

PV255 – 01: Úvod, organizace

Jiří Chmelík
Semestr: podzim 2014

Cíle předmětu

- Seznámení s oblastí vývoje digitálních her:
 - Jak navrhnout koncept jednoduché digitální hry
 - Jak navrhnout a vytvořit audio-vizuální obsah hry
 - Jak navrhnout a implementovat potřebné herní mechanismy
 - Jak sestavit a publikovat vlastní digitální hru

- Získat praxi s tvorbou her

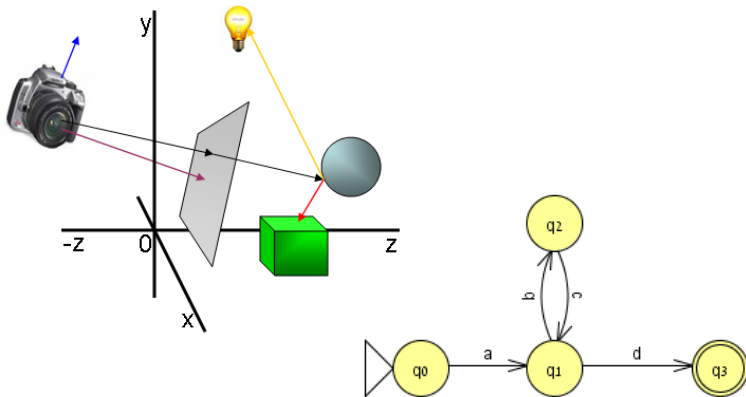
Vývoj her

Vaření, řízení a vývoj her

Teorie



Praxe



Abychom dosáhli dobrých výsledků, potřebujeme obojí

O čem budeme mluvit

Jednotlivé fáze tvorby hry:

- Dnešní přednáška – pohled z praxe:
 - návrh,
 - typy her, hráčů
 - tvorba obsahu,
 - testování,
 - ...
 - vydání
- Jak v těchto oblastech aplikovat inženýrské znalosti:
 - Programování, počítačová grafika
 - Stavový automat, umělá inteligence, matice, statistika, shadery, ...

O čem budeme mluvit

15. 9.	Udělat si hru	Matouš Ježek, Trickster Art
22. 9.	Přehledová	
29. 9.	Návrh	Vladimír Geršl, Fun 2 Robots
6. 10.	Grafika	
13. 10.	Fyzikální simulace, osvětlení	
20. 10.	Animace	
27. 10.	Rozhraní	
3. 11.	Shadery a efekty	Jan Zelný, 2K Czech
10. 11.	Audio	
17. 11.	Státní svátek – bez přednášky	
24. 11.	Umělá inteligence	
1. 12.	Prototypování a testování	
8. 12.	Produkce	David Šemík, MADFINGER Games
15. 12.	???	

O čem mluvit nebudeme

- Jak vytvářet 2D a 3D grafiku, zvuky, animace, příběh, ...
 - Předměty PB009, VV035, VV036, VV050, VV051, ...
- Jak programovat
 - Předměty PB161, PB162, ...
 - Cvičení
- Jak používat prostředí Unity či jiné herní / vývojové prostředí
 - Unity se budeme věnovat na cvičeních...
- Psychologické aspekty her:
 - Vliv hraní her: závislosti; vliv na paměť, postřeh,... násilí ve hrách; tzv. „gamifikace“
 - „Herní“ předměty na jiných fakultách...
- ...
- Jak dohrát tu či onu hru ;-)

Organizace

- Přednášky – teorie
- Cvičení – tvorba v Unity, spolupráce v týmu, konzultace k projektu
- v Isu MU:
 - studijní materiály, organizační pokyny
 - budou přidávány postupně...
- Web předmětu: <http://gamestudies.cz/vyvoj-her>
- Účast:
 - na přednáškách nepovinná, nahrávají se (bez záruky)
 - na cvičeních povinná
- Ukončení – kolokvium (jediné možné):
 - účast
 - průběžná tvorba a **prezentace** projektu
 - **Semestrální projekt – hra**

Organizace – projekt

- Týmový projekt – tři až čtyř-členné týmy
- Cílem je vyvinout a publikovat vlastní hru během jednoho semestru
- Použití version control – Git
- Kontrolované fáze – **ještě upřesníme:**
 - Design, prototyp (4. cvičení)
 - „Content freeze“ (10. cvičení)
 - Release (zkouškové období)
- Více informací na cvičeních
- Dotazy – mailem, fórum na Isu, fórum na webu...
- Dotazy k následující přednášce:

sli.do/jchmelik

Matouš Ježek: Udělat si hru

- 2007 – 2009: FI MUNI
- 2K Czech, Trickster Arts
- www.erric.cz