

## Силабус «Гейм-дизайн»

№	Назва поля	
1.	Назва факультету	- Факультет комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	<b><i>CS.4093 Гейм-дизайн</i></b>
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції -30, Практичні – 10, Лабораторні – 20, Консультації – 10, Самостійна робота – 90, Сем. контроль - Залік
8.	Графік вивчення дисципліни	3, осінній семестр
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Вища математика; - Теорія ймовірності.
10.	Анотація дисципліни	<p>Дисципліна позиціонується, як вступна до циклу Ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають теоретичні основи проектування і розробки ігрових застосувань. Розглядаються принципи пошуку ігрових ідей, мозкового штурму, проектування геймплейної частини, опрацювання левел-дизайну та наративу. На практичних роботах вивчення методик побудови геймплею та рішення топових ігор. Лабораторні роботи присвячені всім етапам проектування власного гейм-дизайн документу.</p> <p>Блок 1. Ідея, концепція, процес.</p> <p>Змістовий модуль 1. Принципи побудови ігрових ідей та концепцій.</p> <p>Тема 1. Введення в game-дизайн. Основні поняття. Класифікація ігор.</p> <p>Тема 2. Створення ігрового досвіту. Елементи ігрової концепції.</p> <p>Тема 3. Методи пошуку ідей. Структурування ідей. Референс та диференціація.</p> <p>Змістовий модуль 2. Методи проектування ігрового процесу.</p> <p>Тема 4. Систематизація ігрових задовольень</p> <p>Тема 5. Етапи проектування ігрового процесу</p> <p>Тема 6. Взаємозв'язок напруга – навик</p> <p>Тема 7. Механіки ігрового процесу</p> <p>Тема 8. Балансування ігрового процесу</p> <p>Блок 2. Моделі взаємодії користувача з ігрою</p> <p>Змістовий модуль 3. Ігрові UI–UX</p> <p>Тема 9. Побудова ігрового інтерфейсу.</p> <p>Тема 10.. Використання кривої інтересу.</p> <p>Тема 11. Сценарійні моделі історії досвіту.</p> <p>Змістовий модуль 4. Проектування ігрового середовища</p>

		<p>Тема 12. Методи створення ігрових персонажів  Тема 13. Проектування ігрових просторів  Змістовий модуль 5. Методи утримання користувача  Тема 14. Методи віральності та соціалізації ігрового додатку.  Тема 15. Моделі монетизації ігрового застосування</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>K01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.  K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.  K05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.  K06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.  K07. Здатність працювати в команді.  K08. Здатність діяти на основі етичних міркувань.  K10. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.</p> <p>K13. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного забезпечення.  K14. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення, включаючи проведення моделювання (формальний опис) його структури, поведінки та процесів функціонування.  K17. Здатність дотримуватися специфікацій, стандартів, правил і рекомендацій в професійній галузі при реалізації процесів життєвого циклу.  K20. Здатність застосовувати функціональні та міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення.  K21. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності.  K22. Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя.  K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>За результатом вивчення дисципліни студенти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основні поняття ігрового дизайну;</li> <li>- методи та форми класифікації ігрових застосувань;</li> <li>- принципи класифікації ігрових додатків;</li> <li>- методи створення ігрового досвіту та ігрової концепції;</li> <li>- методи пошуку та створення ігрових ідей;</li> <li>- методи систематизації ігрових задовольень;</li> <li>- методи проектування ігрового процесу;</li> <li>- принципи побудови та формування сюжету гри та ігрової стилістики;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- принципи формування ігрової документації;</li> <li>- принципи побудови User story та Action діаграм;</li> <li>- особливості побудови UA\UX;</li> <li>- методи проектування ігрових персонажів та середовища</li> <li>- моделі монетизації ігрового застосування;</li> <li>- методи віральності та соціалізації ігрового додатку;</li> </ul> <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формувати концепт та гейм дизайн документи;</li> <li>- розробляти User story, Action діаграми;</li> <li>- розробляти UA\UX;</li> <li>- проводити референт та диференціацію;</li> <li>- проводити балансування ігрового процесу;</li> </ul>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Необхідний обсяг знань для отримання позитивної оцінки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основні терміни та поняття;</li> <li>2. Етапи проектування ігрових процесів;</li> <li>3. Методи пошуку, формування та структурування ідей;</li> <li>4. Методи систематизації ігрових задовольень;</li> <li>5. Методики роботи з «Кривими інтересу»;</li> <li>6. Методи створення ігрових персонажів;</li> <li>7. Методи створення ігрових просторів.</li> </ol> <p>Необхідний обсяг умінь для отримання позитивної оцінки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проведення референсу та диференціації ігрових процесів;</li> <li>2. Проектування ігрового процесу;</li> <li>3. Балансування ігрового процесу;</li> <li>4. Побудова UA\UX;</li> <li>5. Будувати моделі історії досвіту;</li> <li>6. Формувати моделі віральності та соціалізації ігрових доданків;</li> <li>7. Формувати моделі монетизації ігрових доданків.</li> </ol>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних робіт та відповідей списування та наявність плагіату, як акту шахрайства в студентських роботах, фабрикацією та фальсифікацією результатів під час навчання за дисципліною.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку ігрової індустрії базуючись на досягнення сучасних практик та досліджень, з урахуванням рекомендацій представників ігрових компаній.</p>
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті українські та іноземні інтернет джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету
16.	Розробник силабусу	Старший викладач кафедри ПІ Новіков Юрій