

voje računalnih igara



U godini u kojoj će prihod industrije računalnih igara premašiti 100 milijardi dolara, Visoko učilište Algebra pokreće studijski smjer koji će studentima podjednako dati vještine vezane uz programerska znanja, kao i one koje počivaju na kreativnosti



dija digitalnog marketinga.

Smjer razvoja računalnih igara

Smjer razvoja računalnih igara razvijen je kako bi studentima pružio sva potrebna znanja iz jednog od najpropulzivnijih područja multimedijske industrije. Industrija razvoja igara, naime, u posljednjih desetak godina ostvaruje rast prihoda koji doseže i godišnje stope od 8,5 posto, a ukupni je globalni prihod ovog sektora na kraju 2016. godine bio 99,6 milijardi dolara! Ovi pokazatelji, kao i činjenica da su računalne igre sve češće prepoznate kao posebna vrsta tzv. e-sporta te da ih prate utjecajni svjetski mediji koji dodatno povećavaju potražnju za novim i kompleksnijim računalnim igrama, pokazuju kako se radi o vrlo ozbiljnoj industriji, većoj čak i od one filmske, u kojoj potražnja za kreativnim inženjerima i game developerima neće jenjavati.

100 milijardi dolara

U godini u kojoj će prihod industrije računalnih igara premašiti 100 milijardi dolara, Visoko učilište Algebra pokreće studijski smjer koji će studentima podjednako dati vještine vezane uz programerska znanja, kao i one koje počivaju na kreativnosti

- U sklopu daljnjeg smjera razvoja računalnih igara, Visoko učilište Algebra teži postati i regionalni centar za razvoj i primjenu rješenja u području virtualne stvarnosti (VR), rekao je o novom smjeru njegov voditelj, Predrag Šuka.

i interdisciplinarnim područjima vezanim uz dizajn. Virtualna i proširena stvarnost danas u velikoj mjeri utječu na daljnji razvoj ovog sektora, a od kreativnih stručnjaka koji se bave razvojem računalnih igara očekuje se da dobro vladaju s više razvojnih okruženja za produkciju računalnih igara. Iza industrije računalnih igara stoji i vrlo razvijen sustav crowdfundinga koji pruža podršku novim i indie projektima, što znači da se oni koji će se baviti njihovom produkcijom moraju dobro razumjeti i načine financiranja produkcije te kasnije monetizacije.

Struktura kolegija

Struktura kolegija unutar usmjerenja osmišljena je tako da prepozna postojeće zahtjeve za znanjima i vještinama u ovoj industriji, ali jednako tako anticipira i buduće trendove razvoja. Izbor odgovarajućih razvojnih alata koji se koriste na studiju omogućuje studentima razvoj igara za različite platforme, od onih mobilnih do klasičnih konzola ili PC-a. Studenti koji završe ovaj smjer moći će samostalno planirati i izradivati 2D/3D

igre, temeljiti svoje proizvode na proširenoj i virtualnoj stvarnosti (AR, VR), znat će izradivati i aplicirati 3D modele u igrama, usavršavati ergonomiju igara te će, općenito, razumjeti tržišne principe i tehnike monetizacije računalnih igara.

- U sklopu daljnjeg smjera razvoja računalnih igara, što je područje koje će se nastaviti intenzivno razvijati, kao Visoko učilište Algebra teži postati i regionalni centar za razvoj i primjenu rješenja u području virtualne stvarnosti (VR) kroz suradnju s globalnim programom VR First. Uz sva spomenuta područja, to znači da ćemo našim studentima moći približiti ove tehnologije na posebno aktualan i primjenjiv način, te da će novi smjer studija predstavljati svojevrsni razvojni centar za VR projekte, ne nužno samo u industriji razvoja igara. Suradnja u sklopu programa VR First dokaz je kvalitete i aktualnosti obrazovanja koje se stječe u sklopu diplomskog studija na ovom smjeru te naše orijentacije na tehnologije budućnosti, rekao je o novom smjeru njegov voditelj, Predrag Šuka.

media noviteti



Web GIS

Web servisi u službi građana

Iako svjesni činjenice da smo postali informacijsko društvo, izloženo rapidnim tehnološkim skokovima, u praksi često ostanemo uskraćeni za pravovremenu, kvalitetnu i jeftinu informaciju o sadržaju koji nas zanima. Uzmimo za primjer prostorne informacije koje mnoga privatna i javna poduzeća prate i održavaju upotrebom geoinformacijskih (GIS) sustava. Ovakve aplikacije su mahom komercijalne prirode i često veoma skupe za krajnjeg korisnika, dok je pojam WebGIS aplikacija i dalje nedovoljno zastupljen u društvu, unatoč brojnim prednostima pred klasičnim GIS, »desktop« aplikacijama. Primjerice, za korištenje WebGIS-a u većini situacija potrebno je posjedovati samo uređaj koji posjeduje Internet preglednik i funkcionalnu mrežnu konekciju. Kao prvi korak u razvoju geoinformacijskog društva potencijalnim korisnicima treba osvijestiti prednosti Web GIS-a, pogotovo u smislu smanjenih financijskih ulaganja, utroška vremena i ostalih resursa u razvoju Web GIS aplikacija i pribavljanju relevantnih podataka.

Standardizirani protokoli

Ovdje na scenu stupaju WebGIS servisi i tehnologije otvorenog koda (Open Source), odnosno standardizirani protokoli za razmjenu GIS podataka i funkcionalnosti putem Interneta. Pritom treba naglasiti kako WebGIS servisi nisu isto što i WebGIS aplikacije, već samo »sučelje« (metoda) putem kojeg klijent-računalo ili WebGIS aplikacija integrira i konzumira prostorne podatke. Osnovne prednosti upotrebe Web GIS servisa su činjenica da podatke nije nužno spremati lokalno (oni dolaze od različitih izvora koji su zaduženi za njihovu ispravnost), funkcionalnost je unaprijed osigurana (web developeri ju ne moraju dodatno razvijati), aplikacije mogu koristiti servise iz više različitih izvora, servisi koriste standardne formate podataka u smislu njihove pristupačnosti i fun-

kcionalnosti te su u velikoj mjeri interoperabilni (rade na različitim platformama, aplikacijama i mrežama).

Konkretna primjena

Razlikujemo dvije osnovne skupine Web GIS servisa: OGC (Open Geospatial Consortium) Standard te veći broj komercijalnih servisa (npr. ArcGIS/ArcIMS servise, GoogleMaps, YahooMaps, MapQuest itd.). Neki od OGC Standard servisa (WMS – mrežni kartografski servis) omogućuju »samo« pregledavanje karte, odnosno isporučuju kartu u rasterskom formatu; dok neki (WFS – mrežni podatkovni servis) omogućuju i veću razinu funkcionalnosti isporukom vektorskih podataka (geometrija s pripadajućim atributima).

Web GIS postaje ključan pristup u osiguranju dostupnosti prostornih podataka

Konkretna primjena svega navedenog najbolje se očituje u poslovanju i radu tijela javne uprave, koja su u skladu s europskom INSPIRE direktivom i Nacionalnom infrastrukturom prostornih podataka dužna harmonizirati podatke iz svoje nadležnosti i staviti ih na raspolaganje krajnjim korisnicima po unaprijed definiranim uvjetima i specifikacijama. U praksi se to često provodi samo na razini standardiziranja metapodataka, dok su prostorni podaci dostupni samo uz plaćanje ili dostavu posebnog zahtjeva. Ipak, neke institucije (npr. Državni zavod za zaštitu prirode) omogućavaju slobodan pristup podacima putem OGC Standard servisa (WMS/WFS). U cilju daljnjeg razvoja geoinformacijskih sustava i usluga u Hrvatskoj, nužno je osvijestiti činjenicu da podatak koji leži na nekom lokalnom disku ili poslužitelju ne služi nikome, a da je novac korišten za prikupljanje i obradu tih istih podataka – bačen novac. (D. Jakupović)