

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

Факультет української філології, культури і мистецтва

Кафедра інформаційних комунікацій



Проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи

О. Б. Жильцов

“ 01 ” лютого 2024 року

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»

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА	
Код ЄДРПОУ 45307965	
Програма № <u>3147/24</u>	
Начальник відділу моніторингу якості освіти	
<u>Жильцов</u> (підпис)	<u>Жильцов</u> (прізвище, ініціали)
“ 01 ” лютого 20 <u>24</u> .	

Київ – 2024

ЗМІСТ

1. Опис предмета навчальної дисципліни.....	4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни.....	4
3. Результати навчання за дисципліною.....	7
4. Структура навчальної дисципліни.....	8
5. Програма навчальної дисципліни	
<i>Змістовий модуль I</i>	9
<i>Змістовий модуль II</i>	10
<i>Змістовий модуль III</i>	11
<i>Змістовий модуль IV</i>	11
6. Контроль навчальних досягнень	
<i>6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів</i>	12
<i>6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання</i>	13
<i>6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання</i>	14
<i>6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання</i>	14
<i>6.5. Шкала відповідності оцінок</i>	14
7. Навчально-методична карта дисципліни «Дизайн ігор»	15
8. Рекомендована література	
<i>Базова</i>	17
<i>Додаткова</i>	17

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	2	-
Самостійна робота	54	-
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 компонувати, 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 **«Українська мова і література».**

Загальні компетентності	ЗК-05	Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями.
	ЗК-08	Здатність працювати в команді та автономно
	ЗК-11	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **123.00.01 «Комп'ютерна інженерія».**

Загальні компетентності	ЗК-02	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
	ЗК-03	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-08	Здатність працювати в команді.
Спеціальні (фахові) компетентності	ФК-02	Здатність використовувати сучасні методи і мови програмування для розроблення алгоритмічного та програмного забезпечення.
	ФК-15	Здатність аргументувати вибір методів розв'язання спеціалізованих задач, критично оцінювати отримані результати, обґрунтовувати та захищати прийняті рішення.

Дисципліна спрямована на формування таких фахових (професійних) програмних компетентностей освітньої програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **033.00.01 «Філософія»:**

Загальні компетентності	ЗК-02	Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.
-------------------------	-------	---

	ЗК-06	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
	ЗК-09	Здатність до міжособистісної взаємодії, здатність працювати в команді.

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:

РН-9	Оцінювати можливості застосування новітніх інформаційно-комп'ютерних та комунікаційних технологій для вдосконалення практик виробництва інформаційних продуктів і послуг.
РН-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:

ПРН-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:

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

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результативавчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **035.01.01 «Українська мова і література»**, а саме:

ПРН-06	Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих завдань і проблем професійної діяльності.
--------	--

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результативавчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **123.00.01 «Комп'ютерна інженерія»**, а саме:

РН-08	Вміти системно мислити та застосовувати творчі здібності до формування нових ідей.
РН-12	Вміти ефективно працювати як індивідуально, так і у складі команди.

За результатами вивчення дисципліни студент має отримати такі **результативавчання** освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів за спеціальністю **033.00.01 «Філософія»**, а саме:

ПРН-13	Критично оцінювати власну позицію та знання, порівнювати і перевіряти отримані результати.
--------	--

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви теоретичних розділів	Кількість годин						
	Разом	Аудиторних	Лекцій	Практичних	Індивідуальних	Семінарських	Підсумкових
Змістовий модуль I. Базові поняття ігрового дизайну							
Базові елементи гри	2	2		2			
Базові навички прототипування відеоігор за допомогою Bitsy	10	4		4		6	
Компоненти ігрового процесу	2	2		2			
Процедурна риторика відеоігор	2	2		2			
Створення гри з процедурною риторикою	12	4		4		8	
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14		14		14	2
Змістовий модуль II Робота ігрового дизайнера							

Концепція гри	2	2		2			
Створення концепт-документу гри	2	2		2			
Застосування «лінз» Дж. Шелла для покращення створених ігор.	12	4		4		8	
Принципи роботи геймдизайнера зі зворотним зв'язком	2	2		2			
Врахування зворотного зв'язку в попередніх прототипах	4	4		4			
Модульний контроль	2						2
<i>Разом</i>	30	14		14		14	2
Змістовий модуль III Прототипування ігор та ігрового простору							
Базові навички прототипування ігор	8	2		2	6		
Створення цифрового прототипу гри за допомогою просунутого конструктора відеоігор	6	6		6			
Базові навички левелдизайну	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		14		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 програм GameMaker	2	2		2		8	
Створення прототипу відеогри в жанрі платформер	2	2		2			
Підготовка та презентація підсумкового проєкту	12	4		4			
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

Практичне заняття 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.

Практичні заняття 2-3. Базові навички прототипування відеоігор за допомогою Bitsy (4 год.).

Практичне заняття 4. 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 "поток" за М. Чиксентмігаї.

Практичне заняття 5. Процедурна риторика у відеоіграх (2 год.).

Практичні заняття 6-7. Створення гри з процедурною риторикою (4 год.).

Змістовий модуль II

Робота ігрового дизайнера

Практичні заняття 8. 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 9. Створення концепт-документу гри (2 год.).

Практичні заняття 10-11. Застосування «лінз» Дж. Шелла для покращення створених ігор. (4 год.).

Практичне заняття 12. Принципи роботи геймдизайнера зі зворотним зв'язком (2 год.).

Практичні заняття 13-14. Врахування зворотного зв'язку в попередніх прототипах (4 год.).

Змістовий модуль III

Прототипування ігор та ігрового простору

Практичне заняття 15. 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 16-18. Створення цифрового прототипу гри за допомогою просунутого конструктора відеоігор (6 год.).

Практичне заняття 19. Базові навички левелдизайну (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 20-21. Левелдизайн в тривимірному просторі та створення модифікацій на прикладі інструментів для відеогри DOOM (4 год.).

Змістовий модуль IV

Програмування для ігрових дизайнерів

Практичні заняття 22. 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 23. Інтерфейс та базові функції GameMaker (2 год.).

Практичне заняття 24. Створення прототипу аркадної гри на GameMaker (2 год.).

Практичне заняття 25. 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 26. Створення прототипу відеогри в жанрі платформер (2 год.).

Практичні заняття 27-28. Підготовка та презентація підсумкового проєкту (4 год.).

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента		Модуль 1	Модуль 2	Модуль 3	Модуль 4
-------------------------	--	----------	----------	----------	----------

	Максимальна кількість балів в за одиницю	Кількість тижнів	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування практичних занять	1	7	7	7	7	7	7	7	7
Робота на практичному занятті	10	7	70	7	70	7	70	7	70
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>			112		112		112		112
Максимальна кількість балів	448								
Розрахунок коефіцієнта	Розрахунок: $448:100=4,5$ Студент набрав: 398 балів Оцінка: $398:4,5 = 88$ 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. Усі модульні контрольні є презентаціями власних проєктів – прототип гри з процедурною риторикою у 1 модулі, оновлений проєкт з 1 модуля з зазначенням змін після роботи зі зворотним зв'язком у 2 модулі, цифровий або паперовий прототип у 3 модулі та цифровий прототип вільної тематики 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 - 4,5.

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 "Дизайн ігор"

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	112 б.					112 б.				
Теми практичних занять	Базові елементи гри (1 + 10 балів)	Базові навички прототипування відеоігор за допомогою Bitsy (2 + 20 балів)	Компоненти ігрового процесу (1 + 10 балів)	Процедурна риторика у відеоіграх (1 + 10 балів)	Створення гри з процедурною риторикою (2 + 20 балів)	Концепція гри (1 + 10 балів)	Створення концепту гри (1 + 10 балів)	Застосування «лінз» Дж. Шелла для покращення створених ігор. (2 + 20 балів)	Принципи роботи геймдизайнера зі зворотним зв'язком (1 + 10 балів)	Враховання зворотного зв'язку в попередніх прототипах (2 + 20 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	112 б.					112 б.					
Теми практичних занять	Базові навички прототипування ігор (1 + 10 балів)	Створення цифрового прототипу гри за допомогою просунутого конструктора відеоігор (3 + 30 балів)	Базові навички левел дизайну (1 + 10 балів)	Левелдизайн в тривимірному просторі та створення модифікацій на прикладі інструментів для відеоігор DOOM (2 + 20 балів)	Основні програмування для ігрових дизайнерів (1 + 10 балів)	Інтерфейс та базові функції Game Maker (1 + 10 балів)	Створення прототипу аркадної гри на Game Maker (1 + 10 балів)	Специфіка створення відеоігор за допомогою програми Game Maker (1 + 10 балів)	Створення прототипу відеогри в жанрі платформер (1 + 10 балів)	Підготовка презентація підсумкового проекту (2 + 20 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 ЛІТЕРАТУРА

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

4. 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.
5. 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.
6. Baur W. KOBOLD Guide to Game Design / Wolfgang Baur. — [S. 1.] : Lulu Press, Inc., 2010. — 76 p.
7. 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.
8. Csikszentmihalyi M. Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi / Csikszentmihalyi Mihaly. — [S. 1.] : Springer, 2014. — 324 p.
9. Donovan T. Replay: The History of Video Games.— Mason's Yard: Yellow Ant, 2010. — 516p.
10. Fiel J. Beginning game level design / John Fiel. — Boston, MA : Thomson Course Technology, 2005. — 232 p.
11. Koster R. Theory of Fun for Game Design / Raph Koster. — [S. 1.] : O'Reilly Media, 2013. — 300 p.

12. Stahlke S. The Game Designer's Playbook [Electronic resource] / Samantha Stahlke, Pejman Mirza-Babaei. — [S. l.] : 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.
13. 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.