

Kod szkolenia: **GD/DSG**

Tytuł szkolenia: **Design Gier Komputerowych**

Game Design

Dni: 2

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie jest kierowane do osób interesujących się zagadnieniami designu gier komputerowych oraz osób które chciałyby rozpocząć nową ścieżkę kariery w tej dziedzinie. Jeśli interesują Cię gry komputerowe, zastanawiasz się co sprawia, że konkretna gra trzyma Cię przy ekranie kolejne godziny, a inna odrzuca po 30 sekundach lub masz pomysł na swoją grę i chciałbyś dokonać jej designu, to jest to szkolenie właśnie dla Ciebie.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest podniesienie wiedzy uczestnika z dziedziny designu gier komputerowych, osiągnięcie poziomu Junior Game Designera oraz poznanie technik i metodyk pracy w tej dziedzinie. Dodatkowo, każdy z uczestników stworzy pełen design własnej gry, gotowy do wyjścia z preprodukcji do fazy prototypowania.

Mocne strony szkolenia

Na szkoleniu będziemy analizować gry komputerowe w celu wyodrębnienia podstawowych mechanik jakimi się one rządzą. Użyjemy znanych przykładów i przejdziemy przez pełne spektrum gier obnażając te najprostsze jak i bardziej skomplikowane tytuły. Każdy z uczestników będzie miał szansę wykorzystać pozyskaną wiedzę w celu stworzenia designu wymyślonej przez siebie gry komputerowej.

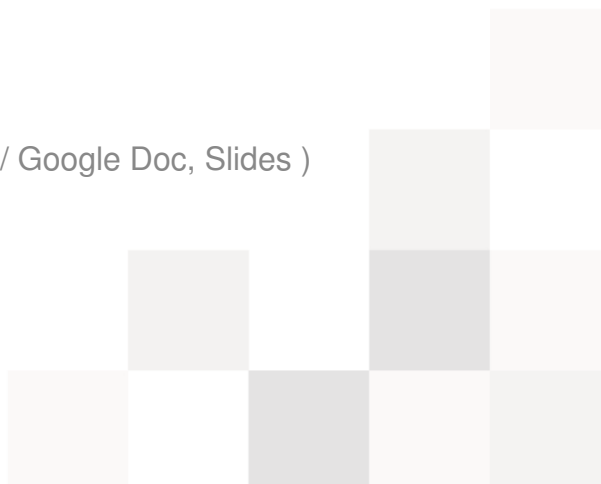
Wymagania

Podstawowa wiedza na temat gier komputerowych.

Specjalne wymagania techniczne

Edytory tekstu i prezentacji (MS Word, PowerPoint / Google Doc, Slides)

Parametry szkolenia



Czas szkolenia: 2 * 8 godzin (2 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty
Maksymalna liczba uczestników: 10

Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do game designu,
 - Czym jest game design,
 - Co to jest mechanika,
 - Czym jest dynamika,
 - Co to jest estetyka,
 - Tworzenie spójnych doświadczeń,
2. Analiza rynku,
 - Zbieranie danych rynkowych,
 - Analiza trendów,
 - Określanie grupy docelowej,
 - Dostosowanie docelowej platformy,
3. Inżynieria wsteczna popularnych gier komputerowych,
 - Wyszukiwanie schematów dynamiki w grach,
 - Rozbijanie dynamik na elementy mechaniki,
 - Próba zmiany mechaniki i analiza wpływu na dynamikę,
4. Prototypowanie na papierze,
 - Dlaczego warto prototypować mechanicznie,
 - Co możemy a czego nie da się przetestować bez komputera,
 - Tworzenie prototypu gry bez użycia kodu,
 - Testy papierowych prototypów.
5. Game design document,
 - Czym jest GDD,
 - Jak stworzyć GDD.
6. High level document,
 - Czym jest HLD,
 - Jak stworzyć HLD,
7. Ewaluacja designu,
 - Jak ewaluować design,
 - Youtubability,
 - Explainability,
 - Accessibility,
8. Tworzenie własnego designu,
 - Tworzenie fundamentów designu,
 - Określenie grupy docelowej,
 - Podstawowe mechaniki rozgrywki,
 - Opisanie dynamiki wynikającej z mechanik,
 - "Core loops",
 - "Elevator Pitch",
9. Warsztaty z tworzenia Game Design Documents.

