

<b>Студијски програм: МАС ИТ</b>			
<b>Назив предмета: Дизајнирање дигиталних игара</b>			
<b>Наставник/наставници: Вељко В. Алексић</b>			
<b>Статус предмета: изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов: нема</b>			
<b>Циљ предмета</b>			
Упознавање са принципима дизајнирања дигиталних игара, концептима, структурама и шемама играња. Овладавање основним вештинама потребним за дизајн дигиталних игара. Подстицање креативног и критичког коришћења развојних алата. Истраживање широког спектра дигиталних игара са циљем разумевања утицаја дизајна и механике игара. Евалуација компоненти и карактеристике дизајна комерцијалних и некомерцијалних (истраживање, образовање, медицина и сл.) дигиталних игара.			
<b>Исход предмета</b>			
На крају курса, очекује се да студент функционално користи алате и примењује одговарајуће вештине и технике за дигитални дизајн елемената игара (графика, звук, интерфејс, наратив). Студент је оспособљен да дизајнира карактере, АИ игре (контрола кретања, планирање путање, систем одлучивања и сл.), звучне ефекте и позадину, кориснички интерфејс и интегрисане наративе у игру. Студент идентификује механику и динамику различитих врста дигиталних игара.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
Елементи интерактивне забаве: врсте дигиталних игара, историјат, естетика, културолошки аспект, друштвени значај. Анализа дизајна различитих врста репрезентативних дигиталних игара. Концептуализација и прототип дигиталне игре. Рачунарска анимација. Механика играња. Документација. Анализа наратива, логова, итерације и ефеката играња на играча. Гејмификација (аквизиција, ретенција, монетизација, убеђивање, манипулација, зависност).			
<i>Практична настава</i>			
Моделовање дигиталних објеката, одређивање кретања, осветљење, мапирање текстура, рендеровање. Коришћење 2D и 3D алата за дигитални дизајн. Дизајн корисничког интерфејса. Дизајн и имплементација темпа игре, криве тежине и скрипт догађаја. Тестирање и провера квалитета игара. Деконструкција игре до индивидуалних механика, документовање дизајна и објашњавање корелација.			
<b>Литература</b>			
[1] Nystrom, R. (2014), <i>Game programming patterns</i> , Genever Benning.			
[2] Shneiderman, B., Plaisant, C. (2005), <i>Dizajniranje korisničkog interfejsa</i> (prevod četvrtog izdanja), CET Beograd.			
[3] Grant, W. (2018), <i>101 princip za dobar UX dizajn</i> (prevod prvog izdanja). Beograd: Kompjuter Biblioteka.			
[4] Squire, K. (2011), <i>Video games and learning. Teaching and participatory culture in the digital age</i> . Teachers College Press.			
[5] Barkley, E. (2010), <i>Student Engagement Techniques: A Handbook for College Faculty</i> . San Francisco: Jossey-Bass.			
<b>Број часова активне наставе: 4</b>		<b>Теоријска настава: 2</b>	
<b>Практична настава: 2</b>			
<b>Методе извођења наставе</b>			
Реализација предавања и вежби по моделу интерактивне наставе (популарно предавање, дискусија, методе демонстрације, практичног рада, истраживање, радионице); активирани облици учења: вербално смисаоно рецептивно учење, кооперативно, практично и учење путем открића.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
Активност у току предавања	10	Писмени испит	
Практична настава	20	Усмени испит	30
Колоквијум-и			
Семинар-и	40		