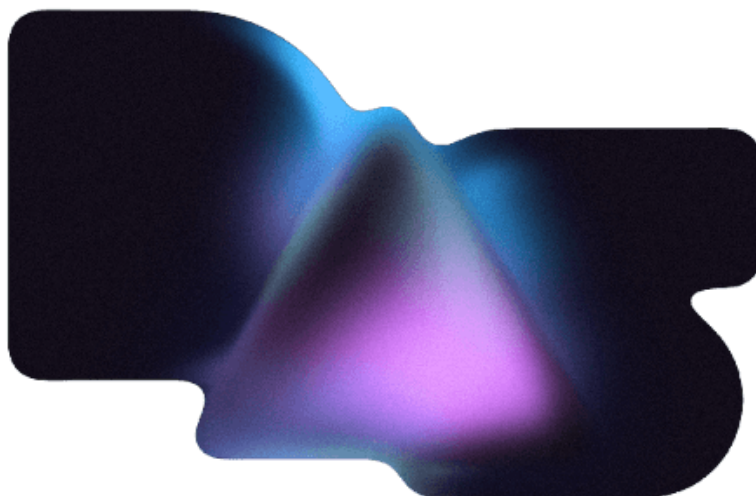




თამაშების დიზაინი და პროტიპირება Unreal Engine-ს გამოყენებით I

გიორგი შელეგია

კურსის ხანგრძლივობა: 14 კვირა

კურსის აღწერა:

კურსი წარმოადგენს თამაშების დიზაინის საფუძვლების პრაქტიკულ შესავალს Unreal Engine-ის გამოყენებით. იგი მოიცავს თეორიულ და პრაქტიკულ კომპონენტებს: მოთამაშის ფსიქოლოგიიდან დაწყებული, ლეველ დიზაინით, გეიმლუპების მოდელირებითა და პროტოტიპირების ზოგადი განხილვით დამთავრებული.

კურსის მიზნები და სწავლის შედეგები:

კურსის ფარგლებში სტუდენტი სწავლობს თამაშის იდეის სტრუქტურირებას GDD-ში (Game Design Document), ავითარებს კონცეპტუალურ და ანალიტიკურ აზროვნებას და ეცნობა თამაშის დიზაინის პროფესიულ ჩარჩოებს. იგი იაზრებს მოთამაშის ქცევისა და მოტივაციის მნიშვნელობას, იყენებს დიზაინის ანალიტიკურ მოდელებს თამაშის შეფასებისა და გაუმჯობესებისთვის, მონაწილეობს playtesting-ის პროცესში და მიღებული უკუკავშირის საფუძველზე იღებს არგუმენტირებულ დიზაინ გადაწყვეტილებებს. კურსი ხელს უწყობს სტუდენტის დამოუკიდებლობას, ეთიკური პროფესიული მიდგომების ჩამოყალიბებას და პორტფოლიოს კონცეფციის განვითარებას.

კურსის განმავლობაში გამოყენებული პროგრამები: Unreal Engine, draw.io

ტექნიკური მოთხოვნები: საშუალო სიმძლავრის კომპიუტერი Unreal Engine-ს სისტემური მოთხოვნების შესაბამისად.

ფორმატი: ონლაინ შეხვედრები



შეხვედრა 1

თემა: მოთამაშის საჭიროებები და მოტივაციები

- მასლოუს იერარქია თამაშებში;
- მოთამაშის მოტივაციები და ფსიქოლოგია;
- თამაშების მიერ საჭიროებების დაკმაყოფილება;
- თამაშის მიზნების განსაზღვრა;

დავალემა: აღწერეთ 3 თამაში და როგორ აკმაყოფილებენ ისინი მოთამაშის სხვადასხვა საჭიროებებს მასლოუს მიხედვით

შეხვედრა 2

თემა: თამაშების დიზაინის საფუძვლები და GDD

- თამაშის ძირითადი ელემენტები;
- MDA Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics);
- Game Design Document (GDD) სტრუქტურა;

დავალემა: დაწერეთ მოკლე GDD თქვენი თამაშის იდეისთვის (1-2 გვერდი)

შეხვედრა 3

თემა: Level Design და Player Agency

- სივრცის როლი თამაშში;
- ლეველ დიზაინის გავლენა არჩევანზე;
- Player Agency-ის მნიშვნელობა;

დავალემა: გააანალიზეთ ბოლო ნათამაშები თამაშის ლეველი – დადებითი და უარყოფითი მხარეები

შეხვედრა 4

თემა: Game Loops და Lucidchart

- სირთულის დაბალანსება;
- Core Game Loop;
- დიაგრამების აგება Lucidchart-ში;

დავალემა: შექმენით თქვენი თამაშის Game Loop დიაგრამა და აღწერეთ მისი მუშაობა



შეხვედრა 5

თემა: Prototyping და Iterative Design

- Greyboxing ტექნიკა;
- Rapid Prototyping პრაქტიკა;

დავალება: ააგეთ გრეიბოქსი თქვენი ლეველისთვის UE5-ში ან სხვა პროგრამაში

შეხვედრა 6

თემა: Monetization და Retention მექანიზმები

- F2P და Premium მოდელები;
- Retention სტრატეგიები;
- Battle Pass, Microtransactions, Gacha;
- ეთიკა და ფეირ-პლეი;

დავალება: შექმენით მონეტიზაციის მოდელი და განმარტეთ მისი სამართლიანობა

შეხვედრა 7

თემა: UX/UI დიზაინი თამაშებში

- UI vs. UX;
- HUD დიზაინი;
- ტესტირება და Wireframing;

დავალება: შექმენით მთავარი მენიუს Wireframe და აღწერეთ ნავიგაციის ლოგიკა

შეხვედრა 8

თემა: Playtesting და Iteration

- Playtesting მეთოდები;
- Iteration და Feedback;
- Bug Reporting ტექნიკები;

დავალება: ჩაატარეთ Playtest პროტოტიპზე და აღწერეთ მიღებული უკუკავშირი და დიზაინის ცვლილებები

შეხვედრა 9

თემა: კარიერის დაწყება Game Design-ში

- პორტფოლიოს შექმნა;
- რეზიუმე და Cover Letter;
- Designer-ის როლები;
- Networking და კონფერენციები;

დავალება: ჩამოაყალიბეთ თქვენი პორტფოლიოს სტრუქტურა და შესატანი ნამუშევრები



შეხვედრა 10

თემა: შუალედური გამოცდა

- გადასამოწმებელი თემები: მოთამაშის ფსიქოლოგია, GDD, Game Loop, Monetization და სხვა განვლილი მასალა;

ფორმატი: კომპიუტერული/წერიტი

შეხვედრა 11

თემა: პროექტის/პრეზენტაციის მომზადება

- დამატებითი კონსულტაციები;
- დავალების დახვეწა;
- პრეზენტაციის სტრუქტურაზე მუშაობა;

შეხვედრა 12

თემა: პრეზენტაციები

- სტუდენტური პრეზენტაციების წარდგენა;
- პირადი პროექტების დემონსტრირება;

შეხვედრა 13

თემა: მოსამზადებელი კვირა

- ფინალური გამოცდისთვის და პროექტისთვის მომზადება;

შეხვედრა 14

თემა: ფინალური გამოცდა

- საგამოცდო თემატიკა: დიზაინის სრული ციკლი, Playtesting, UX/UI, Monetization;

ფორმატი: კომპიუტერული/წერიტი



