

### **Kurzusleírás (tematika)**

Kurszus neve: Multimédia Előkészítő Stúdiók 4. / Game design				
A kurszus oktatója, elérhetősége: Halák László András ( <a href="mailto:andras.laszlo.halak@gmail.com">andras.laszlo.halak@gmail.com</a> )				
Kód: B-MD-401	Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA	A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 4.	Kredit: 10	Tanóraszám: 144 Egyéni hallgatói munkaóra:
Kapcsolt kódok:	Típus: gyakorlatorientált	Szab.vál-ként felvehető-e? nem	Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: -	
A kurszus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Multimédia Előkészítő Stúdiók 3.				
A kurszus célja és alapelvei:  A Game Design kurszus célja, hogy bevezesse a hallgatókat a játéktervezés folyamatába a Unity játékmotor használatával. A félév során a hallgatók előre meghatározott műfajokból választva létrehoznak egy interaktív játékot / teret / történetet, mely a félév végén a rég bezárt játéktérmet esztétikáját idéző arcade játékgépen lesz játszható.  A kurszus folyamán a hallgatók megtanulnak programozás segítségével egyszerű interakciókat létrehozni, modelleket importálni, anyagokat, textúrákat, fényeket, kamerát kezelni, játékteret és főmenüt berendezni, valamint játékot exportálni.  A Game Design kurszussal párhuzamosan futó <i>Fizikai számítástechnika - Interface</i> órán a hallgatók a játékhoz szervesen kapcsolódó, annak megjelenéséhez illeszkedő játékkontrollert készítenek.				
Tanulási eredmények (fejlesztendő szakmai és általános kompetenciák):  Tudás: - Alapvető ismeretekkel rendelkezik szakterülete gazdasági, pénzügyi, szerzői jogi és társadalmi normáiról, etikai szabályozásáról, valamint áttekintéssel bír a szakterületét érintő intézményrendszerről. - Érti az analitikus, kreatív és intuitív gondolkodási mód működésének főbb különbségeit, folyamatát, valamint ismeri az alapvető ötlet- és koncepciófejlesztési, valamint innovációs módszereket.  Képesség: - Kreatív, intuitív és analitikus alkotói módszereivel kilép a megszokott keretrendszerekből és új koncepciókat, innovatív megoldásokat fejleszt.  Attitűd: - Kritikai megértéssel viszonyul saját szakterületének történeti és kortárs eredményeihez, gyakorlataihoz, folyamataihoz és diskurzusaihoz.  Autonómia és felelősségvállalás: - Vezetett vagy felügyelt helyzetben a tervezési, alkotó folyamatot konzekvensen végig viszi, megérti az alapvető projektvezetői döntéseket és képes kreatív közreműködésre.				

A kurzus keretében feldolgozandó témakörök, témák:

- Játéktervezés alapok
- Unity alapok
- C# scriptelés
- Bolt vizuális programnyelv
- Modellek felkészítése importálásra
- Játékok buildelése Mac, PC, web-es platformokra

Tanulásszervezés/folyamatszervezés sajátosságai:

A hallgatók tennivalói, feladatai:

Az órák, illetve konzultációk rendszeres látogatása, a feladatok ütemezésének betartása, a munka folyamatos dokumentálása, a kész munka elkészítése és prezentálása.

A tanulás környezete:

15 fő befogadására alkalmas sötétíthető terem, projektor (+ átalakítók min. HDMI és VGA), hangfal, terem adottságaitól függően vetítőlvaszon, elosztó, internet elérés számítógép hozzáférés

Értékelés:

Teljesítendő követelmények:

A hallgató feladatmegoldásában, aktivitásában valósuljanak meg a kurzus célkitűzései; koherens tervezési folyamat végén szakmailag értékelhető minőségű, önálló koncepción alapuló munkát prezentáljon. Mind a tervezés, mind a kivitelezés során felelősségteljesen vegyen részt a munkában, legyen az egyéni vagy a csoportos.

Értékelés módja: gyakorlati demonstráció, beadandó elkészítése

Az értékelés szempontjai:

- Az órákon való aktív részvétel
- A munkafolyamat követhetősége és átláthatósága
- Határidők betartása
- A feladatok elkészítése

Az érdemjegy kiszámítása:

Határidők betartása: maximum 10%

Átlátható munkafolyamat: maximum 10%

Gyakorlati feladatok elkészítése: maximum 30%

Az elkészült művek tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%

A prezentáció tartalmi, formai és szakmai minősége: maximum 25%

91-100% = jeles (5)

81-90% = jó (4)

66-80% = közepes (3)

51-65% = elégséges (2)

0-50% = elégtelen (1)

A kurzus a *Multimédia Előkészítő Stúdiók 4.* tárgy része. A kurzus tárgyon belüli értéke: 84%

Kötelező irodalom:

-

Ajánlott irodalom:

-

Egyéb információk:

Máshol/korábban szerzett tudás elismerése/ validációs elv:

– *nem adható felmentés a kurzuson való részvétel és teljesítés alól,*

Tanórán kívüli konzultációs időpontok és helyszín: