

1.	Наслов на наставниот предмет	Дизајн на видео игри и визуелни ефекти Design of video games and special effects
2.	Код	СИ-И-02
3.	Студиска програма	Софтверско инженерство, Едукација со ИКТ
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	втор циклус
6.	Академска година / семестар 1 / зимски /	7. Број на ЕКТС кредити 6
8.	Наставник	вонр. проф. д-р Иван Чорбев, проф. д-р. Сузана Лошковска
9.	Предуслови за запишување на предметот	
10.	Цели на предметната програма (компетенции): Целта на курсот е да ги запознае студентите со основните техники и концепти за дизајнирање на видео игри и специјални ефекти. Областите како раскажување приказна, креирање на карактери, пресметување на поени и психологијата на игрите се дел од темите што се покриени во курсот. Во курсот е одделен и простор за запознавање на студентите со концептот на специјални ефекти и како истите се креираат и користат. Дополнително студентите е потребно да дизајнираат игра на основа на стекнатите теоретски знаења. По завршување на курсот се очекува студентите да демонстрираат знаење за историскиот развој на игрите, да може да го анализираат пазарот на видео игри, да ги дефинираат барањата за дизајнирање на различни видови игри, да дизајнираат и развиваат прототипи на игри, да демонстрираат теоретско знаење што претставуваат специјални ефекти и да стекнат вештини за креирање на едноставни специјални ефекти со користење на готови алатки.	
11.	Содржина на предметната програма: Вовед, историја, терминологија на видео игри. Основи на дизајнот (физика на играта, тек на играта, дизајн на нивои, правила на игра). Процес на дизајнирање на игри; раскажување приказна, корисничка интеракција, дизајнирање на карактери, дизајнирање на околина, специјални ефекти во игрите, програмска структура на играта. Визуелни илузии, визија, видови геометриски илузии. Техники за дизајнирање на визуелни ефекти. Напредни моделирачки техники што се користат за креирање на специјални ефекти. Специјални ефекти со слики и анимација.	
12.	Методи на учење: Предавања поддржани со презентации преку слајдови, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).	
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ECTS x 30 часа = 180 часа
14.	Распределба на расположивото време	60 + 120 + + + = 180 часа

15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања-настава	теоретска	60 часови	
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа		120 часови	
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи		часови	
		16.2.	Самостојни задачи		часови	
		16.3.	Домашно учење		часови	
17.	Начин на оценување					
	17.1.	Тестови			40 бодови	
	17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)			60 бодови	
	17.3.	Активности и учење			бодови	
	17.4.	Завршен испит			бодови	
18.	Критериуми за оценување (бодови/оценка)	до 50 бода			5 (пет) (F)	
		од 51 до 60 бода			6 (шест) (E)	
		од 61 до 70 бода			7 (седум) (D)	
		од 71 до 80 бода			8 (осум) (C)	
		од 81 до 90 бода			9 (девет) (B)	
		од 91 до 100 бода			10 (десет) (A)	
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит	реализирани активности 15.1 и 15.2				
20.	Јазик на кој се изведува наставата	македонски и англиски				
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата	механизам на интерна евалуација и анкети				
22.	Литература					
	22.1.	Задолжителна литература				
		Ред.бр.	Автор	Наслов	Издавач	Година
		1	Jesse Schell	The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition	CRC Press	2014
		2	Tracy Fullerton	Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Third Edition	A K Peters/CRC Press; 3 edition	2014
		3	Ernest Adams	Fundamentals of Game Design (3rd Edition)	New Riders	2013
		4	Jon Gress	Visual Effects and Compositing	New Riders	2015
		5	Steve Wright	Compositing Visual Effects Essentials for the Aspiring Artist	Elsevier Inc.	2008

	22.2.	Дополнителна литература				
		Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година