



Силабус навчальної дисципліни «Ігрові технології»

Спеціальність	186 Видавництво та поліграфія
Освітня програма	Технології електронних мультимедійних видань
Освітній рівень	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	Вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	Українська
Курс / семестр	4 курс, 8 семестр
Кількість кредитів ЄКТС	5
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Лекції – 18 год. Лабораторні – 30 год. Практичні (семінарські) – 0 год. Самостійна робота – 102 год.
Форма підсумкового контролю	Іспит
Кафедра	Кафедра мультимедійних систем і технологій, к.407 головного корпусу, 4 поверх сайт кафедри: http://www.ksit.hneu.edu.ua
Викладач (-і)	Євсєєв Олексій Сергійович, к.е.н., доцент
Контактна інформація викладача (-ів)	oleksiy.yevsyeyev@hneu.net
Дні занять	Лекції та лабораторні: згідно діючого розкладу занять
Консультації	На кафедрі мультимедійних систем і технологій очні, відповідно до графіку консультацій, індивідуальні, чат

Мета викладання навчальної дисципліни: формування у 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
	"Створення інтерактивних медіа"
	"Мультимедійний дизайн та візуалізація даних"
	"Мультимедійне видавництво"
	"Проектування додатків для мобільних пристроїв"
	"Культура цифрових медіа"

Зміст навчальної дисципліни

Змістовний модуль 1

Основи проектування комп'ютерних ігор

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

Тема 2. Класифікація комп'ютерних ігор. Ігрові жанри та їх вплив на геймдизайн

Тема 3. Геймдизайн: створення ігрових механік та геймплею. Баланс гри

Тема 4. Рівні та прогресія в іграх

Тема 5. Ігрові двигуни та програмування геймплею



Змістовний модуль 2

Управління командою та презентація результатів у GameDev

Тема 6. Розробка Game Design Document

Тема 7. Візуальний дизайн ігрових об'єктів та персонажів. Розробка Art Style Guide комп'ютерної гри

Тема 8. Розробка бази знань та управління проектом. Планування команди розробників

Тема 9. Участь у міжнародних заходах та проєктах. Планування участі у Game Pitching Event

Тема 10. Мультиплеєр та соціальні функції в іграх: створення та підтримка ігрових спільнот

Матеріально-технічне (програмне) забезпечення дисципліни

Мультимедійний проєктор, ПНС ХНЕУ ім.С.Кузнеця, ZOOM, Adobe Animate.

Форми та методи оцінювання

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль, який проводиться у формі екзамену.

Максимально можлива кількість балів за поточний контроль упродовж семестру для дисципліни, форма контролю якої екзамен, – 60 балів; мінімально можлива кількість балів – 35 балів.

Поточний контроль включає наступні контрольні заходи: захист лабораторних робіт; письмова контрольна робота.

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

Політики навчальної дисципліни

Викладання навчальної дисципліни ґрунтується на засадах академічної доброчесності. Порушеннями академічної доброчесності вважаються: академічний плагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання. За порушення академічної доброчесності здобувачі освіти притягуються до такої академічної відповідальності: повторне проходження оцінювання відповідного виду навчальної роботи.

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