

Prace dyplomowe Tworzenie Gier Wideo

DYPLOM

Cel

Projekt dyplomowy ma potwierdzić zdobytą w toku studiów wiedzę oraz praktyczne umiejętności w zakresie tworzenia gier wideo.

Praca zespołowa

Projekt dyplomowy realizowany jest w zespołach 2 - 4 osobowych, aby studenci mogli potwierdzić umiejętność pracy zespołowej niezbędnej w branży gier wideo. Zespół musi być kompletny pod względem umiejętności/specjalizacji niezbędnych do samodzielnej realizacji projektu dyplomowego, w szczególności musi być zdolny do praktycznej implementacji rozgrywki poprzez jej zaprogramowanie. Skład zespołu jest zatwierdzany przez Uczelnię. W wyjątkowych wypadkach student może wykonać projekt dyplomowy samodzielnie, co wymaga zgłoszenia do Opiekuna specjalności do końca III semestru i zatwierdzenia przez komisję złożoną z Wykładowców specjalności.

Ważne:

- Student może brać udział w tylko jednym projekcie dyplomowym;
- Zespoły mogą się składać ze studentów dziennych i zaocznych;
- Do zespołów mogą dołączyć studenci specjalności „Kreacja dźwięku” i robić wspólne dyplomy.

Składowe projektu

- **Część praktyczna** - fragment gry zrealizowanej w ramach określonych poniżej warunków - potwierdzająca zdobytą wiedzę w zakresie projektowania, produkcji, programowania oraz tworzenia (lub pozyskiwania) cyfrowych assetów.

- **Część teoretyczna** - praca pisemna definiująca cele pracy praktycznej, proces jej projektowania, a następnie realizacji z uwzględnieniem indywidualnego zaangażowania (wkładu pracy) studenta oraz wniosków.
- **Dokumentacja projektowa** - tworzona oraz zatwierdzona w trakcie realizacji projektu dyplomowego, na którą składa się m.in.:
 - Pitch Koncepcji Projektu
 - Vision Doc (aktualizowany w kolejnych etapach)
 - Plan Produkcji (zawierający rozpisanie w czasie poszczególnych milestone'ów, aktualizowany w kolejnych etapach, przy założeniu dowolnej metody produkcji)

Czas realizacji

Praca dyplomowa realizowana jest w ciągu 3 semestrów. Proces pracy podzielony jest na poszczególne etapy zaliczane podczas posiedzeń komisji złożonej z Wykładowców specjalności:

- Pitch dec (IV semestr, marzec)
- Vision Doc i plan produkcji (z uwzględnieniem planu prototypu) (IV semestr, maj)
- Prototyp - zawierający zaimplementowany roboczo planowany fragment rozgrywki w roboczej wersji lokacji, na których rozgrywka ma miejsce (V semestr, listopad)
- Dostarczenie wersji finalnej części praktycznej oraz części teoretycznej pracy dyplomowej (VI semestr, koniec maja)

Założenia części praktycznej

Zespół tworzy fragment gry, zawierający około 20-30 minut rozgrywki.

- **Gatunek**

Musi to być gra zawierająca 3 z 4 elementów: NARRACJĘ, EKSPLOMACJĘ, ZAGADKI, AKCJĘ.

Narracja

Prezentowana w grze rozgrywka musi być połączona z narracją, czyli opowiadać choćby minimalistyczną historię. Musi ona opierać się o konflikt inicjalny, uruchamiający całą narrację i działania gracza, które prowadzą do finału. Sposób prezentacji historii jest w gestii zespołu - mogą korzystać z całego arsenału poznanych środków narracyjnych (dialogi, komiksy, animacje, pełne cutsdeny, itp.), oczywiście uwzględniając ich złożoność i pracochłonność w planie produkcyjnym. Narracja musi być zintegrowana z rozgrywką, eksploracją i działaniami gracza (zagadkami i/lub akcją), czyli nie być elementem czysto zewnętrznym - sprowadzającym się np. do intro i outro.

Eksploracja

Rozgrywka musi wymagać od gracza przemieszczania się po lokacji i odkrywanie wymaganej drogi przejścia wraz z odkrywaniem elementów opcjonalnych. W czasie eksploracji gracz powinien rozwiązywać zagadki oraz wykonywać elementy akcji. Trasa przejścia nie powinna być zbyt oczywista (typu - idziemy zawsze w prawo). Rozmiar oraz liczba lokacji muszą być dostosowane do produkcyjnych możliwości zespołu oraz wymaganego czasu rozgrywki.

Zagadki

Rozgrywka musi zawierać kilka (2-3) elementy zagadkowe, które należy rozwiązać, aby móc kontynuować grę. Zagadki mogą być lokalne (typu zamek), albo rozproszone (znajdź dźwignię, aby otworzyć przejście), albo być miksem obu. Wyżej będą oceniane zagadki rozproszone, dobrze zintegrowane ze światem gry.

Akcja

Akcja polega na walce z przeciwnikami lub otoczeniem, przy użyciu broni dystansowej (np. strzelanie) lub broni kontaktowej (czyli melee). Można połączyć oba sposoby walki. Dopuszczalne jest zaprojektowanie maksymalnie czterech rodzajów broni, wliczając w to ich modyfikacje, rozwój, czy różne techniki walki. Podobnie z przeciwnikami - może ich być maksymalnie cztery rodzaje plus opcjonalnie jeden przeciwnik typu boss. Jako osobny rodzaj nie liczą się przeciwnicy różniący się jedynie wyglądem.

Jednakże akcja nie musi być ograniczona do walki. Może także wiązać się z unikaniem zagrożeń, lub generalnie zmuszać gracza do konfrontacji z przeciwnikami tudzież otoczeniem lub jej uniknięcia.

• Prezentacja

Gra może być stworzona jako:

- Gra 2D z widokiem z boku lub z góry
- Gra 3D z widokiem "izometrycznym" (z góry, pod kątem, z możliwością obracania kamery i zmiany kąta widzenia)
- Gra 3D FPP
- Gra 3D TPP

Gra może powstać przy użyciu assetów (graficznych i dźwiękowych) własnych lub z gotowych, legalnie pozyskanych (darmowych lub płatnych). Niemniej każdy "zewnętrzny" gotowy asset (z dowolnego asset store'a czy wytworzony z użyciem AI, etc. czyli faktycznie w jakiś sposób "nabyty" a nie stworzony przez autorów dyplomu) musi być wskazany i opisany w pracy.

- **Technologia**

Gra powinna powstawać w technologii Unity lub Unreal, w zależności od tego, w której sprawniejsi będą czuli się członkowie zespołu, na których będzie spoczywać odpowiedzialność za implementację rozgrywki.

- **Pozostałe elementy**

Gra musi być kompletna, czyli zawierać elementy wymagane oraz główne menu i tutorial. Niezbędne będzie minimalistyczne udźwiękowanie oraz dobrze dobrane assety graficzne.

Kryteria oceny

Projekty będą oceniane pod względem:

- kreatywności w wyżej wymienionych elementach obowiązkowych;
- kreatywności w zakresie zdefiniowanie ogólnego settingu gry i jej założeń;
- maksymalizacji pozytywnego doświadczenia z rozgrywki w ramach ustalonych ograniczeń;
- sprawności produkcyjnej i jakości wszystkich elementów;
- umiejętności korzystania z różnych narzędzi oraz assetów;

Szczegółowe wytyczne

Gra (build) musi:

- Być stworzona w silniku UNITY lub UNREAL (możliwe jest wykonanie gry w innym silniku po wyrażeniu zgody przez opiekuna pracy);
- Być grywalna, pozbawiona błędów krytycznych, np. blockerów, szczególnie w obrębie głównej ścieżki;
- Zawierać dźwięk- fragment gry powinien być udźwiękowiony;
- Mieć min. 30 klatek na sekundę;
- Mieć Menu otwierające grę;
- Mieć zrobiony Tutorial (wprowadzenie gracza w zasady rozgrywki i cel gry);
- Powinna mieć przynajmniej jeden samodzielnie wykonany i zaanimowany model;
- Powinna realizować wcześniej zaakceptowany pomysł, cel gry powinien być możliwy do przetestowania;
- Trwać minimum 15 minut, maksimum 30 minut.
- Musi mieć jasno sprecyzowaną wizję w tym:

- Początek i koniec (musi być jasno zrozumiałe o co chodziło w grze i kiedy się ją kończy);
- Musi mieć sens i nieść ze sobą jakiś przekaz;
- Gra musi mieć jasno sprecyzowany pomysł i pacing;
- Wszystkie powyższe cechy muszą znajdować się w buildzie gry (muszą być łatwe do zrozumienia bez tłumaczenia).
- Sterowanie:
 - Gra musi działać na klawiaturze i myszy;
 - Mile widziane sterowanie na padzie (opcjonalnie).
- Gameplay:
 - Gameplay gry ma być płynny i dopracowany. Gra nie może sprawiać problemów kiedy się w nią gra (najlepiej kiedy gameplay jest na tyle intuicyjny żeby nie było trzeba go tłumaczyć);
 - Jeśli w grze znajdują się panele UI muszą pauzować grę pod spodem oraz być łatwe w użyciu;
 - W grze mogą znajdować się błędy ale nie mogą blokować rozgrywki.
- Art:
 - Styl graficzny gry jest dowolny. Natomiast musi on korespondować z pomysłem na design gry;
 - Grafika nie może przeszkadzać w odbiorze gry ;
- Optymalizacja:
 - Gra musi działać w 30fps na średniej jakości PC
- Scope
 - Maksymalny czas rozgrywki 30 minut w którym można obejrzeć wszystkie zaimplementowane elementy rozgrywki;
 - Jeśli pomysł na grę jest większy wtedy grywalna część powinna zawierać początek i koniec oraz przekazywać sens całej gry (musi być próbka jakości całej gry).

Założenia części teoretycznej

Układ i wymogi pracy pisemnej

- Spis treści
- Wstęp (streszczenie pracy)
- Opis projektu - gry (wymienienie charakterystycznych elementów)
 - Co to za gra, gatunek, inspiracje etc.

- Próba umiejscowienia projektu - gry w kontekście: chronologicznym, gatunkowym itp.
- Teoretyczne opracowanie wybranego problemu (za którego realizację student był odpowiedzialny w grze):

Przykładowo: Estetyka "solar punk", definicja, źródła pochodzenia, cechy charakterystyczne, wyzwania. To samo może odnosić się do wybranych problemów narracyjnych, designu, programowania, gameplay'u, czy nawet tworzenia muzyki/dźwięków.

- Opis własnego zaangażowania studenta w danym zakresie projektu:

Przykładowo: Analogicznie - wyzwania, które student napotkał, jak je rozwiązał. Czy to na poziomie czysto estetycznym (grafika) czy technologicznym (światło) etc. (Może pasować do kilku specjalności, od grafika po programistę)

- Lista i opis wykorzystanych narzędzi / technik;
- Określenie własnego wkładu w projekt, a także wylistowanie wykorzystanych zewnętrznych zasobów;
- Opis problemów napotkanych w czasie produkcji i oraz sposobów rozwiązania tych problemów;
- Całościowy opis problemów napotkanych na etapie całej produkcji;
- Zakończenie;
- Literatura (Bibliografia);

UWAGA! Ostateczny kształt pracy licencjackiej i jej opisu zatwierdza promotor pracy licencjackiej.

Egzamin dyplomowy

Terminy:

I termin: II połowa lipca r. (złożenie prac licencjackich do 31 maja r.)

II termin: wrzesień – październik4 r. (złożenie prac licencjackich do 31 sierpnia r.)

III termin: luty – marzec r. (złożenie prac licencjackich do 31 września r.)

Studenci składają w Dziekanacie pracę dyplomową w formie:

1. Część teoretyczna
2. Część praktyczna (gra - build)
3. Dokumentacja projektowa

4. Krótki film wideo nagrany bezpośrednio z gry

Film z gry wideo powinien:

- Być nagrany za pomocą wybranego programu do przechwytywania wideo (niedopuszczalne jest nagrywanie filmu z monitora, np. za pomocą telefonu);
- Być pozbawiony jakichkolwiek znaków wodnych (watermark), np. liczby klatek na sekundę, albo oznaczeń wersji testowych programów do przechwytywania wideo (istnieją aplikacje darmowe oraz rozwiązania wbudowane w system operacyjny - np. "Pasek Gry" w Windows 10 uruchamiany skrótem WIN+G);
- Przedstawiać reprezentatywny fragment rozgrywki (w tym, menu gry nie powinno być przedstawione dłużej niż 15 sekund);
- Mieć długość od 3 do 5 minut;
- Mieć rozdzielczość minimum 1920 x 1080 pikseli (lub 1080 x 1920 w orientacji pionowej);
- Mieć 30 lub 60 klatek na sekundę;
- Być w formacie MP4, h.264 lub h.265;
- Być pozbawiony komentarza autorów;
- Zawierać audio (fragment gry powinien być udźwiękowiony).

Egzamin dyplomowy

1. Pytania z obszaru „Historia filmu”;
2. Pytania z obszaru „Historia sztuki”;
3. Prezentacja i pitching gry dyplomowej oraz pytania od komisji ściśle związane ze specjalnością studiów oraz pracą dyplomową.

Na każdą dziedzinę przypadają minimum 3 pytania. W przypadku wątpliwości co do oceny końcowej, komisja może zadać dodatkowe pytania z każdej dziedziny.

Warunki przystąpienia do egzaminu dyplomowego

- Student przystępujący do egzaminu dyplomowego musi mieć zaliczone wszystkie przedmioty realizowane w trakcie studiów. Brak oceny lub zaliczenia z jakiegokolwiek przedmiotu wyklucza przystąpienie do egzaminu dyplomowego;
- Student musi mieć rozliczone praktyki studenckie w wymiarze 720 godzin. W tym celu składa w dziekanacie jedno z poniższych:

- dziennik praktyk (załącznik nr 2 regulaminu praktyk);
- zaświadczenie od pracodawcy lub kopie umów wraz z podaniem (załącznik nr 3 regulaminu praktyk studenckich);
- Dokumenty związane z praktykami należy złożyć w Dziekanacie najpóźniej w dniu składania pracy dyplomowej.
- Do dziekanatu należy złożyć 1 egzemplarz pracy pisemnej (oprawiony lub zbindowany);
 - Praca musi być podpisana przez promotora/opiekuna artystycznego. Podpis jest warunkiem koniecznym, by praca została przyjęta do obrony i przekazana do oceny recenzentowi.
 - W pracy za stronę tytułową należy zamieścić oświadczenie o samodzielnym pisaniu pracy: <https://tiny.pl/94v69>;
 - W pracy należy umieścić jedną płytę CD z wersją elektroniczną treści pracy pisemnej i dokumentacji projektowej (pdf) oraz drugą płytę CD z grą (build) oraz filmem wideo bezpośrednio nagrany z gry;
 - Podpisane imieniem i nazwiskiem płyty należy umieścić w kopercie przyklejonej na tylnej okładce pracy;
- Razem z pracą dyplomową do Dziekanatu należy złożyć:
 - Rozliczoną kartę obiegową (wraz z podpisami dotyczącymi zaliczenia praktyk), wniesienia opłat za studia, rozliczenia z biblioteką oraz zwrotu sprzętu wypożyczanego z magazynu);
- Studenci, którzy chcą otrzymać wyłącznie wersję polskojęzyczną dyplomu, wpłacają na swoje indywidualne konto kwotę 60zł tytułem opłaty za dyplom.
- Studenci, którzy chcą otrzymać dodatkowo egzemplarz dyplomu w wersji anglojęzycznej, składają pisemny wniosek zaadresowany do Prorektora ds. kształcenia o wystawienie takiego egzemplarza dyplomu wraz z potwierdzeniem wpłaty za ten dyplom w wysokości 40zł.
- Po złożeniu wydrukowanego egzemplarza pracy w dziekanacie, jej wersję elektroniczną (część analityczną + część praktyczną) należy umieścić na dysku wirtualnym, np. Google drive i odesłać link z pełnym dostępem do pracy na adres Rektoratu:
iwonaniebudek@szkolafilmowa.pl

Ważne dokumenty

<https://tiny.pl/cpnvq>