

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

Факультет української філології, культури і мистецтва

Кафедра інформаційних комунікацій



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН

(каталог вибіркових дисциплін)

для студентів

рівня вищої освіти: першого (бакалаврського)

освітніх програм: 021.00.01 «Ведучий телевізійних програм»,

029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»

061.00.01 «Журналістика»

061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю»

061.00.03 «Видавнича справа та редагування»

061.00.05 «Міжнародна журналістика»



Київ – 2024

Розробник: Малюк Євген Олександрович, кандидат культурології, старший викладач кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

Викладач: Малюк Євген Олександрович, кандидат культурології, старший викладач кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка;

Робочу програму розглянуто та затверджено на засіданні кафедри інформаційних комунікацій

Протокол від «18» січня 2024 року №2

Завідувач кафедри _____ Олена ПОЛІТОВА

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми «Ведучий телевізійних програм»

18 січня 2024 року

Гарант освітньо-професійної програми _____ Євген МАЛЮК

Робочу програму перевірено «___» _____ 2024 р.

Заступник декана Факультету української філології, культури і мистецтва

з науково-методичної та навчальної роботи _____ Світлана ГОРОБЕЦЬ

_____. _____. 20__ р.

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__»__ 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__»__ 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__»__ 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__»__ 20__ р., протокол № __
підпис (ПІБ)

ЗМІСТ

1. Опис предмета навчальної дисципліни.....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	4
3. Результати навчання за дисципліною.....	5
4. Структура навчальної дисципліни.....	6
5. Програма навчальної дисципліни	
<i>Змістовий модуль I</i>	7
<i>Змістовий модуль II</i>	8
<i>Змістовий модуль III</i>	8
<i>Змістовий модуль IV</i>	10
6. Контроль навчальних досягнень	
6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів.....	11
6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання.....	11
6.3. <i>Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання</i>	12
6.4. <i>Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання</i>	12
6.5. <i>Орієнтовний перелік питань до екзамену</i>	12
6.6. <i>Шкала відповідності оцінок</i>	13
7. Навчально-методична карта дисципліни «Історія світової культури».....	14
8. Рекомендована література	
<i>Базова</i>	15
<i>Додаткова</i>	15

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	вибіркова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120	-
Курс	3	-
Семестр	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	4	-
Обсяг годин, в тому числі:	120	-
Аудиторні	56	-
Модульний контроль	8	-
Семестровий контроль	0	-
Самостійна робота	56	-
Форма семестрового контролю	залік	-

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу полягає в ознайомленні з різноманітним міждисциплінарним теоретичним підходом, які є предметом інтересу досліджень відеоігор; поглиблення погляду на відеоігри як феномен сучасної технокультури.

Завдання курсу:

- Ознайомлення з понятійно-категоріальним апаратом досліджень відеоігор;
- Розкриття сутності методології, що лежить в основі досліджень відеоігор;
- Набуття навичок аналізу сучасних інтерактивних медіа;
- Знайомство з особливостями функціонування сучасної індустрії медіа на прикладі відеоігор.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **021.00.01 «Ведучий телевізійних програм»:**

Загальні компетентності	ЗК-02	Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.
	ЗК-06	Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
	ЗК-08	Здатність працювати у команді.
	ЗК-09	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-16	Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
Спеціальні (фахові) компетентності	ФК-02	Здатність створювати та реалізовувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.
	ФК-03	Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компоувати, цілеспрямовано

		формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.
	ФК-06	Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.
	ФК-12	Здатність застосовувати традиційні і альтернативні інноваційні технології кінознавчої, творчо-виробничої діяльності.
	ФКУ-19	Усвідомлення психологічних умов та наслідків комунікаційного впливу на аудиторію авторського аудіовізуального твору.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»:**

Загальні компетентності	ЗК-02	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-06	Навички використання інформаційних і комунікативних технологій.
	ЗК-09	Здатність працювати у команді.
Спеціальні (фахові) компетентності	ФК-03	Здатність використовувати сучасні прикладні комп'ютерні технології, програмне забезпечення, мережеві та мобільні технології для вирішення професійних завдань.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.01 «Журналістика»:**

Загальні компетентності	ЗК-01	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях, виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
	ЗК-05	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
	ЗК-06	Здатність породжувати нові ідеї, адаптації та дії в новій ситуації.
	ЗК-07	Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.
Спеціальні (фахові) компетентності	ФК-03	Здатність створювати медіапродукт.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю»:**

Загальні компетентності	ЗК-01	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-05	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
	ЗК-07	Здатність працювати в команді.

	ЗК-08	Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.
Спеціальні (фахові) компетентності	СК-02	Здатність формувати інформаційний контент.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.03 «Видавнича справа та редагування»:**

Загальні компетентності	ЗК-01	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-05	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
	ЗК-07	Здатність працювати в команді.
	ЗК-08	Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.
Спеціальні (фахові) компетентності	СК-02	Здатність формувати інформаційний контент.
	СК-03	Здатність створювати медіапродукт.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.05 «Міжнародна журналістика»:**

Загальні компетентності	ЗК-01	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-05	Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
	ЗК-07	Здатність працювати в команді.
	ЗК-08	Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.
Спеціальні (фахові) компетентності	СК-02	Здатність формувати інформаційний контент.
	СК-03	Здатність створювати медіапродукт.

3. Результати навчання за дисципліною

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю 021.00.01 «Ведучий телевізійних програм», а саме:

РН-5	Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.
РН-8	Забезпечувати підготовчий, виробничий та пост-виробничий етапи створення (виробництва) аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів.
РНУ-20	Розуміти можливості та специфіку використання цифрових комунікаційних інструментів у роботі із цільовою аудиторією.
РНУ-21	Вміти здійснювати комунікацію шляхом використання візуальних, текстуальних та аудіовізуальних контентів.

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю 029.00.02 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» а саме:

PH-9	Оцінювати можливості застосування новітніх інформаційно-комп'ютерних та комунікаційних технологій для вдосконалення практик виробництва інформаційних продуктів і послуг.
PH-13	Оцінювати результати діяльності та відстоювати прийняті рішення.

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.01 «Журналістика»** а саме:

PH-15	Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.
-------	--

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.02 «Реклама і зв'язки з громадськістю»**, а саме:

PH-5	Використовувати сучасні інформаційні й комунікаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
PH-15	Створювати грамотний медійний, рекламний та PR-продукт з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.03 «Видавнича справа та редагування»**, а саме:

PH-2	Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.
PH-5	Використовувати сучасні інформаційні й комунікаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
PH-15	Створювати грамотний і якісний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням способу виготовлення та каналу поширення чи платформи оприлюднення.

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результати навчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **061.00.05 «Міжнародна журналістика»**, а саме:

PH-2	Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.
PH-5	Використовувати сучасні інформаційні й комунікаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
PH-15	Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви теоретичних розділів	Кількість годин						
	Разом	Аудиторних	Лекцій	Практична	Індивідуальна	Самостійна	Підсумковий
Змістовий модуль I. Базові поняття ігрового дизайну							
Базові елементи гри	2	2	2				
Ігровий дизайн дитячих рухливих ігор	2	2		2			
Ігровий дизайн популярних карткових ігор	10	2		2		6	
Компоненти ігрового процесу	4	4	2	2			
Процедурна риторика відеоігор	2	2		2			
Драматичні елементи відеогри	10	2		2		8	
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14	4	10		14	2
Змістовий модуль II Робота ігрового дизайнера							
Концепція гри	2	2	2				
Дослідження структури відеогри на прикладі різних ігрових жанрів	8	2		2		6	
Застосування «лінз» Дж. Шелла для формування концепції гри	10	2		2		8	
Створення концепт-документу гри	2	2		2			
Дизайн-документ гри	2	2	2				
Аналіз дизайн-документів у відкритому доступі	2	2		2			
Підготовка дизайн-документу гри	2	2		2			
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14	4	10		14	2
Змістовий модуль III Прототипування ігор та ігрового простору							
Базові навички прототипування ігор	2	2	2				
Створення паперового прототипу гри	8	2		2		6	
Створення цифрового прототипу гри за допомогою конструктора відеоігор	4	4		4			
Левелдизайн	2	2	2				
Левелдизайн в тривимірному просторі та створення модифікацій на прикладі інструментів для відеогри DOOM	12	4		4		8	
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14	4	10		14	2
Змістовий модуль IV Програмування для ігрових дизайнерів							

Основи програмування для ігрових дизайнерів	2	2	2				
Інтерфейс та базові функції GameMaker	2	2		2			
Створення прототипу аркадної гри на GameMaker	8	2		2		6	
Специфіка створення відеоігор за допомогою програми GameMaker	2	2	2				
Створення прототипу гри в жанрі платформер	2	2		2			
Планування та додавання нових ігрових елементів у прототипи	12	4		4		8	
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14	4	10			2
Разом за курс	120	56	16	40		56	8

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль I

Базові поняття ігрового дизайну

Лекція 1. Базові елементи гри (2 год.).

Що таке гра. Формальні визначення гри. Класифікації ігор. Різновиди ігор – від традиційних до відеоігор. Елементи, з яких складається гра. Різниця між процедурами та правилами гри. Дослідження власного ігрового досвіду як перший крок до освоєння ігрового дизайну. Ігровий дизайн з точки зору доступності. Поняття "фан" в іграх. Методи його контролю та особливості, які можуть позбавити гравців задоволення від гри. Роль геймдизайнера в команді розробників гри. Процес створення дизайну гри. Методи організації роботи геймдизайнера. Відомі геймдизайнери та їхні підходи до створення ігор.

Практичне заняття 1. Ігровий дизайн дитячих рухливих ігор (2 год.).

Практичне заняття 2. Ігровий дизайн популярних карткових ігор (2 год.).

Лекція 2. Компоненти ігрового процесу (2 год.).

Правила гри. Базові елементи ігрових правил. Компоненти ігрового процесу – баланс, інвентар, доступні дії тощо. Фактор часу як один з важливих елементів побудови ігроладу. Ігри як системи. Складові ігор як

систем. Аналіз систем ігор з малою кількістю правил (хрестики-нолики, шахи, монополія). Системи правил відеоігор. Емерджентні системи. Цикли взаємодії в іграх. Експериментальний геймплей. Механіка як повідомлення. Переконавання за допомогою ігрового досвіду за Я. Богостом. Типологія гравців за Р. Бартлом та компоненти ігрового процесу, які дозволяють їм реалізувати себе в грі. Підтримування цікавості гравця за допомогою контролю складності. Поняття "поточку" за М. Чиксентмігаї.

Практичне заняття 3. Компоненти ігрового процесу (2 год.).

Практичне заняття 4. Процедурна риторика відеоігор (2 год.).

Практичне заняття 5. Драматичні елементи відеогри (2 год.).

Змістовий модуль II

Робота ігрового дизайнера

Лекція 3. Концепція гри (2 год.).

Створення концепції гри. Структура концепції гри – вибір жанру, аудиторії, платформи, бізнес-модель. Підходи до аналізу власних ідей. «Книга лінз» Дж. Шелла як посібник для геймдизайнерів. Створення через обмеження. Структура ігор. Базові види структури відеоігор – лінійна, нелінійна, відкрита нелінійна, нескінченна, «пісочниця».

Практичне заняття 6. Дослідження структури відеогри на прикладі різних ігрових жанрів (2 год.).

Практичне заняття 7. Застосування «лінз» Дж. Шелла для формування концепції гри.

Практичне заняття 8. Створення концепт-документу гри (2 год.).

Лекція 4. Дизайн-документ гри (2 год.).

Планування великого проєкту. Специфіка роботи у команді. Створення дизайн-документу. Необхідність створення дизайн-документу. Елементи, які повинні бути в дизайн-документі. Інструменти для організації інформації в дизайн-документі. Техніки написання документації для гри. Дизайн-

документи ігор у відкритому доступі. Про що не варто писати в дизайн-документі.

Практичне заняття 9. Аналіз дизайн-документів у відкритому доступі (2 год.).

Практичне заняття 10. Підготовка дизайн-документу гри (2 год.).

Змістовий модуль III

Прототипування ігор та ігрового простору

Лекція 5. Базові навички прототипування ігор (2 год.).

Ігрові прототипи. Геймдизайнер як спеціаліст з прототипування. Методи прототипування в ігровому дизайні. Фізичний прототип цифрового продукту. Методика створення паперових прототипів ігор. Цифрові прототипи ігрових механік. Модифікації для ігор як інструмент геймдизайнера. Прототипування інтерфейсу. Специфіка обробки зворотного зв'язку від гравців та тестувальників для побудови вдалого ігрового процесу. Аналіз формальних елементів популярних настільних ігор та відеоігор.

Практичне заняття 11. Створення паперового прототипу гри (2 год.).

Практичне заняття 12-13. Створення цифрового прототипу гри за допомогою конструктора відеоігор (4 год.).

Лекція 6. Левелдизайн (2 год.).

Дизайн рівнів як складова ігрового дизайну. Інструменти для створення рівнів для відеоігор. Організація простору в двовимірному та тривимірному просторі. Планування рівнів за допомогою поширених інструментів для модифікації відеоігор. Процедурна генерація рівнів, їхня логіка та специфіка. Типологія рівнів. Історія левелдизайну. Левелдизайн популярних відеоігор на прикладі відомих карт Дж. Ромеро, А. МакГі, С. Петерсена для DOOM та DOOM II. Співвідношення між реальними фізичними об'єктами та втіленням їх у межах ігрового дизайну.

Практичні заняття 14-15. Левелдизайн в тривимірному просторі та створення модифікацій на прикладі інструментів для відеогри DOOM (2 год.).

Змістовий модуль IV

Програмування для ігрових дизайнерів

Лекція 7. Основи програмування для ігрових дизайнерів. (2 год.).

Програмування в ігрових редакторах на прикладі популярних конструкторів для відеоігор різного жанру – візуальні новели, пригодницькі ігри, рольові ігри. Умовні оператори, цикли на прикладі GameMaker Language. Використання готових ресурсів для прототипування власних ігрових механік. Основні функції GML для виведення зображення на екран. Базова система введення. Ресурс типу «кімната» як поле для дизайну ігрових рівнів.

Практичне заняття 16. Інтерфейс та базові функції GameMaker (2 год.).

Практичне заняття 17. Створення прототипу аркадної гри на GameMaker (2 год.).

Лекція 8. Специфіка створення відеоігор за допомогою програми GameMaker (2 год.).

Створення скриптів та таймлайнів за допомогою GameMaker Language. Шейдери, базові шейдерні ефекти, доступні в редакторі GameMaker. Специфіка використання тайлової графіки. Просунуті техніки виведення зображення на екран. Базові функції для використання аудіо та відео. «Сік» у відеоіграх як спосіб збільшення візуальної привабливості гри. Технологія 9-slice як спосіб створення професійного інтерфейсу.

Практичне заняття 18. Створення прототипу гри в жанрі платформер (2 год.).

Практичні заняття 19-20. Планування та додавання нових ігрових елементів у прототипи (4 год.).

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Відвідування практичних занять	1	5	5	5	5	5	5	5	5
Робота на практичному занятті	10	5	50	5	50	5	50	5	50
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10	2	10
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>			92		92		92		92
Максимальна кількість балів	368								
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $368:100=3,7$ Студент набрав: 312 балів Оцінка: $312:3,7 = 84$ бали (В)								

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Кожне виконане завдання дає 5 балів.

Змістовий модуль 1. Базові поняття ігрового дизайну (14 год.)

1.1. Знайдіть в мережі Інтернет правила простих ігор для гральних костей та модифікуйте їх правила. Обґрунтуйте модифікацію правил та опишіть, як змінився ігровий процес у зв'язку з цими змінами.

1.2. Опишіть ситуації емерджентного ігрового процесу на вашому власному досвіді з точки зору драматургії ігрових подій, яку обговорювали на практичному занятті в модулі.

Змістовий модуль 2. Робота ігрового дизайнера (14 год.)

2.1. Ознайомтеся з лінзою 17, «лінзою іграшки», з книги Дж. Шелла «Книга лінз» та за її допомогою спробуйте подивитися на одну з невдалих, на ваш погляд, ігор. Що та яким би чином ви змінили? Запропонуйте 2-3 зміни з обґрунтуванням.

2.2. Знайдіть відеоігри, чия структура містить декілька ігрових жанрів. Проаналізуйте, яким чином мультижанровість гри впливає на її структуру, користуючись інформацією, вивченою протягом модуля.

Змістовий модуль 3. Прототипування ігор та ігрового простору (14 год.)

3.1. На сайті itch.io знайдіть паперовий прототип гри з простими правилами та спробуйте зіграти в неї. Опишіть свій ігровий досвід на пів сторінки. Також зазначте, що б ви покращили в цій грі.

3.2. Знайдіть гру для восьмибітної консолі, яка містить редактор рівнів. Ознайомтеся з ігровими механіками цієї гри та на основі цих знань створіть власний рівень. Надішліть скріншот цього рівня та обґрунтування використаного вами дизайну рівня.

Змістовий модуль 4. Програмування для ігрових дизайнерів (14 год.)

4.1. Підготуйте та надішліть прототип аркадної гри, яку створювали на практичному занятті, зі зміненими спрайтами, які б переводили гру в зовсім інший сетинг. Спробуйте в трьох-чотирьох реченнях описати передісторію нової версії гри в цьому сетингу.

4.2. Додайте в прототип для завдання 4.1 більше «соку», про який йшлося в теоретичних заняттях цього модуля. В декількох реченнях охарактеризуйте, які з елементів гри більше потребують подібного акцентування, а для яких «сік» буде навпаки фактором, який відволікатиме.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді та додається до електронного курсу або здається в роздрукованому вигляді.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем у робочій програмі. Загальна кількість модулів – 4. Перший модуль є теоретичним та складатиметься з 10 тестових питань по 1 балу та 3 розгорнутих питань по 5 балів; інші модульні контрольні є презентаціями власних проєктів – дизайн-документ у 2 модулі, цифровий або паперовий прототип у 3 модулі та цифровий прототип у 4 модулі; виконання кожної роботи є обов'язковим.

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.

Формою проведення семестрового контролю є залік, який студент отримує за результатами набраних балів на момент закінчення курсу, які поділено на коефіцієнт курсу.

6.5. Шкала відповідності оцінок

Кількість балів		Значення оцінки
A	90-100	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) у межах обов'язкового матеріалу з, можливими, незначними недоліками

B	82-89	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) у межах обов’язкового матеріалу без суттєвих грубих помилок
C	75-81	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34	Незадовільно з обов’язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. Навчально-методична карта дисципліни "Основи досліджень відеоігор"

Разом: 120 год., лекції – 16 год., практичні заняття – 40 год., самостійна робота – 64 год., 8 год. – модульний контроль, залік.

Тиждень	I	II	III	IV	V	VI				
Модулі	Змістовий модуль I			Змістовий модуль II						
Назва модуля	Базові поняття ігрового дизайну			Робота ігрового дизайнера						
Кількість балів за модуль	92 б.			92 б.						
Лекції	відвідування - 2 б.			відвідування - 2 б.						
Теми лекцій	Базові елементи гри (1 бал)		Компоненти ігрового процесу (1 бал)	Концепція гри (1 бал)		Дизайн-документ гри (1 бал)				
Теми практичних занять	Ігровий дизайн дитячих рухливих ігор (1 + 10 балів)	Ігровий дизайн популярних карткових ігор (1 + 10 балів)	Компоненти ігрового процесу (1 + 10 балів)	Процедурна риторика відеоігор (1 + 10 балів)	Драматичні елементи відеоігри (1 + 10 балів)	Дослідження структури відеоігри на прикладі різних ігрових жанрів (1 + 10 балів)	Застосування «лінз» Дж. Шелла для формування концепції гри (1 + 10 балів)	Створення концепт-документу гри (1 + 10 балів)	Аналіз дизайн-документів у відкритому доступі (1 + 10 балів)	Підготовка дизайн-документу гри (1 + 10 балів)
Самостійна робота	5x2=10 б.			5x2=10 б.						
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 1 – 25 б.			Модульна контрольна робота 2 – 25 б.						

Тиждень	VII	VIII	IX	X	XI	XII
Модулі	Змістовий модуль III			Змістовий модуль IV		
Назва модуля	Прототипування ігор та ігрового простору			Програмування для ігрових дизайнерів		
Кількість балів за модуль	92 б.			92 б.		
Лекції	відвідування - 2 б.			відвідування - 2 б.		
Теми лекцій	Базові навички прототипування ігор (1 бал)		Левелдизайн (1 бал)	Основи програмування для ігрових дизайнерів (1 бал)		Специфіка створення відеоігор за допомогою програми GameMaker (1 бал)
Теми практичних занять	Створення паперового прототипу гри (1 + 10 балів)	Створення цифрового прототипу гри за допомогою конструктора відеоігор (2 + 20 балів)	Левелдизайн в тривимірному просторі та створення модифікацій на прикладі інструментів для відеоігри DOOM (2 + 20 балів)	Інтерфейс та базові функції GameMaker (1 + 10 балів)	Створення прототипу аркадної гри на GameMaker (1 + 10 балів)	Створення прототипу гри в жанрі платформер (1 + 10 балів)
Самостійна робота	5x2=10 б.			5x2=10 б.		
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота 3 – 25 б.			Модульна контрольна робота 4 – 25 б.		

8. РЕКОМЕНДОВАНА ЛИТЕРАТУРА

Базова

1. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition / Tracy Fullerton. — [S. 1.] : CRC Press LLC, 2018. — 522 p.
2. Moore M. Basics of Game Design / Michael Moore. — [S. 1.] : CRC Press LLC, 2016. — 376 p.
3. Schell J. Art of Game Design: A Book of Lenses / Jesse Schell. — [S. 1.] : Taylor & Francis Group, 2008. — 489 p.

Додаткова

1. Anthropy A. Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design / Anna Anthropy, Naomi Clark. — [S. 1.] : Pearson Education, Limited, 2014. — 216 p.
2. Anthropy A. Make Your Own Video Games!: With the Free Tools Twine, PuzzleScript, and Scratch / Anna Anthropy. — [S. 1.] : No Starch Press, Incorporated, 2017. — 292 p.
3. Baur W. KOBOLD Guide to Game Design / Wolfgang Baur. — [S. 1.] : Lulu Press, Inc., 2010. — 76 p.
4. Bogost I. Newsgames [Electronic resource] / Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer. — [S. 1.] : The MIT Press, 2010. — Mode of access: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001> (date of access: 22.01.2024). — Title from screen.
5. Csikszentmihalyi M. Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi / Csikszentmihalyi Mihaly. — [S. 1.] : Springer, 2014. — 324 p.
6. Donovan T. Replay: The History of Video Games.— Mason's Yard: Yellow Ant, 2010. — 516p.
7. Fiel J. Beginning game level design / John Fiel. — Boston, MA : Thomson Course Technology, 2005. — 232 p.
8. Koster R. Theory of Fun for Game Design / Raph Koster. — [S. 1.] :

O'Reilly Media, 2013. — 300 p.

9. Stahlke S. The Game Designer's Playbook [Electronic resource] / Samantha Stahlke, Pejman Mirza-Babaei. — [S. 1.] : Oxford University PressOxford, 2022. — Mode of access: <https://doi.org/10.1093/oso/9780198845911.001.0001> (date of access: 22.01.2024). — Title from screen.

10. Tyers B. GameMaker Fundamentals [Electronic resource] / Ben Tyers. — Berkeley, CA : Apress, 2023. — Mode of access: <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-8713-2> (date of access: 22.01.2024). — Title from screen.