

---

## WYTYCZNE DO PRAC DYPLOMOWYCH

---

*Z Regulaminu obrony prac licencjackich na kierunku Film i Multimedia, §9 Tworzenie Gier Wideo*

9.1. Na kierunku Film i multimedia, dla specjalności Tworzenie gier wideo, pracę licencjacką stanowi realizacja **projektu gry wideo (build)** na dowolną platformę stacjonarną lub mobilną.

9.2. Obowiązkowymi załącznikami do pracy licencjackiej są: **analityczny opis o objętości 10-20 stron** (pisemna dokumentacja projektowa wraz z opisem własnych doświadczeń, wniosków i indywidualnej roli w zespole) **oraz krótki film wideo nagrany bezpośrednio z gry.**

Promotor pracy licencjackiej może zezwolić na większą objętość analitycznego opisu pracy licencjackiej. Każdy członek zespołu przygotowuje oddzielną, własną pracę pisemną, zawierającą opis indywidualnych doświadczeń, własne wnioski.

9.3. **Gra wideo (build) powinna:**

- a. Być stworzona w silniku UNITY (możliwe jest wykonanie gry w innym silniku po wyrażeniu zgody przez opiekuna pracy);
- b. Być grywalna, pozbawiona błędów krytycznych, np. blockerów, szczególnie w obrębie głównej ścieżki;
- c. Zawierać dźwięk- fragment gry powinien być udźwiękowiony;
- d. Mieć min. 30 klatek na sekundę;
- e. Mieć Menu otwierające grę;
- f. Mieć zrobiony Tutorial (wprowadzenie gracza w zasady rozgrywki i cel gry);
- g. Powinna mieć przynajmniej jeden samodzielnie wykonany i zaanimowany model;
- h. Powinna realizować wcześniej zaakceptowany pomysł, cel gry powinien być możliwy do przetestowania;
- i. Trwać minimum 15 minut, maksimum 30 minut.
- j. Gra musi mieć jasno sprecyzowaną wizję w tym:
  - a. Początek i koniec (musi być jasno zrozumiałe o co chodziło w grze i kiedy się ją kończy);
  - b. Musi mieć sens i nieść ze sobą jakiś przekaz;
  - c. Gra musi mieć jasno sprecyzowany pomysł i pacing;

- d. Wszystkie powyższe cechy muszą znajdować się w buildzie gry (muszą być łatwe do zrozumienia bez tłumaczenia).
- k. Sterowanie:
  - a. Gra musi działać na klawiaturze i myszy;
  - b. Mile widziane sterowanie na padzie (opcjonalnie).
- l. Gameplay:
  - a. Gameplay gry ma być płynny i dopracowany. Gra nie może sprawiać problemów kiedy się w nią gra (najlepiej kiedy gameplay jest na tyle intuicyjny żeby nie było trzeba go tłumaczyć);
  - b. Jeśli w grze znajdują się panele UI muszą pauzować grę pod spodem oraz być łatwe w użyciu;
  - c. W grze mogą znajdować się błędy ale nie mogą blokować rozgrywki.
- m. Art:
  - a. Styl graficzny gry jest dowolny. Natomiast musi on korespondować z pomysłem na design gry;
  - b. Grafika nie może przeszkadzać w odbiorze gry
- n. Optymalizacja:
  - a. Gra musi działać w 30fps na średniej jakości PC
- o. Dźwięk:
  - a. Początek gry musi być udźwiękowiony żeby dać przykład finalnej jakości.
- p. Scope:
  - a. Maksymalny czas rozgrywki 30 minut w którym można obejrzeć wszystkie zaimplementowane elementy rozgrywki;
  - b. Jeśli pomysł na grę jest większy wtedy grywalna część powinna zawierać początek i koniec oraz przekazywać sens całej gry (musi być próbka jakości całej gry).
- q. Najwyżej ceniona jest jakość wykonania: dopracowanie elementów rozgrywki oraz oprawy audiowizualnej ponad mnogość feature'ów i ich rozbudowanie.

#### 9.4. Pisemna dokumentacja projektowa powinna (każdy Student pisze samodzielnie):

- a. Stanowić oryginalną, pierwotną dokumentację projektową (tzw. **Game Design Document**);
- b. Zawierać opis mechaniki gry;
- c. Zawierać opis założeń fabularnych i stylu artystycznego gry;
- d. Przedstawiać zakres prac zakładanych w ramach projektu i towarzyszący mu plan produkcyjny;

- e. Przedstawiać dokumentację przebiegu projektu z uwzględnieniem zmian zachodzących;
- f. Podczas pracy nad projektem, w porównaniu z pierwotnymi założeniami i planem;
- g. Zawierać analizę problemów napotkanych podczas produkcji oraz wnioski wyciągnięte podczas pracy nad projektem, mogące mieć wpływ na przyszłe przedsięwzięcia artystyczne;
- h. Zawierać szczegółowy opis własnej indywidualnej roli w zespole i wykonanych zadań;
- i. Zawierać bibliografię, która zaświadczy o stopniu poznania badanego tematu.

#### 9.5. Film z gry wideo powinien:

- a. Być nagrany za pomocą wybranego programu do przechwytywania wideo (niedopuszczalne jest nagrywanie filmu z monitora, np. za pomocą telefonu);
- b. Być pozbawiony jakichkolwiek znaków wodnych (*watermark*), np. liczby klatek na sekundę, albo oznaczeń wersji testowych programów do przechwytywania wideo (istnieją aplikacje darmowe oraz rozwiązania wbudowane w system operacyjny - np. "Pasek Gry" w Windows 10 uruchamiany skrótem WIN+G);
- c. Przedstawiać reprezentatywny fragment rozgrywki (w tym, menu gry nie powinno być przedstawione dłużej niż 15 sekund);
- d. Mieć długość od 3 do 5 minut;
- e. Mieć rozdzielczość minimum 1920 x 1080 pikseli (lub 1080 x 1920 w orientacji pionowej);
- f. Mieć 30 lub 60 klatek na sekundę;
- g. Być w formacie MP4, h.264 lub h.265;
- h. Być pozbawiony komentarza autorów;
- i. Zawierać audio (fragment gry powinien być udźwiękowiony).

9.6. Ostateczny kształt pracy licencjackiej i jej opisu zatwierdza promotor pracy licencjackiej.

9.7. Praca licencjacka i jej opis będą poddane weryfikacji antyplagiatowej.

9.8. Praca licencjacka i jej opis powinny być przygotowane zgodnie z zaleceniami zawartymi w §17.

9.9. Pytania zadawane na egzaminie dyplomowym, dla specjalności Tworzenie Gier Wideo, obejmują:

- a. Historię filmu;
- b. Historię sztuki;
- c. Zagadnienia ściśle związane ze specjalnością studiów i z pracą licencjacką.

---

## WARUNKI PRZYSTĄPIENIA DO EGZAMINU DYPLOMOWEGO

---

1. Student przystępujący do egzaminu dyplomowego musi **mieć zaliczone wszystkie przedmioty realizowane w trakcie 3 lat studiów**. Brak oceny lub zaliczenia z jakiegokolwiek przedmiotu wyklucza przystąpienie do egzaminu dyplomowego;
2. Do dziekanatu należy złożyć **2 egzemplarze pracy pisemnej** (oprawione lub zbindowane);
3. Oba egzemplarze pracy muszą być **podpisane** przez promotora i opiekuna artystycznego. Podpis jest warunkiem koniecznym, by praca została przyjęta do obrony i przekazana do oceny recenzentowi;
4. W każdym egzemplarzu pracy należy umieścić jedną płytę CD z wersją elektroniczną treści **pracy analitycznej** (pdf) oraz **drugą płytę CD** z wersją elektroniczną projektu dyplomowego (**build**) oraz **film** wideo bezpośrednio nagrany z gry.
5. **Podpisane imieniem i nazwiskiem** płyty należy umieścić w kopercie przyklejonej na tylnej okładce pracy;
6. Razem z pracą dyplomową do dziekanatu należy złożyć:
  - rozliczoną **kartę obiegową (wraz z podpisami dotyczącymi zaliczenia praktyk), wniesienia opłat za studia, rozliczenia z biblioteką oraz zwrotu sprzętu wypożyczanego z magazynu),**
  - **potwierdzenie wpłaty** za dyplomy w języku polskim w wysokości 60zł,
7. Studenci, którzy chcą otrzymać egzemplarz dyplomu w wersji anglojęzycznej, składają pisemny wniosek zaadresowany do Prorektora ds. kształcenia o wystawienie takiego egzemplarza dyplomu wraz z potwierdzeniem wpłaty za ten dyplom w wysokości 40zł.
8. W każdym egzemplarzu pracy za stroną tytułową zamieszczamy **oświadczenie o samodzielny pisaniu pracy**: <https://tiny.pl/94v69>