

# Conferința Game Factory 2015

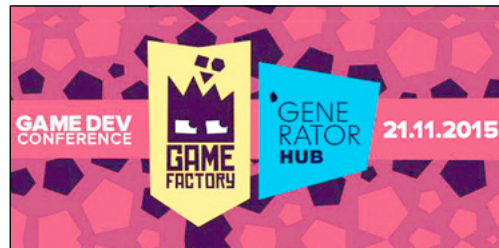
Pe 21 și 22 noiembrie 2015, cu susținerea Centrului de Excelență Tekwill și a Facultății Calculatoare, Informatică și Microelectronică, UTM, la Chișinău s-a desfășurat în premieră Conferința internațională a creatorilor de jocuri video – Game Factory-2015. Evenimentul a convocat dezvoltatori de jocuri din Ucraina, Polonia, Suedia, România, Belarus, Turcia, între care giganți ai acestei industrii – Ubisoft, Gameloft, Epic Game, Unity3D, Playtestlx, CD Project Red, Zeptolab, Wargaming, Forgotten Key, Spooky House, Oriplay, Simpals și mulți alții. Participanții la eveniment au avut posibilitatea să descopere tehnologiile utilizate de marile companii creatoare de jocuri, să afle cine sunt creatorii concreți ai acestor jocuri și alte informații utile la subiect. Scopul evenimentului: facilitarea schimbului de experiență și crearea ecosistemului industriei de dezvoltare a jocurilor în RM.

Ideea organizării unei asemenea conferințe a apărut mai demult. La începutul anului de studii curent la FCIM-UTM a fost creat un curs experimental de programare a jocurilor, condus de Vasile BRAGA, sub patronatul lui Victor BEȘLIU, dr., prof. univ., șeful Catedrei automatice și tehnologii informaționale. Decanul FCIM, dr., conf. Ion BALMUȘ, a susținut ideea și a depus un efort imens în realizarea acesteia. La curs

s-au înscris 50 de tineri. Primul semestru a fost dedicat studierii bazelor tehnice ale programării jocurilor. În perioada septembrie-decembrie au avut loc 16 perechi de lecții, 6 lucrări de laborator, iar la final studenții vor scrie o lucrare de curs – un joc electronic propriu. Al doilea trimestru va fi dedicat animației personajelor de jocuri în C++. Mulți studenți au anunțat că ar dori să-și facă practica de vară în industria jocurilor. În perspectivă se preconizează și deschiderea unei specializări privind dezvoltarea, crearea și încadrarea jocurilor video.

Conferința GameFactory-2015 a devenit o continuare a cursului, oferind posibilitatea unui schimb operativ de experiență. Tocmai de aceea prezența giganților în domeniu a avut o mega-importanță ce deschide noi oportunități: atragerea în Moldova a investițiilor străine și crearea unor noi locuri de muncă.

Conferința a fost deschisă de Sebastian DELEN, directorului Ubisoft România – o importantă companie internațională de dezvoltare a jocurilor de calculator cu oficiul principal în Franța. Compania are deschise 30 de oficii în întreaga lume. Cifra de afaceri anuală a companiei este de aproximativ 1,5 miliarde euro. În continuare, cuvântul a fost oferit decanului FCIM Ion BALMUȘ, care s-a referit la tendințele



dezvoltării programării în RM și perspectivele pieței de muncă locale. În finalul conferinței FCIM Ion BALMUȘ și directorul studioului român Ubisoft Sebastian DELEN au încheiat un acord de colaborare, care prevede, între altele, deschiderea unei filiale a super-gigantului francez în Moldova. Precum s-a menționat în cadrul conferinței, țara noastră are destule resurse pentru aceasta.

La conferință au participat peste 30 de raportori, care au povestit despre experiența creării jocurilor și au împărtășit unele secrete profesionale. Au fost organizate câteva Master Classuri, în cadrul cărora au fost demonstrate diferite etape ale creării aplicațiilor de jocuri.

Precum arată diferite studii ale pieței internaționale de freelance, țările Europei de Est cel mai mult se evidențiază prin programarea la distanță, inclusiv din crearea de jocuri. Moldova poate deveni o resursă la fel de căutată ca Ucraina, Rusia, România și multe alte țări ale Europei de Est.