

**Силабус навчальної дисципліни
«ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ»**

Спеціальність	<i>186 Видавництво та поліграфія</i>
Освітня програма	<i>Технології електронних мультимедійних видань</i>
Освітній рівень	<i>Перший (бакалаврський)</i>
Статус дисципліни	<i>Вибіркова</i>
Мова викладання	<i>Українська</i>
Курс / семестр	<i>3 курс 6 семестр, 4 курс 7 семестр, 4 курс 8 семестр</i>
Кількість кредитів ЄКТС	<i>5</i>
Розподіл за видами занять та годинами навчання	<i>Лекції – 18 год.</i>
	<i>Лабораторні – 30 год.</i>
	<i>Самостійна робота – 102 год.</i>
Форма підсумкового контролю	<i>Іспит</i>
Кафедра	<i>Кафедра мультимедійних систем і технологій, головний корпус, 4 поверх, к. 407, сайт http://www.ksit.hneu.edu.ua/</i>
Викладач (-і)	<i>Євсєєв Олексій Сергійович, к.е.н., доцент</i>
Контактна інформація викладача (-ів)	<i>oleksiy.yevsyeyev@hneu.net</i>
Дні занять	<i>Лекції та лабораторні: згідно діючого розкладу занять</i>
Консультації	<i>група у Telegram</i>

Мета навчальної дисципліни

Мета викладання навчальної дисципліни "Ігрові технології" полягає у формуванні студентів комплексних знань про процес розробки комп'ютерних ігор, їхню історію та еволюцію, а також розуміння принципів та методів, які використовуються у створенні ігрових механік, геймплею, арт-дизайну, програмуванні геймінгових двигунів. Дисципліна надає студентам можливість розвинути навички розробки комп'ютерних ігор та готує їх до роботи в сучасній індустрії геймінгу.

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	Постреквізити

Зміст навчальної дисципліни

Змістовний модуль 1

Основи проектування комп'ютерних ігор

Тема 1. Вступ до ігрових технологій. Історія та еволюція ігрової індустрії

Тема 2. Аналіз ринку ігор та трендів у геймінгу

Тема 3. Класифікація комп'ютерних ігор. Ігрові жанри та їх вплив на геймдизайн

Тема 4. Геймдизайн: створення ігрових механік та геймплею

Тема 5. Ігрова механіка та баланс гри

Тема 6. Рівні та прогресія в іграх

Тема 7. Ігрові двигуни та програмування геймплею

Змістовний модуль 2

Управління командою та презентація результатів у GameDev

Тема 8. Розробка Game Design Document

Тема 9. Візуальний дизайн ігрових об'єктів та персонажів. Розробка Art Style Guide комп'ютерної гри

Тема 10. Аналіз завдань, що вирішуються протягом розробки комп'ютерної гри. Планування команди розробників

Тема 11. Розробка бази знань та управління проектом. Планування команди розробників

Тема 12. Участь у міжнародних заходах та проектах. Планування участі у Game Pitching Event

Тема 13. Мультиплеєр та соціальні функції в іграх: створення та підтримка ігрових спільнот

Матеріально-технічне (програмне) забезпечення дисципліни

Мультимедійний проектор.

Система електронного забезпечення навчання – ПНС ХНЕУ ім.С.Кузнеця, в якій розміщуються допоміжні матеріали до теоретичного курсу дисципліни, методичне забезпечення до лабораторних занять, ілюстративний графічний матеріал, тестові завдання для самоперевірки.

Програмне забезпечення: система онлайн конференцій ZOOM, Adobe Animate.

Форми та методи оцінювання

Система оцінювання сформованих компетентностей враховує види занять, які передбачають лекційні, лабораторні заняття, а також виконання самостійної роботи. Оцінювання сформованих компетентностей у студентів здійснюється за накопичувальною 100-бальною системою. Поточний контроль, що здійснюється протягом семестру під час проведення лабораторних занять та самостійної роботи оцінюється сумою набраних балів.

Поточний контроль включає наступні контрольні заходи: виконання та здача (захист) звітів та результатів за лабораторними роботами, написання есе, поточні контрольні роботи.

Максимально можлива кількість балів за поточний контроль оцінюється сумою набраних балів і становить 60 балів, мінімально можлива кількість балів – 35 балів.

Підсумковий контроль відбувається у формі екзамену: максимальна кількість – 40 балів, мінімальна кількість – 25 балів.

Загальна максимальна оцінка дорівнює 100 балів.

Студента слід вважати атестованим, якщо сума балів, отриманих за результатами підсумкової/семестрової перевірки успішності, дорівнює або перевищує 60.

Більш детальна інформація щодо оцінювання та накопичування балів з навчальної дисципліни наведена у робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Політики навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна потребує: підготовки до лабораторних робіт; опрацювання рекомендованої основної та додаткової літератури. Підготовка та участь до лабораторних робіт передбачає: ознайомлення з програмою навчальної дисципліни; вивчення теоретичного матеріалу; виконання завдань, запропонованих для самостійного опрацювання. Звіт з лабораторних робіт здобувача повинен демонструвати ознаки самостійності виконання поставлених завдань, відсутність ознак повторюваності та плагіату.

Більш детальну інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни