

מספר הקורס: 35050
שם הקורס: עיצוב ובימוי טריילרים למשחקים
שם הקורס באנגלית: Game Trailers Design and Direction
אופן הוראה: תרגול
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 2.5
דרישות קדם: ללא

מטרת הקורס:

מטרת הקורס הינה הבנייה של תהליך עיצוב סיפור בתנועה תוך דגש על עולם הארט, עיצוב דמויות וסביבות משחקים. במהלך הקורס נכיר את תעשיית המשחקים, בה נולדים אלפי עולמות תוכן עשירים ומרגשים בכל שנה, תוך דגש על עולם הארט, עיצוב ושיווק משחקים. ליבת הקורס תתמקד ביצירת טריילר (Trailer), מוצר פרסומי המקפל בתוכו תהליך עיצובי מרתק ומאתגר. לאורך הסמסטר ייצרו הסטודנטים פרסומת למשחק בטכניקה לבחירתם, תוך הקניית כלים תאורטיים ומעשיים שישמשו להם אבני דרך גם בפרויקטים עתידיים. החל מגיבוש הקונספט הראשוני והתאמתו לקהל היעד, דרך ניתוח ושימוש באלמנטים מתוך המשחק כמו סביבות, דמויות וממשק משתמש ועד הבנה מלאה של תהליך ההפקה (PipeLine) המורכב של מוצר כזה. תהליך היצירה המובנה יהווה מסגרת עבודה לכל פרויקט עיצוב בתנועה.

תכנים:

- גיבוש קונספט והצגת רעיון באופן ברור וקוהרנטי (פרזנטציה)
- שימוש בכלים כמו סטוריבורד, ריפומאטיק ואנימטיק על מנת לעצב סיפור וחוויה
- מחקר עיצובי כמקור השראה וכלי פרזנטציה
- ארטדיירקשן לעיצוב דמויות וסביבות למשחקים
- תכנון פרויקט - ניהול זמן, יכולות ומשאבים אישיים
- תובנות מתוך תעשיית המשחקים, שימוש במקרי בוחן אקטואליים
- מקומו של המעצב בעולם רווי עיצוב נגיש לכל - כלים להתמודדות

Course name: Game Trailers Design and Direction

Hours: 4

Credits: 2.5

Goal

Framing the process of designing a story in motion, with emphasis on the world of game art, character and environmet design.

Sumerry

The design world is going through some major changes in the last decade. Today, more than ever, designer's ability to tell a story and deliver it through his work is a critical differentiator in a very saturated and busy market.



מכון טכנולוגי חולון
Holon Institute of Technology

During the course the students will be introduced to the video games industry, in which thousands of rich and exciting worlds are being born every year, with emphasis on the world of game art, design and marketing of video games.

The core of the course will be the creation of a Trailer, a promotional product which entails a fascinating and complex design process. The students will produce a commercial for a video game and acquire theoretical and practical tools for storytelling in motion, tools which will hopefully serve and as part of their toolbox in future projects.

ביבליוגרפיה(רשות):

1. Snyder Blake, SAVE THE CAT! THE LAST BOOK ON SCREENWRITING YOU'LL EVER NEED, Michael Wiese Productions, 2005.
2. Rose Frank, THE ART OF IMMERSION: HOW THE DIGITAL GENERATION IS REMAKING HOLLYWOOD, MADISON AVENUE, AND THE WAY WE TELL STORIES, W. W. Norton & Company, 2011.
3. Jenkins Henry; Ford Sam; Green Joshua, SPREADABLE MEDIA: CREATING VALUE AND MEANING IN A NETWORKED CULTURE, NYU Press, 2013.
4. Fried Jason; Heinemier H. David , REMOTE: OFFICE NOT REQUIURED, Vermillion, 2013.

גולומב 52, ת.ד. 305, חולון 5810201
טלפקס: 03-5026816

52 Golomb St., Holon 5810201 Israel

www.hit.ac.il Tel/Fax: 972-3-502-6816

הפקולטה לעיצוב
Faculty of Design