

## SÚŤAŽ PRE ŠTUDENTOV STREDNÝCH ŠKÔL

### „NAVRHNI HRU“

V rámci projektu: „Festival of Art and Independent Games LAG“, spolufinancovaného Európskou úniou v rámci programu Kreatívna Európa

Organizátormi súťaže sú nasledujúce inštitúcie: Uniwersytet Slaski, (Poľsko), Ostravská univerzita v Ostrave - Filozofická fakulta (Česká republika), Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave - Fakulta masmediálnej komunikácie UCM (Slovensko).

**Súťaž je určená pre všetkých študentov stredných škôl z Poľska, Českej republiky a Slovenska.**

Všetky informácie týkajúce sa organizácie súťaže (vrátane dátumu a miesta konania súťaže) budú zverejnené na webovej stránke: [www.lagfestival.us.edu.pl](http://www.lagfestival.us.edu.pl)

**Cieľom súťaže** je popularizovať poznatky o umení nezávislých hier a podporiť mladých ľudí zo Slovenska, Poľska a z Českej republiky, aby sa zapojili do vývoja v oblasti videohier. Súťaž je príležitosťou na prezentáciu individuálnych aj kolektívnych projektov, zakladanie a budovanie medzinárodných tvorivých tímov mladých ľudí s cieľom umožniť rozvoj budúcej kariéry a zlepšenie kariérnych vyhliadok účastníkov.

Súťaž bude prebiehať výlučne on-line. Proces odovzdania práce a jej vyhodnotenie bude vykonané prostredníctvom webovej stránky [www.lagfestival.us.edu.pl](http://www.lagfestival.us.edu.pl)

Súťaž prebieha v troch fázach rozložených v čase. Každý ročník bude obsahovať inú tému.

1.fáza (pre ročník 2015/2016 do **18.3.2016**)

Všeobecný koncept hry alebo všeobecný koncept reklamnej kampane, ktorej hlavnou témou pre ročník 2015/2016 je **labyrint** (slovné spojenie známe po celom svete, môžeme ho nájsť takmer vo všetkých kultúrach. Téma labyrint môže inšpirovať súčasného umelca v rôznych odvetviach ako je architektúra, film, divadlo, umelecké diela, videohry, záhradný dizajn).

2.fáza ( **21.3.2016 – 6.5.2016**)

Dizajn vybraných prvkov v súlade s pokynmi, ktoré budú zverejnené na webovej stránke [www.lagfestival.us.edu.pl](http://www.lagfestival.us.edu.pl) dva týždne pred začiatkom tejto fázy.

3. fáza (**9.5.2016 – 20.6.2016**)

Príprava prototypu hry.

### Ako sa zúčastniť súťaže

- 1. Po prihlásení odoslať projekt (internetové stránky [www.lagfestival.us.edu.pl](http://www.lagfestival.us.edu.pl)) uzávierka 18.3.2016**
- 2. Tituly priložených súborov musia obsahovať názov súťaže, autora a názov diela**
- 3. Pridať stručný popis vybranej interpretácie témy. Maximálne 50 slov, čo projekt reprezentuje.**
- 4. Pri realizácii projektu je nutné predložiť predstavy o ďalších krokoch (návrhy)**
- 5. Kontaktujte nás, ak sa vyskytnú nejaké problémy, alebo ak máte otázky**  
e-mail: [anna.smolarek@us.edu.pl](mailto:anna.smolarek@us.edu.pl)