Coordonarea creării de jocuri video cu elevii tăi

Recrutați o echipă de profesori care să coordoneze producția de jocuri video pe o perioadă de timp, poate fi de câteva săptămâni sau un an întreg.
De exemplu, profesorul de limbă, literatură sau teatru poate fi responsabil de crearea poveștii, a personajelor și a pașilor de dialog.
Profesorul de arte vizuale poate fi responsabil de atmosfera de joc, animație și pașii de design grafic.
Profesorul de muzică poate fi responsabil de proiectarea sunetului și pașii de creare a muzicii.
Profesorul de matematică sau fizică poate fi responsabil de implementarea jocului propriu-zis, folosind un motor de joc și o logică pentru a pune împreună activele produse cu ceilalți profesori.
Etapele pregătitoare și specifice de proiectare a jocului pot fi făcute de orice combinație de profesori.

Flux de lucru pentru proiectarea jocului

1. **Preproducție (timp: 30%)**
    - **Dezvoltarea conceptului**
        - **Brainstorming și perfecționarea conceptului de bază**

Puteți începe prin a vă gândi la o temă sau un concept pentru jocul dvs.

💡 „Deci vrei să faci jocuri?" | Episodul 10: Game Design' de Riot Games.

- **Definirea genului de joc și a ambianței**

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

Efectuați secvențele pedagogice 1 și 2 cu elevii dvs.

- **Cercetare și dezvoltare**

Acest videoclip explică conceptul de motor de joc:

💡 „Faceți jocuri fără codare folosind aceste motoare!" de Ask Gamedev'.

Utilizați secvența pedagogică 0 pentru a vă ajuta să alegeți un motor.
Pentru fiecare motor, există tutoriale și documentații. Ar trebui să le cereți elevilor să înceapă să facă jlmlm.tutorials acasă cât mai curând posibil. Chiar dacă tutorialele nu se potrivesc exact tipului tău de joc.

Motor	Accesibilitate	Hardware	Putere	Predare	Documentație	Timp	Bani	2D	3D	OS
Construct3	+	--	=	=	+	-	9€ /lună/ loc	v	x	web
Gdevelop	+	--	-	=	+	-	0	v	x	Win, Linux, Mac, web
GameMaker	=	-	+ +	++	++	=	0/10€	v	x	Win, mac
Core	+/-(dacă scripting)	+	++	- / + (dacă scripting)	++	=	0	v	v	Win, mac
Crey	+	=	=	+	-	=	0	x	v	Win

- **Definiția obiectivelor jocului**

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

Acesta este **scopul general** al jocului sau **ceea ce trebuie să faci pentru a câștiga jocul**.

Obiective comune ale jocului: capturare/distrugere, control teritorial, Colectie, Rezolva, Urmărire/cursă/evadare, Aliniere spațială, Construire.

- **Cercetarea conținutului**

Este un moment bun pentru a efectua secvențele pedagogice privind cercetarea conținutului (pasul 3). Conținutul găsit va fi util pentru următorii pași, artă conceptuală și elemente de poveste.

- **Crearea și aprobarea artelor conceptuale**

Acest videoclip prezintă procesul artei conceptuale:

💡 „Deci vrei să faci jocuri?" | Episodul 2: Concept Art' de Riot Games.

Rugați elevii să deruleze site-uri de artă precum Art station sau Deviant art și să folosească Artbreeder pentru a îmbina creatiile selectate. Aveți o sesiune de vot pentru a vă alege favoriții. 💡 https://www.artbreeder.com/browse

💡 https://artbreeder.fandom.com/wiki/How_to_use_Artbreeder

- **Definiția poveștii**

Utilizați secvența pedagogică corespunzătoare pasului 5 (Crearea poveștii) pentru a defini punctele intrigii, personajele, arcurile poveștii, secvențele de acțiune, scenele culminante ale jocului dvs.

- **Storyboarding**

Utilizați secvența pedagogică corespunzătoare pasului 5 (Crearea storyboard-ului). Ideea aici este să previzualizați scenariul și jocul prin intermediul storyboard-urilor.

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene
CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org
CITIZENS IN POWER
International EDUCenter
LogoPsyCom
SCIENCE VIEW
YuzuPulse

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Macro-mapping**

Definiți cum merge jocul, cum este jucat, cum este condus jucătorul prin el. Utilizați secvențele pedagogice „Proiectarea recompenselor jocului folosind psihologia experimentală“ (pasul 11) și „Echilibrarea jocului” (pasul 12). Ele prezintă conceptele de recompense, flux, dificultate și contoare în proiectarea jocului.

- **Documente de dezvoltare a jocului**

Fiecare producție din pașii anteriori ar trebui să fie înregistrată în documente. De fiecare dată când executați o secvență pedagogică sau producții compuse ale elevilor, actualizați aceste documente. Acestea vor servi drept memorie a proiectelor tale pentru a ține evidența schimbărilor.

- **Prototipuri**

Mai întâi prototipează jocul de bază al jocului tău. Apoi abordează caracteristicile/nivelurile jocului tău. Puteți cere elevilor să facă prototipuri ca tema și să le evalueze în plen. Mai mulți studenți pot lucra la aceeași problemă și pot alege cea mai bună soluție în plen sau pot lucra în grupuri, abordând diferite părți ale jocului.

- **Producție (timp: 50%)**

  Odată ce ați repetat mai multe prototipuri pe jocul principal și alte caracteristici, pot fi construite niveluri care le exploatează.

- **Acțiune de nivel**

Puteți pregati elevii in designul nivelurilor folosind secvența pedagogică „Create a new level at Crayon Physics Deluxe”.

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

Puteți folosi aceste resurse pentru a vă ajuta în proiectarea nivelurilor:

💡 „Ghid pentru începători pentru proiectarea nivelurilor de jocuri video” de Mike Stout.

💡 „Blocktober: Ghidul tău de pornire rapidă pentru blocări pentru Level Design și Game Environment Art” de World of Level Design.

💡 „Level Design Workshop: Designing Celeste” de la GDC.

- **Crearea activelor**

Majoritatea motoarelor au piețe de unde puteți obține active grafice. Dar poți încerca și să o faci singur folosind următoarele resurse:

- noțiuni de bază pentru arta 2d pentru început: https://www.gamedev.net/tutorials/visual-arts/the-total-beginners-guide-to-better-2d -game-art-r2959/
- Înțelegerea artei 2d pentru jocuri și alegerea unui software: https://blog.felgo.com/game-resources/make-pixel-art-online
- Site-ul de referință pentru tutoriale de artă 2d: https://2d- game-art-tutorials.zeef.com/chris.hildenbrand
- 2d software generator de caractere: https://gamefromscratch.com/universal-sprite-sheet-character-creator/

- **Animație**

Specificul acestui pas va depinde de software-ul de creare a jocului pe care îl utilizeaza: majoritatea vor furniza deja un set integrat de animații sau instrumente pentru a crea animații.

💡 „Software de animație 2D -- Seria de dezvoltare gratuită a jocurilor” de la GamesFromScratch.

💡 „Deci vrei să faci jocuri?” | Episodul 6: Animația personajelor” de la Riot Games.

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Post-producție (20%)**
    - **Design de sunet și efecte vizuale**

Utilizați secvențe pedagogice „Crearea de efecte sonore și dialoguri în jocurile video” și „Adăugarea temei muzicale în jocurile video” (pasul 10) pentru a crea elemente de sunet de utilizat în motorul de joc.
Adăugați efecte vizuale, cum ar fi particule sau mișcări ale camerei pentru a îmbunătăți senzația de joc.

- **Asigurarea calității**

Aduceți elevi din alte clase pentru a vă testa jocul la diferite niveluri de maturitate. Ei ar trebui să-l împingă până la limite și să ofere feedback valoros cu privire la capacitatea sa de redare și orice defecțiuni care trebuie netezite.

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

Referințe

[Riot Games]. (2018, December 13). 'So You Wanna Make Games?? | Episode 10: Game Design' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=yYYtBFSxoCg&list=PL42m9XiTqPHJdJuVXO6Vf5ta5D07peiVx&index=11

[Ask Gamedev]. (2018, July 3). 'Make Games Without Coding by Using These Engines!' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=9xGU0Cqv-J4

[Riot Games]. (2018, December 13). 'So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=FqX-UMVTLHI

[Riot Games]. (2018, October 1). 'Blocktober: Your Quick Start Guide to Blockouts for Level Design and Game Environment Art' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=lYyP3RMqkK0

Stout, M. (2016, January 26). 'A Beginner's Guide to Designing Video Game Levels'. tutsplus.com Retrieved from https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/a-beginners-guide-to-designing-video-game-levels--cms-25662.

[GDC]. (2018, February 27). 'Level Design Workshop: Designing Celeste' [Video File]. https://www.youtube.com/watch?v=4RlpMhBKNr0

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669

Eugn, P. (2013, May 14). 'The Total Beginner's Guide to Better 2D Game Art'. Gamedev.net Retrieved from https://www.gamedev.net/tutorials/visual-arts/the-total-beginners-guide-to-better-2d-game-art-r2959/

(2019, May 1). '10 Best Pixel Art Software & Programs for Developers (2021 Update)'. Felgo.com Retrieved from https://blog.felgo.com/game-resources/make-pixel-art-online

Hildenbrand, C. '2D Game Art Tutorials' (2021 Update)'. zeef.com Retrieved from https://2d-game-art-tutorials.zeef.com/chris.hildenbrand

(2019, August 6). 'Universal Sprite Sheet Character Creator'. Gamefromscratch.com Retrieved from https://gamefromscratch.com/universal-sprite-sheet-character-creator/

[Gamefromscratch]. (2018, December 28). '2D Animation Software -- Free Game Development Series' [Video File]. https://www.youtube.com/watch?v=Bx6U7cmqNBs

[Riot Games]. (2018, December 13). 'So You Wanna Make Games?? | Episode 6: Character Animation' [Video File]. https://www.youtube.com/watch?v=VmNUAX2V8JQ

artbreeder.com Retrieved from https://www.artbreeder.com/browse

fandom.com Retrieved from https://artbreeder.fandom.com/wiki/How_to_use_Artbreeder

Cofinanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene

The #gaming4skills project has been funded with support from the European Commission. Its content and material reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project code: 2020-1-FR01-KA201-080669