

# DEMUSIS MHG praksa

## DEMUSIS - Mad Head Games praksa za studente



### Tema prakse

Produkcija video igara, sa akcentom na produkciju muzike i zvuka za video igre.

### Cilj prakse

Cilj je da se studenti upoznaju sa što više aspekata produkcije video igara, kako bi bolje razumeli ovu rastuću industriju i stekli bolju ideju o mogućnostima koje ona ima za njih.

Ovaj cilj planiramo da ostvarimo kroz :

- Upoznavanje studenata sa specifičnim karakteristikama video igre kao interaktivnog medija.
- Upoznavanje studenata sa tehničkim aspektom produkcije video igara, uključujući organizacionu strukturu razvojnih studija i opis tehnologije koja se koristi u proizvodnji.
- Upoznavanje studenata sa opštim estetskim principima dramaturgije video igara, sa naročitim akcentom na projekte napravljene u studiju Mad Head Games.
- 

U sve ove tri faze, najveća pažnja će biti posvećena produkciji zvuka (uključujući muziku, ali i zvučne efekte i dijalog).

Takođe, vredni napomenuti da se informacije stečene tokom ovog programa odnose i na druge tipove digitalnih audio-vizuelnih interaktivnih iskustava, kao što su interaktivne prezentacije, umetničke instalacije u virtuelnoj realnosti i slično-

## Organizacija prakse

- Trajanje prakse je dve radne nedelje (10 dana). Program prakse će biti organizovan kroz dvočasovne blokove u terminima između 08:00 i 16:00 časova, sa kratkim pauzama između svakog bloka i najmanje jednom dužom pauzom (tačni detalji će biti dostavljeni pred početak prakse).
- Praksa će biti sprovedena *online*. Predavači će koristiti audio i video komunikaciju, kao i *screen share* za direktnu demonstraciju koraka tokom programa.
- Predavanja će biti organizovana kao kombinacija usmene prezentacije i vizuelnih prezentacija (powerpoint, Google slides) koje će kasnije biti dostupne studentima.
- Pored blokova sa predavanjima, studenti će takođe tokom trajanja prakse dobijati praktične zadatke koje treba sami da obave. Za ove zadatke će vreme biti alocirano u okviru termina prakse (tj. neće se zahtevati od studenata da van predviđenih termina rade na zadacima). Zadaci će uključivati :
  - samostalan rad na sertifikovanim kursevima za softver za produkciju video igara, i za softver za produkciju zvuka za video igre
  - pisanje kratkih eseja na temu tehničkog i estetskog aspekta muzike u određenim video igrama
  - kreiranje muzičkog plana i direkcije za primere iz video igara

## Teme predavanja

Uvod - video igre kao medij i proizvod

Produkcija video igara

- tipovi video igara i specifičnosti produkcije svakog od tipova
- opšta organizaciona struktura razvojnog studija za video igre - hijerarhija, timovi, pozicije
- struktura studija Mad Head Games
- tehnologija koja se koristi u produkciji video igara
- estetski principi produkcije video igara

Produkcija zvuka za video igre

- uvod u kategorizaciju zvuka (muzika, zvučni efekti, dijalog)
- detaljniji opis pozicija u audio timu
- kreiranje zvuka za video igre (sa posebnom pažnjom na *DAW* - *digital audio workstation* softver za montažu i obradu zvuka - Reaper, Cubase)
- implementacija i testiranje zvuka u video igrama (sa posebnom pažnjom na softver za implementaciju - Wwise)
- tehnike komponovanja i aranžiranja muzike za video igre

## Predavači

Dimitrije Cvetković - diplomirani snimatelj i dizajner zvuka za film, televiziju, radio i pozorište (Fakultet Dramskih Umetnosti u Beogradu); trenutno Head of Audio u Mad Head Games

Miloš Nikolić - diplomirani master muzički umetnik - klavir (Akademija Umetnosti u Novom Sadu); trenutno kompozitor u Mad Head Games

Milan Antić - diplomirani snimatelj i dizajner zvuka za film, televiziju, radio i pozorište (Fakultet Dramskih Umetnosti u Beogradu); trenutno dizajner zvuka u Mad Head Games

Teodora Radović - diplomirani snimatelj i dizajner zvuka za film, televiziju, radio i pozorište (Fakultet Dramskih Umetnosti u Beogradu); trenutno dizajner zvuka i voiceover director u Mad Head Games

## Predispozicije za praksu

- Neophodno je da svaki student ima stabilnu vezu sa internetom, kompjuter preko koga će moći da prati program prakse, mikrofoni i slušalice za komunikaciju. Program će biti održavan preko platforme Discord (tačni podaci i uputstvo za pristup platformi će biti dostavljeni naknadno).
- Poželjno je da studenti imaju osnovno predznanje u radu sa bilo kojim *DAW - digital audio workstation* softverom za obradu zvuka (Cubase, Reaper, Pro Tools, Nuendo). Ovo nije neophodno, ali će nam biti potrebno da unapred dobijemo informacije o prethodnom iskustvu studenata u radu sa ovakvim softverom, radi usklađivanja programa.
- Poželjno je da studente zanima šira oblast produkcije zvuka (uključujući zvučne efekte i snimljen dijalog), s obzirom na to da se produkcija muzike u industriji video igara često preklapa u velikoj meri sa produkcijom zvuka u širem smislu.
- Nije neophodno da studenti imaju bilo kakvo prethodno iskustvo sa video igrama, ali bi nam bilo korisno da od svakog studenta koji će učestvovati na praksi dobijemo informaciju o tome kakvo je njegovo/njeno prethodno iskustvo sa video igrama, kako bismo im adekvatno prilagodili program prakse.

