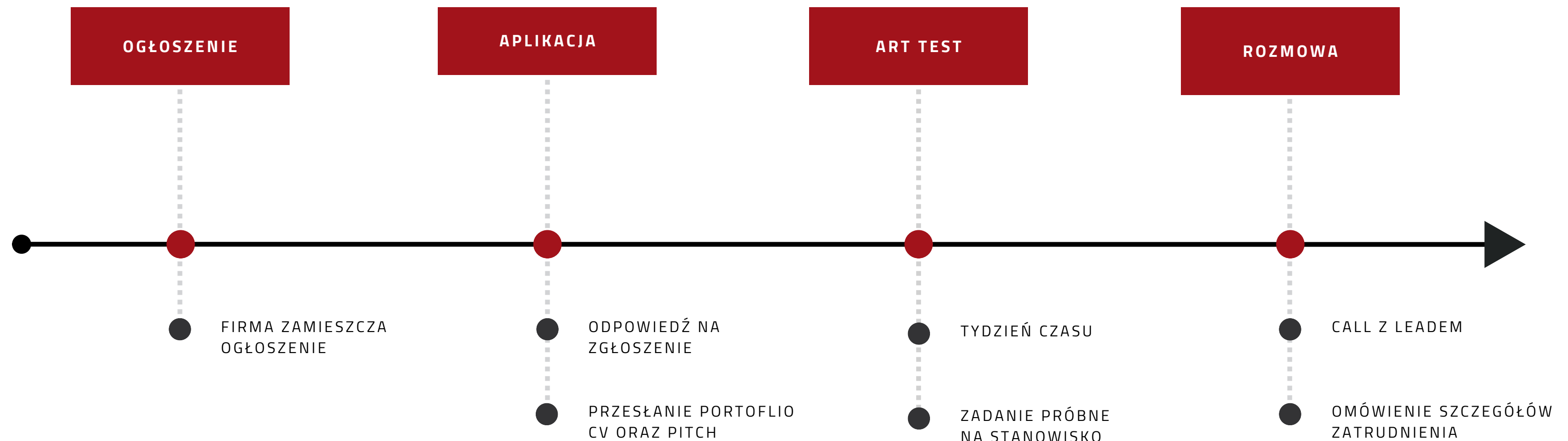


PIXEL HEAVEN



DIGITAL DRAGONS

Jak wygląda proces rekrutacji?



Gdzie szukać informacji?



GDC



FLIPPED NORMALS



DIGITAL DRAGONS

Jak zwiększyć swoje szanse na zatrudnienie?

- **Odrób pracę domową** - graj w gry studia do którego aplikujesz, wiedz czym się zajmują i jaki jest profil danej firmy.
- **Znajdź mentora** - idź na studia, zbieraj feedback od ludzi z branży.
- **Przygotuj portfolio** - pokazuj tylko rzeczy odpowiadające stanowisku, na które chcesz aplikować oraz breakdown projektu.

Garść ogólnych porad

Garść ogólnych porad

- Nie spędzaj zbyt dużo czasu przy pracy nad jednym dziełem.
- Nie skupiaj się zbyttnio na szczegółach, detalach i wykończeniach.
- Nie ograniczaj swoich poszukiwań do danego miasta lub regionu.
- Nie próbuj uczyć się wszystkiego na raz.

Garść ogólnych porad

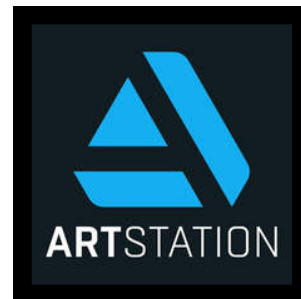
- Podchodź z dystansem do krytyki.
- Bądź świadom swoich talentów i predyspozycji.
- Staraj się czasem wychodzić ze swojej strefy komfortu.
- Oglądaj tutoriale jednak nie przeceniaj ich wartości.



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ



W sprawie kontaktu



ArtStation

krzysztof.kauza



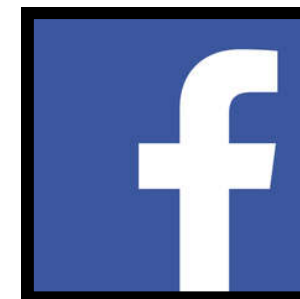
Discord

kjkauza



Mail

@krzysztofkauza



Facebook

krzysztof.kauza