



Aktivnost 4.1. Promocija STEM područja na javnim mjestima – Natjecanje u izradi videoigara

“U korak sa STEM-om” SF.2.4.06.04.0066

Program aktivnosti

Datum održavanja: 12. ožujak 2026.

Vrijeme: 14:15 – 18:15 h

Mjesto održavanja: Tehnička škola Sisak, Zagrebačka bb, 44000 Sisak

Ciljna skupina: Učenici osnovnih i srednjih škola

Kvota sudionika: 6 timova po 2 učenika

- Aktivnost će se održati na računalima i/ili prijenosnim uređajima namijenjenima za razvoj videoigara. Sudionici će izrađivati jednostavne prototipove videoigara koristeći unaprijed pripremljene alate (npr. Unity, Blender, Unreal).
- Natjecanje je namijenjeno učenicima osnovnih i srednjih škola s ciljem upoznavanja s procesom razvoja videoigara, poticanja kreativnosti te predstavljanja STEM područja i projektnih aktivnosti “U korak sa STEM-om” SF.2.4.06.04.0066.
- Nositelj projekta vrijednog gotovo 300 tisuća eura je Zajednica tehničke kulture Sisačko-moslavačke županije, a partneri na projektu su: Tehnička škola Kutina, Tehnička škola Sisak, Srednja škola Novska, Osnovna škola Zorke Sever, Fakultet elektrotehnike i računarstva, Hrvatska udruga izrađivača videoigara i Razvojna agencija Sisačko-moslavačke županije SI-MO-RA.

Program natjecanja – Natjecanje u izradi videoigara (12.3.2026.) „U korak sa STEM-om“

14:15 – 14:35h

- Dolazak sudionika, evidencija i uvod u aktivnost
- Upoznavanje sudionika i kratka prezentacija procesa izrade videoigara
- Predstavljanje projekta “U korak sa STEM-om” SF.2.4.06.04.0066
- Formiranje timova ili individualnih sudionika (ovisno o broju prijavljenih)
- Dodjela tematskog zadatka



Izneseni stavovi i mišljenja samo su autorova i ne održavaju nužno službena stajališta Europske unije ili Europske komisije. Ni Europska unija ni Europska komisija ne mogu se smatrati odgovornima za njih.



14:35 – 16:00h

Prva faza izrade – Koncept i prototip

- Sudionici izrađuju osnovni koncept igre (tema, mehanike, vizualni stil)
- Početak izrade prototipa u odabranom alatu
- Mentoriranje i tehnička podrška organizatora

16:00 – 16:20h

Pauza za sendvič, sok i druženje

Učenicima je osigurana hrana i piće. Tijekom pauze održat će se kratka prezentacija projektnih aktivnosti “U korak sa STEM-om”.

16:20 – 17:30h

Druga faza – Razrada i dorada prototipa

- Sudionici nastavljaju razvijati svoje igre
- Fokus na igrivost, vizualni identitet i prezentaciju

17:30 – 18:10h

Završna faza – Prezentacija “svatko pred svima”

- Prezentacija prototipa igre
- Kratka demonstracija gameplaya
- Pitanja žirija
- Završno ocjenjivanje

18:10 – 18:15h

Proglašenje pobjednika i zatvaranje aktivnosti



Izneseni stavovi i mišljenja samo su autorova i ne održavaju nužno službena stajališta Europske unije ili Europske komisije. Ni Europska unija ni Europska komisija ne mogu se smatrati odgovornima za njih.