

Силабус «Бізнес-процеси та розробка ігрових застосувань»

№	Назва поля	
1.	Назва факультету	- Факультет комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	Бізнес-процеси ігрових застосувань
6.	Кількість ЄКТС кредитів	9
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції -32, Практичні – 12, Лабораторні – 24, Консультації – 20, Самостійна робота – _____, Сем. контроль - Іспит
8.	Графік вивчення дисципліни	7, осінній семестр
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Game-дизайн; - Вступ до ігрової аналітики; - Обробка ігрових даних та звітів; - Вища математика; - Теорія ймовірності.
10.	Анотація дисципліни	Дисципліна входить до циклу Ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають теоретичні основи розробки ігрових механік, сертифікації, просування та монетизування ігрових застосувань. Практичні роботи присвячені розробці стратегій сертифікації, просування та монетизування власних ігрових застосувань. Лабораторні роботи присвячені всім етапам проектування та розробки ігрового застосування на базі власного гейм-дизайн документу Блок 1. Монетизація ігрового ПЗ. Змістовий модуль 1. Моделі монетизації ігрового ПЗ. Сертифікація ігрового ПЗ Тема 1. Freemium model, Free2play model, Premium model Тема 2. Ігрові покупки, додаткові персонажи, реклама. Партнерські відносини, отримання преміуму. Тема 3. Типи платежів, збір ігрових даних, мерчендайз Тема 3. ESRB, PEGI, CERO Блок 2. Проектування ігрових застосувань Змістовий модуль 2. Введення до ігрової індустрії Принципи проектування ігрових процесів. Тема 4. Класифікація ігор. Жанрові класифікації ігор. Тема 5. Формування сюжету гри та ігрової стилістики. Тема 6. Побудова GDD. Побудова User story. Тема 7. Побудова Action діаграм. Тема 8. Побудова UA\UX Тема 9. Балансування ігрового процесу.

		Тема 10. Моделювання AI ігрового застосування Блок 3. Реалізація ігрових застосувань Змістовий модуль 3. Розробка ігрового процесу на рушії Unity та UE4 Тема 11. Основи формування ігрового процесу Тема 12. Робота з ігровими об'єктами. Тема 13. Скриптове програмування ігрового процесу. Принципи Action розробки ігрового процесу Тема 14. Побудова схеми досягнень гравця Змістовий модуль 6. Принципи адаптації гри. Тема 15. Моделі манетизації ігрового застосування Тема 16. .Методи віральності та соціалізації ігрового додатку
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	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. 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. K15. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем. K16. Здатність формулювати та забезпечувати вимоги щодо якості програмного забезпечення у відповідності з вимогами замовника, технічним завданням та стандартами K17. Здатність дотримуватися специфікацій, стандартів, правил рекомендацій в професійній галузі при реалізації процесів життєвого циклу. K19. Володіння знаннями про інформаційні моделі даних, здатність створювати програмне забезпечення для зберігання видобування та опрацювання даних. 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. K23. Здатність реалізовувати фази та ітерації життєвого циклу програмних систем та інформаційних технологій на основі відповідних моделей і підходів розробки програмного забезпечення. K25. Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментарій з розробки та супроводження програмного забезпечення K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	За результатом вивчення дисципліни студенти повинні: знати: - основи монетизації ігрового ПЗ; - методи просування ігрових застосувань; - типи сертифікації ігрових додатків; - міжнародні рейтинги ігор; - принципи SMM-індустрії розваг; - популярні площадки просування ігор; - популярні магазини з продажу ігор - принципи побудови та формування сюжету гри та ігрової стилістики; - принципи формування ігрової документації; - принципи побудови User story та Action діаграм; - методи референту та диференціації; - особливості побудови UA\UX; - методи балансування ігрового процесу; - принципи побудови AI ігрового процесу; - принципи розробки ігрових застосувань на рушії Unity ; - принципи розробки ігрових застосувань на рушії UDK; - моделі монетизації ігрового застосування; - методи віральності та соціалізації ігрового додатку вміти: - магнетизувати власну гру; - створити соціальну платформу для просування гри; - будувати план просування; - інтегрувати контекстну рекламу; - обирати магазин для продажу ігор; - базувати просування ігор на ЦА; - завантажувати ігри в стори; - тестувати геймплей для проходження міжнародної сертифікації; - оформлювати супутню інформацію до гри; - розробляти ігрове медіа - формувати концепт та гейм дизайн документи; - розробляти User story та Action діаграми; - розробляти UA\UX; - проводити референт та диференціацію; - проводити балансування ігрового процесу; - моделювати AI ігрового застосування; - розробляти ігри на рушії Unity чи UE4.

13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	Необхідний обсяг знань для отримання позитивної оцінки: 1. Особливості різних моделей монетизації ігрового ПЗ; 2. Особливості різних методів монетизації ігрового ПЗ при різних її моделях; 3. Принципи роботи міжнародних сертифікацій; 4. Особливості інтернет магазинів ігрового ПЗ; 5. Основи SMS-маркетингу; 6. Технології просування ігор; 7. Особливості площадок для просування ігор 8. Формування сюжету гри та ігрової стилістики.; 9. Побудова GDD; 10. Побудова User story; 11. Побудова Action діаграм; 12. Побудова UA\UX; 13. Балансування ігрового процесу; 14. Моделювання AI ігрового застосування. Необхідний обсяг умінь для отримання позитивної оцінки: 1 Обрати модель монетизації; 2 Підібрати оптимальні методи при обраній моделі ; 3 Створити сторінки гри в соціальних мережах 4 Організувати план просування 5 Завести аккаунт розробника та завантажити гру на стор 6 уміння формування ігрового процесу в рушій; 7 уміння проектувати ігровий процес ; 8 З уміння працювати з ігровими об'єктами.
14.	Якість освітнього процесу	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. 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.
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 ІІ Новіков Юрій