

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI001/23
Názov predmetu	procesy produkcie a postprodukcie hier I.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Schwarz, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci), doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Študenti a študentky počas semestra pracujú v tímoch na hernom projekte, výsledné hodnotenie je založené na kombinácii samohodnotenia, vzájomného hodnotenia študentov v tímoch a hodnotenia výsledkov projektu (herného prototypu) vyučujúcimi a externými hodnotiteľmi/kami.

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56% bodov (celkovo 56 bodov zo 100).

A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami < 92-100 % >

B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami < 83-91 % >

C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky < 74-82 % >

D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby < 65-73 % >

E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám < 56-64 % >

FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta < 0-55 % >

Výsledky vzdelávania

Študent/ka po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie:

- naučí sa podieľať na efektívnej tímovej spolupráci vo vývoji herného projektu, osvojí si ďalšie mäkké zručnosti (komunikácia, flexibilita, kreativita, prezentačné schopnosti)
- vie vytvoriť dokumenty potrebné pre tvorbu herného projektu,
- získa praktické znalosti z oblasti projektového manažmentu
- osvojí si systém prototypovania a schopnosť navrhnuť MVP (minimum viable product)
- naučí sa aplikovať agilnú metódu práce a iteratívny dizajnový proces
- nadobudne skúsenosti s riešením problémov vo vývoji projektu
- absolvuje komplexný proces vývoja hier

Stručná osnova predmetu

Vyučovanie prebieha podľa harmonogramu, ktorý je synchronizovaný s priebehom medzinárodného hernovývojového maratónu Game Jam Plus. Príprava na game jam v prvom mesiaci zahŕňa prednášky a cvičenia o vybraných témach herného dizajnu a vývoja, ako sú tvorba nápadov a tímov, brainstormingové a prototypovacie techniky. Prednášajú vyučujúci/e a externí lektori/externé lektorky z prostredia herného

dizajnu a produkcie.

Po účasti na game jame a vytvorení prototype nasleduje vo zvyšku semestra inkubačná fáza, počas ktorej študentské projekty mentorujú profesionáli/profesionalčky v odbore herného vývoja. Vyučujúci takisto konzultujú rôzne stránky projektov a kontrolujú dodržiavanie míľnikov podľa projektových plánov.

Vybrané témy prednášok:

1. Proces ideácie v predprodukcii
2. Aktívny a pasívny storytelling v hrách
3. Rýchle prototypovanie: špecifiká a osvedčené postupy
4. Nástroje projektového manažmentu
5. Agilné projektové plánovanie
6. Efektívna práca v tíme
7. Ako dávať a prijímať feedback
8. Analýza obrazu, tvorba grafických konceptov a herných súčastí
9. Základy zvukového dizajnu a tvorby hudby v hrách
10. Praktické otázky naratívneho dizajnu

Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (koncepčná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance - podľa Fullerton, 2019) Procesy produkcie a postproduktie hier I. zahŕňajú konceptnú, predprodukčnú a časť produkčnej fázy. Výsledkom tohto projektovo zameraného predmetu je pôvodná digitálna hra vyvinutá študentmi a študentkami spolupracujúcimi v tíme. Projekt je štruktúrovaný vo výstupoch, ktoré napodobňujú postupy herného vývoja v praxi:

1. Základný prototyp (výstup z game jamu)
2. Herný koncept/treatment
3. Plán projektu
4. Hernodizajnový dokument (GDD) so zvýraznením prvkov art dizajnu a zvukového dizajnu
5. Hratelný build a prezentácia pitchu

Tvorba tímov

Študenti a študentky zostavia aspoň 5-členné tímy tak, aby v každom boli zastúpené funkcie: tímlíder/ka, programátor/ka, herný dizajnér/herná dizajnérka, grafický dizajnér/grafická dizajnérka, zvukový dizajnér /zvuková dizajnérka.

Koncept/treatment

Obsahuje a) názov, b) krátky slogan alebo tagline, c) popis, d) žáner, e) kľúčové prvky, f) cieľovú platformu a g) jedinečné prednosti produktu (unique selling points).

Plán projektu

Obsahuje detailný rozvrh projektu až po finálnu verziu podľa princípov agilného plánovania (šprinty, míľniky) a vo forme Ganttovho diagramu

GDD

Vypracováva sa podľa odporúčaní metodiky písania aplikačných záverečných prác pre skrátené GDD s doplnením o prvky art dizajnu a zvukového dizajnu.

Build+Pitch

Prototypy vytvorené počas game jamu prechádzajú iteratívnym dizajnovým procesom testovaním, mentorovaním a konzultovaním. V skúškovom období v januári v súlade s harmonogramom Game Jam Plus

tímy odovzdávajú build, čiže hrateľný prototyp zameraný na jadrové mechaniky s čiastočne dokončenými assetmi, spolu s prezentáciou pitchu na hru.

Odporúčaná literatúra

- Bond, J. G. (2022). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. (3. vyd.). Addison-Wesley Professional.
- Bridgett, R. (2021). Leading with Sound. Proactive Sound Practices in Video Game Development. Routledge.
- Farkaš, T., Kabát, M. (2022). Audiovizuálne aspekty digitálnych hier. FMK UCM.
- Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. (4. vyd.). CRC Press.
- Kerr, A. (2017). Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era. Routledge.
- Mago, Z. (2016). World of Advergaming: Digitálne hry ako nástroje reklamy FMK UCM.
- Schell, J. (2020). The Art of Game Design: A Book of Lenses. (3. vyd.). CRC Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský, anglický