

TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	Média design stúdiók 5.
A tantárgy neve angol nyelven:	Media Design Studies V.
A tantárgy kreditértéke:	5
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BN-MEDIS5-05-GY
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Animáció és Média Design Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Gyakorlat, heti óraszám: 4, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	[Média design stúdiók 4. (teljesítés)]

A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a médiatervezés eszközismereti (szoftverismereti), alkotói, (tervezői) és művészi (esztétikai szemlélet szempontjából) elsajátítása haladó szinten. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes haladó szinten felismerni, elemezni, érteni és felhasználni (alkalmazni) valamint prezentálni médiatervezés e szintjét képező ismeretanyagot (interaktív grafikai eljárásokat), technikai tudást, alkotói képességet és prezentációs eljárásokat.

A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

A videojátékok tervezésének gyakorlati megvalósítása, kifejezetten a vizuális megjelenítés művészi és alkalmazott megoldása a féléves program célja, amelyben a hallgatók saját kvalitásukat érvényesíthetik egyéni és csoportos munkában egyaránt. A game design és a game art alapjaival úgy ismerkednek a hallgatók, hogy két félévre bontottuk az összes alapismeret elsajátítását. A két féléves kurzus alatt a hallgatók egy kész videojátékot fejlesztenek. Az első félévben olyan eszközöket, módszereket, folyamatokat sajátítanak el, ahol a játéktervezés elméletével, a programozás alapjaival, a játékmotorok működésével és a feladatokon keresztül annak használatával lesznek tudatosabb és artikuláltabb tervezők, így összetettebb munkát jobb stratégiai biztonsággal készítenek elő. A félév végére a hallgatók a játék elméleti és vizuális koncepciójától eljutnak a prototípus és a művészien megtervezett pálya fázisáig.

A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

Az ötlettől a játszható videojátékig. Meghatározott tematika alapján a hallgatóknak egy általuk választott játéktípusban kell egy videojátékot kitalálniuk és megtervezniük. A téma az erdő. Az altémák az otthon és a tér.

A mechanika és a vizuális megjelenítés folyamatosan hatnak egymásra:

- ötlet
- vízió
- vázlat
- konceptuális látványterv
- mockup
- prototípus
- végleges látványterv
- működő játék

Az eszközhasználati és technikai szempontok:

- Unity és Unreal játékmotorok és 3d programok együttes használata
- Blender és Adobe szoftverek együttes használata

- Kreatív tervezés
- Csoportos munka
- Stílus és műfajismeretek

A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

Az osztályzás szempontjai:

- órai aktivitás, jelenlét
- a létrehozott munkák, tervek átgondoltsága, minősége, validitása
- önálló munka, invenció
- kommunikáció a tanárral, együttműködés
- a prezentáció tartalma, dokumentáció és az előadás minősége
- a feladatok határidőre való teljesítése

Érdemjegyek:

- 91-100%: jeles
- 76-90%: jó
- 61-75%: közepes
- 51-65%: elégséges
- 0-50%: elégtelen

A félévi jegy komponensei:

- Szakmai, gyakorlati tudás (30%)
 - Eszközök használata
 - Szoftverek használata
 - Munkafolyamat tervezése
- Elméleti tudás (15%)
 - Kutatás
 - Probléma felvetés
 - Következtetések levonása
- Alkotói készségek (30%)
 - Egyéni kreativitás
 - Innovatív gondolkodás
 - Elhivatottság
- Soft skill-ek (25%)
 - Együttműködés
 - Közreműködői készség
 - Rugalmasság
 - Kommunikáció

KÖTELEZŐ IRODALOM:

- *Animation art : from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI.* Flame Tree, 2004
- Beregi Tamás: *Pixelhősök : a számítógépes játékok első ötven éve.* Vince, cop. 2010
- Csíkszentmihályi Mihály: *Flow = : Az áramlat : A tökéletes élmény pszichológiája.* Akadémiai K., 2001
- Huizinga, Johan: *Homo ludens : kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására.* Universum, 1990
- Rogers, Scott, : *Pantone : the game.* , 0,2018
- Jess Schell: *The Art of Game Design : A Book of Lenses, Third Edition,* Taylor & Francis Ltd / CRC Press, 21 Jan 2020, https://www.bookdepository.com/Art-Game-Design-Jesse-Schell/9781138632059?ref=pd_detail_1_sims_b_p2p_1



- Scott, Rogers: Level Up!, John Wiley & Sons Inc, 09 May 2014, <https://www.bookdepository.com/Level-Up----The-Guide-to-Great-Video-Game-Design-2e/9781118877166>
- Steve Swink: Game Feel : A Game Designer's Guide to Virtual Sensation, Taylor & Francis Inc / Focal Press, 19 Nov 2008, https://www.bookdepository.com/Game-Feel-Steve-Swink/9780123743282?ref=pd_detail_1_sims_b_p2p_1
- Tracy Fullerton: Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition, Taylor & Francis Ltd / CRC Press, 18 Dec 2018, https://www.bookdepository.com/Game-Design-Workshop-Tracy-Fullerton/9781138098770?ref=pd_detail_1_sims_b_p2p_1
- Umberto Eco: Hat sétá a fikció erdejében, EURÓPA KÖNYVKIADÓ KFT., 2007, https://www.libri.hu/konyv/umberto_eco.hat-seta-a-fikcio-erdejeben.html

AJÁNLOTT IRODALOM:

- Brinkmann, Ron: *The art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion gra.* Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier, c2008
- MacLean, Fraser: *Setting the scene : the art & evolution of animation layout.* Chronicle Books, 2011
- Pong, Chun-ho,: *Parasite : a graphic novel in storyboards.* , 2020
- Webster, Chris,: *Action analysis for animators.* Focal Press, 2012
- Wright, Steve,: *Digital compositing for film and video : production workflows and techniques.* , 2018
- James Swirsky and Lisanne Pajot: Indie Game: The Movie, BlinkWorks, Flutter Media, 20 January 2012, <https://www.imdb.com/title/tt1942884/> (FILM!)