

Názov cvičenia: BAKALÁRSKY PROJEKT- Herný dizajn

Ateliér:	Ateliér vizuálnych efektov
Ročník:	3.ročník Bc.
Semester:	Letný semester
Predmet:	Bakalársky projekt - Herný dizajn
Finančný vklad:	300 Eur

Ciel': Preukázať znalosti v oblasti HD nadobudnuté počas troch rokov bc. štúdia HD. Záverečná práca študenta bakalárskeho stupňa.

Realizované: od 30.9.2025 - 16.6.2026 , FTF

Zadanie: Digitálna hra alebo cinematic digitálnej hry s hernými prvkami.

Dĺžka v min.: Primeraná časovým a technologickým možnostiam štúdia.

Čas nakrúcania: do 16.6.2026

Technológia: Študenti na realizáciu digitálnej hry využívajú dosiahnuteľné enginy Unity alebo Unreal Engine, avšak dôraz sa kladie na využívanie Unreal Enginu. Modelujú 3D prostredie a svojich hrdinov s dôrazom na realizmus zobrazeného prostredia a bytosti alebo v prípade štylizovaného prostredia a hrdinov s dôrazom na výtvarno-estetickú stránku projektu. Súčasťou projektu sú herecké výkony v akejkoľvek podobe – komentárom, dialógmi, obrazovým stvárnením hereckého výkonu. Na zachytávanie pohybu svojich hrdinov využívajú technológiu Motion capture a na zachytávanie emócie využívajú technológiu Face capture prípadne Deep fake. Hry doprevádzajú Cut scény s výraznou aplikáciou filmovej reči, strihovej skladby, zachytenia emócie zvukom a s výrazným výtvarným svietením príbehu. Dôraz v projekte sa kladie na vyzrávanie príbehu s filozofickým kontextom doplnené o inovatívne formy herných mechaník, podobne ako je tomu na FTF vo filmových projektoch študentov filmu. \par Digitálnu hru realizujú v spolupráci s programátormi z iných vysokých škôl alebo z profesionálneho prostredia, s ktorými nadviazali kontakt počas štúdia, alebo si navzájom deľbou práce pomáhajú vertikálnou spolupracou so študentmi medzi jednotlivými ročníkmi.. \par

Počet filmovacích dní:

Termín

Zadanie a námet:	koniec 1. ročníka alebo začiatok 2. ročníka štúdia
Námet:	30-09-2025
Scenár:	18-11-2025
Technický scenár:	18-11-2025
Predprodukcia deadline:	00-00-0000
Produkcia deadline:	00-00-0000
Postprodukcia deadline:	00-00-0000
Realizácia:	priebežne
Odovzdanie:	16-06-2026

Technický formát:

Zvuk: Reálne ruchy alebo štylizované ruchy. \par Hudba voľne šíriteľná bez zaťaženia autorskými právami. V prípade použitia hudby autorsky neošetrenej projekt nebude uznaný, hodnotenie FX \par Ohľadom špeciálnych zvukov a zvukovej kvality študenti HD konzultujú projekt so študentmi 2-3. ročníka AZS. \par

Hodnotenie

Splnenie 1. termínu klauzúrnych skúšok	20 %
Technická hodnota cvičenia	30 %
Estetická hodnota	30 %

Odporúčanie pedagóga:

Ide o autorský projekt alebo spoluautorskú účasť, kde okrem oblasti hemej tvorby nie je obmedzená spolupráca s ktorýmkoľvek ateliérom FTF alebo študentmi inej vysokej školy. Vysoko sa hodnotí medzinárodná spolupráca. Projekt sa musí realizovať za všetkých okolností bez ohľadu na výšku pridelených prostriedkov. \par Tento projekt je rozhodujúcim ročníkovým a bakalárskym projektom, ktorého komplexným zvládnutím študent získava možnosť uchádzať sa o magisterské štúdium. Pod komplexným zvládnutím sa rozumie zrozumiteľne a zaujímavo porozprávaný zázračný príbeh s dokázateľnou hráčskou interaktivitou, ktorého súčasťou sú dramaturgicky správne a technicky zodpovedajúce vložené herné mechaniky. Dôraz je na technickú stránku realizácie projektu, ale zásadným kritériom je estetika predvedeného herného dizajnu a ich adekvátnosť k príbehu. \par