



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	2 курс 3 семестр або 2 курс 4 семестр, або 3 курс 5 семестр, або 3 курс 6 семестр, або 4 курс 7 семестр, або 4 курс 8 семестр
Кількість кредитів ЄКТС	5 кредитів
Розподіл годин за формами освітнього процесу та видами навчальних занять	Лекції – 18 год. Практичні (семінарські) – 0 год. Лабораторні – 30 год. Самостійна робота – 102 год.
Форма семестрового контролю	Екзамен
Кафедра	Кафедра комп'ютерних систем і технологій, ауд. 407 головного корпусу, телефон (057) 702 01 46 (дод. 2-96), сайт кафедри: https://ksit.hneu.edu.ua/
Викладач (-і)	Євсєєв Олексій Сергійович, к.е.н., доцент
Контактна інформація викладача (-ів)	oleksiy.yevsyeyev@hneu.net
Дні навчальних занять	Лекція: згідно діючого розкладу занять Практичні: згідно діючого розкладу занять
Консультації	На кафедрі комп'ютерних систем і технологій, очні, відповідно до графіку консультацій, індивідуальні, чат в ПНС

Мета навчальної дисципліни: 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 дисципліни:

Пререквізити	Постреквізити
-	-
-	-

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий 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

Змістовий 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 спільноти

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 лекційних, практичних (семінарських) занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту скласти іспит – 35 балів).

Підсумковий контроль результатів навчання у студентів здійснюється на підставі проведення семестрового екзамену. Результат семестрового екзамену оцінюється в балах (максимальна кількість – 40 балів, мінімальна кількість, що зараховується, – 25 балів). Студента слід вважати атестованим, якщо сума балів, одержаних за результатами підсумкової/семестрової перевірки успішності, дорівнює або перевищує 60. Мінімумально можлива кількість балів за поточний і модульний контроль упродовж семестру – 35 та мінімумально можлива кількість балів, набраних на екзамені – 25.

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

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.