

Podsumowując Warsztaty na temat tworzenia gier na platformie Android. Zaczynając od organizacji - wydaje mi się, że wszystko poszło bardzo sprawnie. Sprawdził się pomysł na zaproszenia, ze względu na możliwość oszacowania potencjalnej liczby gości, jak i uzyskania rzeczywistej ich liczby poprzez sprawdzanie listy wejściu. Mechanizm zaproszeń koniecznie musi być wykorzystywany przy kolejnych imprezach.

Promocja warsztatów również wypadła nieźle. Zawisły plakaty, pojawiła się informacja na liście EE-INFO - niestety nie było już wtedy "wolnych miejsc". Mieliśmy również reklamę na polibuda.info. Duży rozgłos zyskaliśmy też poprzez stworzenie wydarzenia na Facebooku.

Nie było większych problemów technicznych. Dostępna była sieć 'konferencja'. AE była idealną salą na przeprowadzenie tego typu wykładu. Akustyka jest względnie dobra, przez co prowadzący nie musiał używać nagłośnienia. Jedynym problemem tej sali to mały komfort patrzenia na obraz rzutnika z dolnych rzędów, jednak miejsca było na tyle dużo, że nikt z uczestników nie był zmuszony siadać nisko.

Teraz przechodząc do części merytorycznej wykładu. Nie mam nic do zarzucenia co do samej treści prezentacji. Ze względu na różny poziom uczestników wykładu, nie można było zrobić go zbyt zaawansowanego. Prowadzący odpowiadał na pytania. Studenci dostali również ciekawą ofertę praktyk w firmie Mobica, po wykładzie zostało kilka zainteresowanych osób w celu dalszej dyskusji, czy to praktyk, czy samego Androida. Bardzo pozytywnie!

Niestety nie sposób nie zwrócić uwagi na pewne nieporozumienie co do tematyki spotkania. Określanie go słowem "Warsztaty" było trochę na wyrost - nie można robić warsztatów bez części praktycznej. Mając tę wiedzę na początku, nie kazalibyśmy przynosić uczestnikom laptopów. Szkoda, że KOTiK przyjął tutaj rolę czysto organizatorską. Następnym razem potrzebujemy lepszej komunikacji z prowadzącymi. Podczas tego wydarzenia, Koło mogło pomóc w organizacji praktycznej części lub wręcz samemu ją poprowadzić. Niestety prowadzący nie miał nawet możliwości udostępnienia uczestnikom kodu który pokazywał. Tutaj niestety duże niedopatrzenie z naszej strony.

(Sprawozdanie) Tworzenie gier na platformę Android - Warsztaty z Mobica

Wpisany przez Michał Zochniak

piątek, 25 maja 2012 09:43 - Poprawiony wtorek, 29 maja 2012 11:36

Zorganizowanie spotkanie jest wartościowym doświadczeniem dla samego Koła, które na pewno będzie pomocne przy organizacji kolejnych wydarzeń - a te mam nadzieję już niedługo. Z tego miejsca dziękuję wszystkim - z Koła oraz z firmy Mobica - zaangażowanym w organizację. Cieszy mnie, że udało nam się zorganizować coś o takiej skali bez większych zgrzytów.