

„Od pomysłu do produktu. Narzędzia oraz proces produkcji gier komputerowych i na platformy mobilne.”

I. Część teoretyczna. Wykłady i warsztaty w grupach.

1. Od pomysłu do produktu.

2 godziny - wykład, dyskusja.

• Rynek lokalny, wybrani wydawcy:

- Play publishing,
- Egmont Polska,
- Edycja Świętego Pawła

• Rynek globalny:

- AppStore:
- iPod/iPhone – platforma mobilna, rodzaje aplikacji,
- iPad – platforma mobilna tablet, rodzaje aplikacji
- Android Market - platforma mobilna, rodzaje aplikacji, rodzaje procesorów:
- ARMv6 with VFP
- ARMv7
- Facebook – aplikacje na platformie społecznościowej – przeglądarkowe
- Inne platformy – dyskusja

2. Dobry produkt – co to oznacza w praktyce.

2 godziny – wykład, dyskusja.

• Specyfika platformy Facebook – grywalne wersje Beta

• Specyfika produktów masowych – przykład wydawcy Play Publishing

• Specyfika produktu seryjnego wydawcy Egmont Polska:

- standardy graficzne,
 - standardy behawioralne,
 - komiksy,
 - cutscenki,
 - tematyka i konsekwencja kreacji produktu edukacyjnego,
 - specyfikacja głównego bohatera, cechy charakteru,
 - target (grupa docelowa),
 - wartości dodane:
 - edukacja,
 - stereoskopia,
 - gazetka,
 - strona www,
 - kody do gry
- rozgrywka:
- grywalność,
 - edukacja
 - scenariusz „zewnetrzny”, a odpowiedzialność developera za jakość produktu,
 - współpraca z managerem produktu po stronie wydawcy,
 - współpraca z testerami
- rozwój produktu:
- stały wzrost,
 - „asy w rękawie”
- Specyfika wydawcy Edycja Świętego Pawła:
- gra z przesłaniem,
 - target: 6 – 10 lat,
 - aplikacja złożona z minigierek spiętych historią biblijną przedstawioną w formie komiksu,
 - rodzaje minigierek,
 - ochrona rodzicielska

3. Scenariusz, a gameplay – psychologia gry cz.1

2 godziny – wykład, dyskusja.

• Przykłady scenariuszy gier:

- Andy Adventure (platforma iPhone i Android): logiczno – zręcznościowa,
- Mysz Teodor (platforma PC): platformówka,
- seria gier Wiktor (platforma PC): przygodowo – edukacyjne,
- Crazy Cooking (platforma PC): casual
- 2 godzina – dyskusja, omówienie proponowanych przez studentów scenariuszy gier

4. Scenariusz, a gameplay – psychologia gry cz.2

2 godziny – wykład, dyskusja, ćwiczenia.

- Omówienie zagadnienia analizy psychologii gameplaya
- nuda,
- uzależnienie,
- dobra zabawa
- Omówienie graficznej metody prezentacji oraz analizy elementów składowych aplikacji pod kątem wpływu i przydatności na przebieg rozgrywki – gameplay
- Dyskusja i ćwiczenia w zakresie graficznej analizy gameplaya

II. Część praktyczna na stanowiskach komputerowych.

1. Harmonogram prac podczas produkcji gry – 2 godziny

- omówienie procesu produkcji gry z rozkładem na elementy składowe,
- zapoznanie z harmonogramem produkcji wybranego produktu realizowanego przez firmę Rhema Press,
- **ćwiczenia w zakresie tworzenia harmonogramu produkcji wybranej gry**

2. Zapoznanie z silnikiem Unity3D

– 2 godziny

- Filozofia firmy:
 - dostępność,
 - crossplatformowość,
 - wydajność,
 - omówienie cech silnika
- Zasoby udostępniane przez twórców silnika oraz developerów
 - toturiale,
 - assets
 - Asset Store
 - Forum Unity
 - UniWiki
- Zapoznanie z API silnika,
- Praca w Edytorze,
- Zapoznanie z modułami silnika,
- Kompilacja przykładowych aplikacji w środowisku Windows, OSX, Web, iPhone, Android

3. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 2.5D – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF

- 2 godziny

- cel ćwiczeń - zbudowanie aplikacji w oparciu o źródła oraz dostarczoną dokumentację,
- samodzielne modyfikacje aplikacji,
- kompilacja pod platformy PC, Web

4. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 3D cz.1 – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF - 2 godziny

- cel ćwiczeń - zbudowanie aplikacji w oparciu o źródła oraz dostarczoną dokumentację,

5. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 3D cz.2 – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF - 2 godziny

- **samodzielne modyfikacje aplikacji,**
- kompilacja pod platformy PC, Web

6. Implementacja systemu rankingu online – 2 godziny

- omówienie systemu rankingu online opartego na bazie danych MySQL,
- zabezpieczenie przesyłanych danych – szyfrowanie MD5,
- zbudowanie bazy danych MySQL na serwerze,

- implementacja systemu rankingu w wybranej aplikacji w oparciu o skrypty udostępnione na UniWiki,
- modyfikacja systemu rankingowego pod potrzeby aplikacji i wymagania produktu,
- kompilacja aplikacji z zaimplementowanym systemem rankingowym pod platformy PC, Web, Android

3. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 2.5D – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF - 2 godziny

- cel ćwiczeń - zbudowanie aplikacji w oparciu o źródła oraz dostarczoną dokumentację,
- samodzielne modyfikacje aplikacji,
- kompilacja pod platformy PC, Web

4. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 3D cz.1 – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF - 2 godziny

- cel ćwiczeń - zbudowanie aplikacji w oparciu o źródła oraz dostarczoną dokumentację,

5. Ćwiczenia w oparciu o tutorial gry 3D cz.2 – materiały źródłowe Unity, dokumentacja PDF - 2 godziny

- samodzielne modyfikacje aplikacji,
- kompilacja pod platformy PC, Web

6. Implementacja systemu rankingu online – 2 godziny

- omówienie systemu rankingu online opartego na bazie danych MySQL,
- zabezpieczenie przesyłanych danych – szyfrowanie MD5,
- zbudowanie bazy danych MySQL na serwerze,
- implementacja systemu rankingu w wybranej aplikacji w oparciu o skrypty udostępnione na UniWiki,
- modyfikacja systemu rankingowego pod potrzeby aplikacji i wymagania produktu,
- kompilacja aplikacji z zaimplementowanym systemem rankingowym pod platformy PC, Web, Android