

Kurzusleírás (tematika)

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| Kurzus neve: Média design projekt 2. / Game design | | | | |
| A kurzus oktatója, elérhetősége: Halák László András (halak.laszlo.andras@teach.mome.hu) | | | | |
| Kód: B-MD-404 | Kapcsolódó tanterv (szak/szint): BA | A tantárgy helye a tantervben (szemeszter): 4. | Kredit: 20 | Tanóraszám: 56 Egyéni hallgatói munkaóra: 100 |
| Kapcsolt kódok: | Típus: gyakorlatorientált | Szab.vál-ként felvehető-e? nem | Szab.vál. esetén sajátos előfeltételek: - | |
| A kurzus kapcsolatai (előfeltételek, párhuzamosságok): Előfeltétel: Média design projekt 1. Párhuzamosságok: MDP2 / Fizikai Számítástechnika; MDP2 / Dramaturgia; MDP2 / Kortárs Médiaművészet; MDP2 / 3D Tervezés; MDP2/ Intervenció művészet | | | | |
| A kurzus célja és alapelvei: A <i>Game Design</i> kurzus célja bevezetni a hallgatókat a játéktervezés folyamatába a Unity játékmotor használatával. A szemeszter folyamán a hallgatók megtanulnak 2D / 3D tereket kialakítani, világítást, kamerákat és karaktereket irányítani, asseteket gyártani és importálni, anyagokat és textúrákat kezelni, programozás segítségével egyszerű interakciókat létrehozni és játékmechanikákat alkalmazni. A hallgatók a félév végére egy interaktív játékot / teret / történetet hoznak létre. | | | | |
| 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 intézményrendszeréről. - 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.

Ütemezés:

2024. február 19. - Előadás, feladat ismertetés

2024. február 21. - Ismerkedés a Unityvel

2024. február 26. - Modellek kezelése

2024. február 28. - Anyagok, textúrák

2024. március 6. - Kamerák, világítás

2024. március 13. - Animáció I.

2024. március 18. - Animáció II.

2024. március 20. - Karakter irányítás

2024. április 3. - Visual scripting bevezetés

2024. április 10. - Interakciók, játék logika

2024. április 15. - UI

2024. április 17. - Narratíva

2024. április 29. - VR környezet kialakítása

2024. május 8. - Záróprezentáció

A tanulás környezete:

15 fő befogadására alkalmas sötétíthető terem, projektor (+ átalakítók min. HDMI és VGA), hangfal, terem adottságaitól függően vetítővászon, 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 koncepció 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 *Média design projekt 2.* tárgy része. A kurzus tárgyon belüli értéke: 27%

A kurzust a tárgyon belül meghirdetett valamennyi kurzussal együtt fel kell venni (MDP2 / Game Design; MDP2 / Fizikai Számítástechnika; MDP2 / Dramaturgia; MDP2 / Kortárs Médiaművészet; MDP2 / 3D Tervezés; MDP2/ Intervenció művészet; ID Spot tervezés)

Amennyiben a hallgató a többkurzusú tárgy bármely kurzusából elégtelen osztályzatot szerez vagy valamely kurzusát nem teljesíti, az egész tárgy ismétlése szükséges.

Kötelező irodalom:

-

Ajánlott irodalom:

- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). AK Peters/CRC Press.

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:

Kedden 13:00 és 15:00 között, előzetes egyeztetés alapján