

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Przemysł gier komputerowych a niepełnosprawni gracze.
Ułatwienia i przeszkody w dostępie do gier wideo
– analiza problemu jako wstęp do kampanii społecznej”

Autor: Konrad Pisula

Promotor: dr hab. Tomasz Jędrzejko

Kategorie: film wideo

Słowa kluczowe: Gry wideo, gry komputerowe, gracze, niepełnosprawność, ułatwienia dostępu.

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy licencjackiej jest przyjrzenie się problemom, z jakimi borykają się niepełnosprawne osoby w dostępie do gier wideo, a także analiza tego, jak twórcy gier, konsol i specjalnych kontrolerów, starają się ułatwić dostęp do gier. Pracy pisemnej towarzyszy film, który w przystępny i skondensowany sposób ma przedstawić cały problem. Całość ma stanowić wstęp do ewentualnej kampanii społecznej poświęconej osobom niepełnosprawnym w środowisku gier wideo.

2. Realizacja projektu

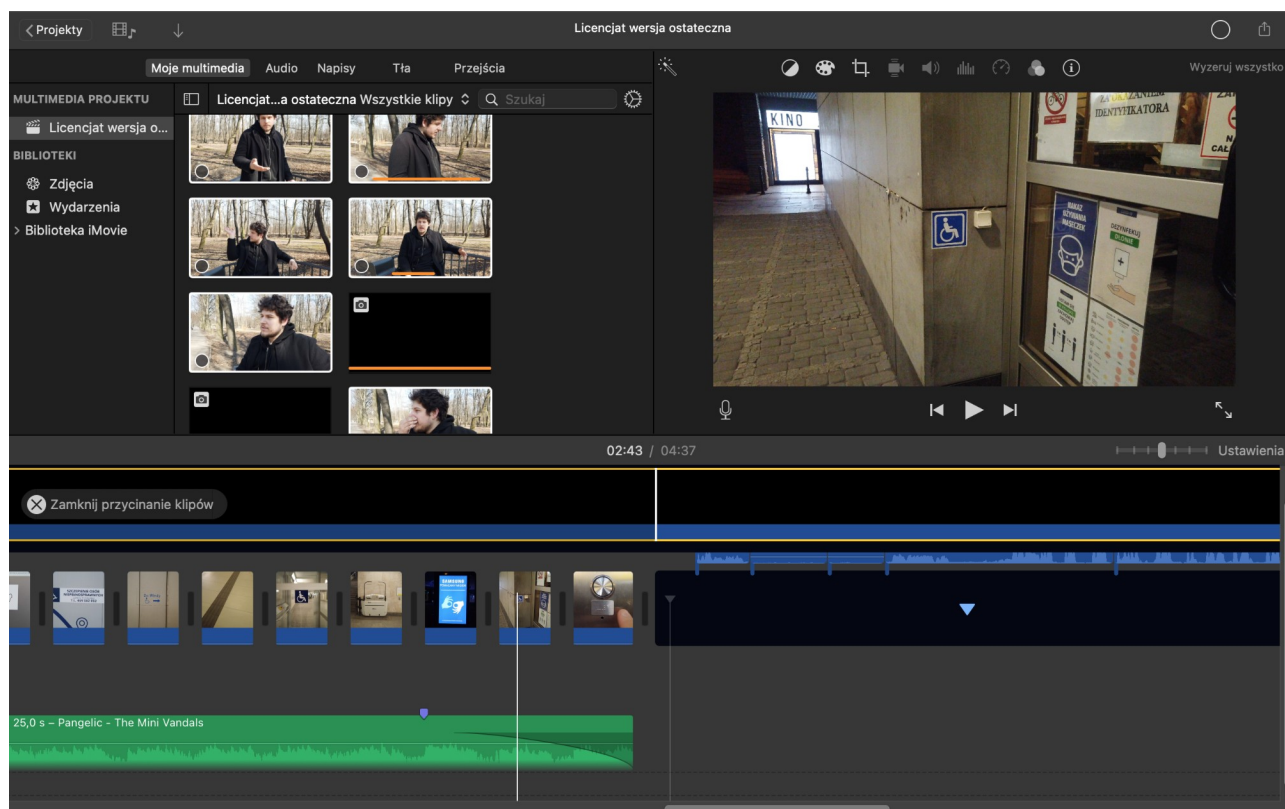
Celem projektu było jak najlepsze przeniesienie informacji z pracy teoretycznej, do formy wideo. Priorytetem była jak najkrótsza forma filmu, by długość materiału nie odstraszała potencjalnych zainteresowanych – na wzór nowoczesnych internetowych formatów wideo, które starają się przekazać jak najwięcej cennych informacji, w krótkim czasie.

Realizacja projektu filmowego odbywała się zgodnie z podstawowymi zasadami sztuki filmowej, a także z zasadami montażu nowoczesnego dokumentu. Podczas pracy nad filmem wykorzystana została wiedza zdobyta na Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach, a także własne zdolności nabyte podczas tworzenia komercyjnych i niekomercyjnych wideo na platformę YouTube w poprzednich latach. Praktycznie całość została wykonana samodzielnie przez autora pracy, z zaledwie jednym wyjątkiem w postaci pomocy w nakręceniu kilku scen, w których występuje sam autor. Samodzielne ich nagranie nie byłoby możliwe w takiej formie bez pomocy dodatkowej osoby.

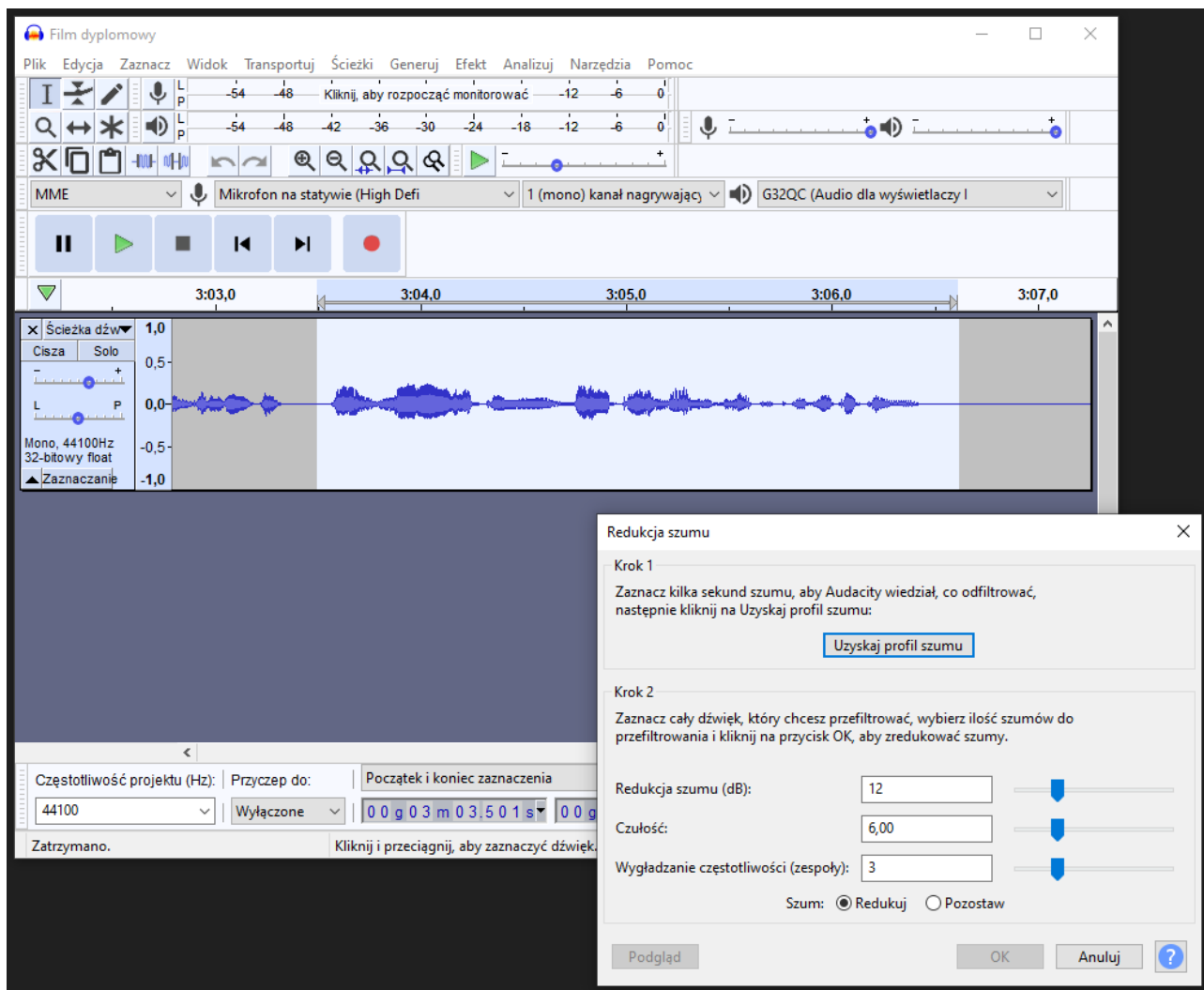
Produkcje powstałego filmu podzielić można na trzy etapy:

1. **Preprodukcje** – czyli etap poprzedzający nagrywanie wszystkich ujęć. Podczas trwania preprodukcji stworzony został prosty scenariusz dokumentu, nagrywane zostały pierwsze próbne ujęcia, które później sprawdzane były pod względem jakości obrazu i dźwięku w programie do montażu.
2. **Produkcje domyślną** – czyli główny okres tworzenia filmu, podczas którego powstało większość ujęć wykorzystanych w filmie. Podczas tego etapu nagrywane również były komentarze audio, a także prowadzone były pierwsze szkice montażu. W tym okresie nagrane zostało również większość ujęć z omawianych gier i systemów operacyjnych konsol.
3. **Postprodukcje** – końcowy etap, który polegał w większości na montażu filmu, a także jego renderowaniu. Wykonane zostały również w tym czasie dogrywki paru dodatkowych scen.

Podczas tworzenia filmu w przeważającej większości wykorzystano tylko autorskie materiały z jedynie paroma wyjątkami, które zostały użyte w filmie na mocy prawa cytatu. Montaż wideo został wykonany w programie iMovie, a dźwięku w Audacity – oba te programy to w pełni legalne i darmowe oprogramowanie. Wykorzystana w filmie muzyka również pochodzi z legalnego i darmowego źródła, jakim jest biblioteka audio platformy YouTube, na którym to potencjalnie film miałby się pojawić.



Przykładowa scena montażu w programie iMovie.



Przykładowa scena korekty audio w programie Audacity.

3. Produkt końcowy – film

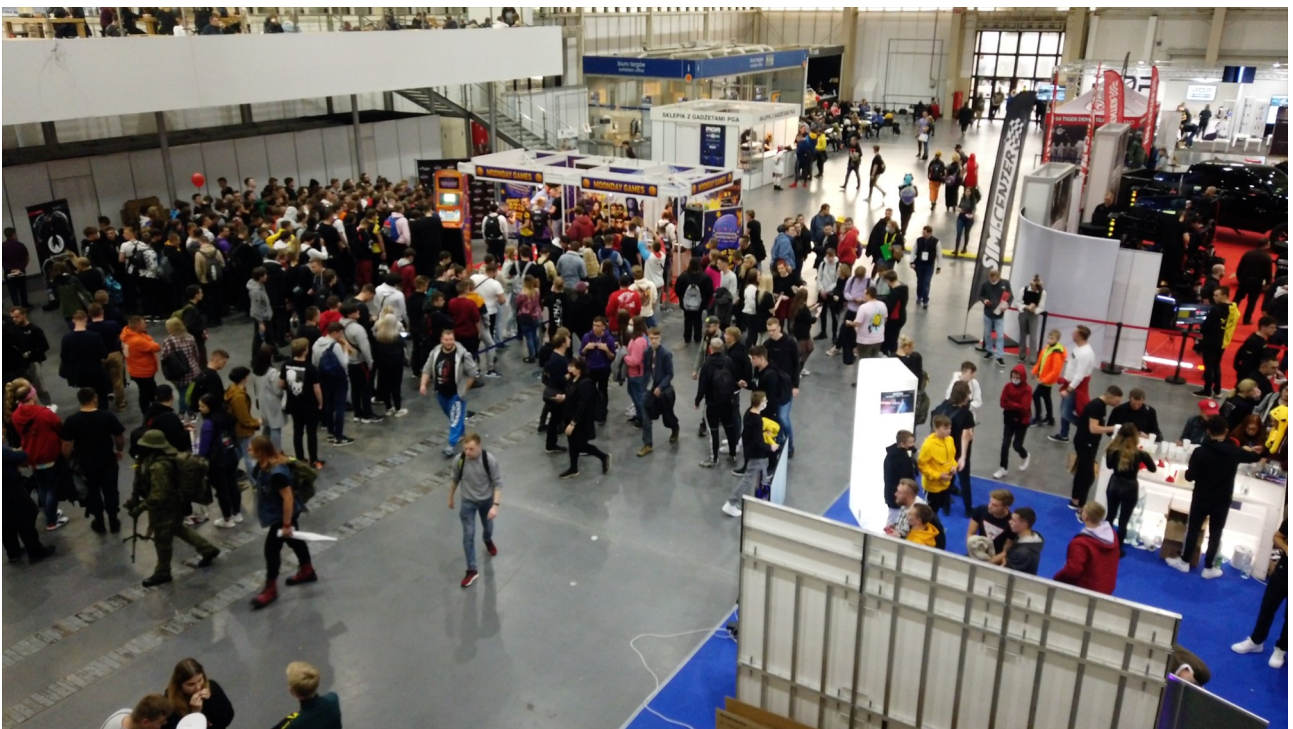
Efektom całej pracy jest krótkometrażowy film, który swoją formułą przypomina popularne internetowe formaty felietonów wideo. Narracja została tu wykorzystana zarówno przy pomocy bezpośrednich ujęć do kamery, jak i również komentarza z „off-u”.

Konstrukcja filmu mocno bazuje na konstrukcji części pisemnej pracy licencjackiej, z paroma wyjątkami nadającymi filmowi swój własny styl. W odróżnieniu od części teoretycznej, część praktyczna nie posiada naukowego charakteru, stawiając na prostszą formę narracji, znacznie przystępniejszą dla typowego widza.

Montaż przypominać może nowoczesny dokument, co było celowym zabiegiem autora. Film został wyrenderowany w jakości 4K i w 30 klatkach na sekundę.



Przykładowy fotos z filmu.



Przykładowy fotos z filmu.



Przykładowy fotos z filmu.



Przykładowy fotos z filmu.



Przykładowy fotos z filmu.

4. Informacja o możliwości wykorzystania/wykorzystaniu pracy

Przygotowany film powinno się traktować jako jeden z elementów ewentualnej kampanii społecznej.