

<b>Mata Kuliah (MK)</b>	Nama MK : Manajemen Skenario untuk Lingkungan Immersif
	Kode MK : EE185652
	Kredit : 2 sks
	Semester : (MK Pilihan)

### Deskripsi Mata Kuliah

Pada mata kuliah ini dipelajari manajemen sekenario untuk permainan pada lingkungan immersive yang meliputi interaksi antara manusia dengan ingkungan virtual, desain lingkungan yang menyerupai sebenarnya dan virtual reality untuk menciptakan pengalaman bagi pengguna sesuai aslinya.

### CPL Prodi yang Dibebankan

#### PENGETAHUAN

(P01) Menguasai konsep dan prinsip keilmuan secara komprehensif, dan untuk mengembangkan prosedur dan strategi yang diperlukan untuk analisis dan perancangan sistem terkait bidang keahlian Teknik Sistem Tenaga, Teknik Sistem Pengaturan, Telekomunikasi Multimedia, Teknik Elektronika, Jaringan Cerdas Multimedia, atau Telematika sebagai bekal untuk pendidikan lanjut atau karir profesional.

#### KETERAMPILAN KHUSUS

(KK01) Mampu memformulasikan permasalahan rekayasa dengan ide-ide baru untuk pengembangan teknologi dalam bidang keahlian Teknik Sistem Tenaga, Teknik Sistem Pengaturan, Telekomunikasi Multimedia, Teknik Elektronika, Jaringan Cerdas Multimedia, atau Telematika.

#### KETERAMPILAN UMUM

(KU11) Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

#### SIKAP

(S09) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

(S12) Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki.

### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

#### PENGETAHUAN

Menguasai konsep lingkungan immersive pada permainan terkait dengan aset, aktor, desain lingkungan virtual dan pengembangan karakter.

#### KETERAMPILAN KHUSUS

Mampu menjelaskan konsep relasi antara asset, aktor dan lingkungan imersive untuk menciptakan pengalaman bagi pengguna.

#### KETERAMPILAN UMUM

Mampu mengembangkan permainan yang immersive dengan menggunakan perangkat input seperti sensor, kamera video, wiimotes dan kinnect.

#### SIKAP

Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang di miliki.

### Topik/Pokok Bahasan

1. Pengenalan, studi permainan.
2. Konsep pemrograman gam3 3D.
3. Membangun game play yang efektif.
4. Membangun Game karakter.
5. Story writing.
6. Suara dan musik untuk game.
7. Lingkungan , bangunan, cuaca dan langit.
8. Casual game

### Pustaka

- [1] Erik Bethke, Game Development and Production, Wordware Publishing, Inc., 2003
- [2] Chris Crawford, The Art of Computer Game Design
- [3] Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design, New Riders Publishing, 2003

### Prasyarat

--