

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/23meTEDI002/23
Názov predmetu	procesy produkcie a postprodukcie hier II.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	4
Vyučujúci	Mgr. Juraj Kovalčík, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Engler, PhD. (prednášajúci), doc. Mgr. Zdenko Mago, PhD. (prednášajúci), Mgr. Magdaléna Švecová, PhD. (prednášajúci), Mgr. art. Martin Schwarz, PhD. (prednášajúci), Mgr. Tomáš Farkaš, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Študenti a študentky počas semestra pokračujú v tímovej práci na projektoch, vytvorených v prvom semestri. Hodnotenie je založené opäť na kombinácii samohodnotenia, vzájomného hodnotenia študentov v tímoch a hodnotenia výsledkov projektu vyučujúcimi a externými hodnotiteľmi a hodnotiteľkami. 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

Prerekvizitou predmetu je absolvovanie predmetu Procesy produkcie a postprodukcie hier I.

Vyučovanie prebieha podľa harmonogramu, ktorý je synchronizovaný s priebehom medzinárodného hernovývojového maratónu Game Jam Plus. Počas tohto semestra študentské tímy pokračujú vo vývoji

svojich herných projektov. Vyučujúci/e konzultujú projekty, podávajú spätnú väzbu a a kontrolujú dodržiavanie míľnikov podľa projektových plánov. Vo februári/marci sa tímy zúčastnia Continental Finals v rámci Game Jam Plus. V marci a apríli nasleduje fáza akcelerácie, počas ktorej kvalifikované tímy prechádzajú biznisovo orientovaným procesom prispôsobenia ich projektu na životaschopný trhový produkt. Program akcelerácie pripravujú rešpektovaní profesionáli a profesionálky z herného priemyslu. Vybrané projekty sa zúčastnia v júni na celosvetovom finále, kde budú súťažiť o hlavnú cenu a v rôznych špecializovaných kategóriách.

Vybrané témy konzultácií v hernom a grafickom dizajne:

1. Prepojenie dizajnu mechaník a grafiky
2. Vizualizácie pomocou 2D techník
3. Vizualizácie pomocou 3D techník
4. Pokročilé výtvarné techniky

Vybrané témy konzultácií vo zvukovom dizajne a tvorbe hudby:

1. Typy, počty zvukov a ich variácií v súvislosti so žánrom hry
2. Funkcie zvukov v danom projekte
3. Spôsob implementácie daných zvukov (engine alebo middleware, rozmiestnenie zvukov na základe priestoru hry, 2D/3D zvuk..)
4. Typy a počty skladieb/hudobných loopov na základe toho, kde budú použité
5. Spôsob implementácie skladieb a z toho vyplývajúce otázky (akým spôsobom bude hudba exportovaná, ako a či bude slučkováná, prípadne či bude využívať možnosti adaptívneho spracovania –
6. Špecifické problémy, týkajúce sa zvuku, vyplývajúce z daných prototypov (ako vytvoriť konkrétny zvuk, nahrávanie voice-overu/dialógov, aké plugíny/nástroje využiť pri tvorbe hudby atď.).

Na základe rozdelenia herného vývoja do piatich fáz (koncepčná, predprodukčná, produkčná, zabezpečovanie kvality/QA, udržiavanie/maintenance – podľa Fullerton, 2019) táto časť predmetu obsahuje zvyšok produkčnej fázy a QA fázu až po vydanie hry (launch). 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. V LS študentské tímy odovzdávajú tieto výstupy:

Revidovaný GDD a plán projektu podľa skutočného stavu

Pôvodný GDD a plán projektu zo ZS tímy aktualizujú a prispôbia skutočnému stavu rozpracovania projektu pre simuláciu životného cyklu projektovej dokumentácie v hernom vývoji v praxi. Aktualizovaný GDD obsahuje rozšírenú prezentáciu grafických súčastí hry (koncept artu), naratívneho a zvukového dizajnu.

Beta

Míľnik v produkčnom procese s plnou hernou funkcionalitou, dokončeným herným obsahom vrátane grafických a zvukových prvkov, takmer kompletná verzia hry. Tímy túto verziu prihlasujú do súťaže digitálnych hier študentského festivalu Frejm.

Finálna verzia

Po odovzdaní betaverzie hra prechádza testovaním, vyhľadávajú a identifikujú sa bugy a iné nedostatky. V rámci zabezpečenia kvality (quality assurance) za testovanie primárne zodpovedajú členovia dizajnérskeho tímu, ktorí prechádzajú a dôsledne testujú každý prvok softvéru na chyby. Zároveň sa v tejto fáze finišujú prípadné chýbajúce prvky herného obsahu z betaverzie. Termín odovzdania finálnej verzie je v skúškovom období (v júni).

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