КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-методичної та навчальної роботи
_____ Олексій ЖИЛЬЦОВ
«____» _____ 2023 р.

# РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

# ГЕЙМ-ДИЗАЙН

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»

освітнього рівня першого (бакалаврського)

освітньої програми 022.00.02 «Графічний дизайн»

Київ - 2023

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
2282/23
(підпис) (прізвище, ініціали)
«____» _____ 20 23 р.

**Розробник:**

**Наталія БАЛАБУХА,** викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Викладачі:**

**Наталія БАЛАБУХА,** викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Денис ВОЛЧЕНКО**, викладач кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського університету імені Бориса Грінченка
Протокол № 5 від « 24 » серпня 2023 року

Завідувач кафедри дизайну Юлія РОМАНЕНКОВА (підпис)

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-

професійної програми

022.01.01
«Графічний дизайн»

«____» __2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.01.01 «Графічний дизайн» Олег КАРДАШ

Робочу програму перевірено
«____» _____ 2023 р.

Заступник декана
з науково-методичної та навчальної роботи Алла ТАРАННИК

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)

# 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 | 5 | 6 | - |
| Кількість змістових модулів з розподілом: | 1 | 1 | - |
| Обсяг кредитів | 2 | 2 | - |
| Обсяг годин, в тому числі: | 60 | 60 | - |
| *Аудиторні* | 28 | 28 | - |
| *Модульний контроль* | 4 | 4 | - |
| *Самостійна робота* | 28 | 28 | - |
| Форма семестрового контролю | - | залік | - |

## 2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Метою** викладання дисципліни «Гейм-дизайн» є забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, які дозволять студентам працювати у галузі тривимірної комп'ютерної графіки на базі 3DMax, виконувати завдання, пов'язані з об'ємно-просторовим моделюванням об'єктів сучасних комп'ютерних та проектувати сучасні настільні ігри.

**Завданням** вивчення навчальної дисципліни є:

- набуття практичних навичок у проектуванні настільних та комп'ютерних ігор;
- ознайомлення із технічними засобами та художніми прийомами створення макетів та складових настільних ігор, персонажів та об'єктів для комп'ютерних ігор;
- розуміння зв'язку конструктивних особливостей та механіки настільних ігор, комп'ютерних ігор і їх художнього оформлення;
- оволодіння особливостями роботи дизайнера із шрифтами в галузі оформлення ігрових та неїгрових складових настільних ігор;
- формування аналітичних вмінь у вивченні аналогів та прототипів;
- розвиток професійного мислення і практичних вмінь майбутніх дизайнерів ігор;
- набуття навичок використання можливостей комп'ютерних технологій у проектуванні складових для комп'ютерних та настільних ігор.

Під час практичних занять, індивідуальної та самостійної роботи відповідно профілю програми бакалавра дизайну формуються **загальні** та **фахові компетентності**, а також формується здатність розв'язувати спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі дизайну, виявляти структурні й функціональні зв'язки на основі комплексного художньо-проєктного підходу.

**Загальні компетентності:**

- знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;
- здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово;
- здатність спілкуватися іноземною мовою;
- здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел;

− здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;

− цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

**Спеціальні (фахові) компетентності:**

− застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;

− здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;

− здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;

− здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;

− здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності;

− здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності;

− здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями);

− здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;

− здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайноб'єкта;

− здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями);

− здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

## 3. ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

**В результаті вивчення навчальної дисципліни студент виявляє здатність**:

- застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення;
- збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;  визначати мету, завдання та етапи проєктування;
- усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;
- аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень;
- оцінювати об’єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію;
- створювати об’єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних
- техніках і матеріалах;
- дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності;
- знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну;
- враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов,
- застосовувати новітні технології у професійній діяльності;
- застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями);
- відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об’єктів дизайну;

- розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійні кар’єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

## 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

| № з/п | Назва змістових модулів | Усього | Розподіл годин між видами робіт | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Аудиторна | | | | Самостійна |
| | | | Лекції | Семінари | Практичні | Лабораторні | |
| **Змістовий модуль 1. Настільні ігри.** | | | | | | | |
| 1 | Тема 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри | 4 | - | - | 4 | - | - |
| 2 | Тема 2. Етапи роботи над дизайном карткових настілних ігор | 4 | - | - | 4 | - | - |
| 3 | Тема 3. Ігрові складові карткових настільних ігор | 24 | - | - | 8 | - | 16 |
| 4 | *Модульний контроль* | 2 | | | | 2 | |
| 3 | Тема 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор | 16 | - | - | 8 | - | 8 |
| 4 | Тема 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор. | 8 | - | - | 4 | - | 4 |
| 5 | *Модульний контроль* | 2 | | | | 2 | |
| 6 | **Разом** | **60** | **-** | **-** | **28** | **4** | **28** |
| **Змістовий модуль II. Комп'ютерні ігри** | | | | | | | |
| 8 | Тема 6. Класифікація комп’ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX | 6 | - | - | 6 | - | - |
| 9 | Тема 7. Дизайн персонажу | 16 | - | - | 8 | - | 8 |
| 10 | *Модульний контроль* | 2 | | | | 2 | |
| 11 | Тема 8. Редактор матеріалів. Робота з бібліотеками матеріалів. Модифікатор карти матеріалу. Текстури | 12 | - | - | 6 | - | 6 |
| 12 | Тема 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі. | 22 | - | - | 8 | - | 14 |
| 13 | *Модульний контроль* | 2 | | | | 2 | |
| 14 | **Разом** | **60** | **-** | **-** | **28** | **4** | **28** |
| 15 | ***Усього*** | **120** | | | **56** | **8** | **56** |

## 5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ Змістовий модуль 1.
## НАСТІЛЬНІ ІГРИ

### Тема 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри. Авторські ігри, ліцензовані та локалізовані ігри.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Класифікація настільних ігор за призначенням, за аудиторією, за складовими елементами, за рівнем складності. Класифікація ігор за походженням: авторські ігри, ліцензовані ігри, локалізовані ігри. Задачі дизайнера при роботі з різними видами ігор.

***Практичне заняття.*** Вивчення аналогів. Вибір теми та розробка власної концепції настільної гри, пошук візуального ряду та графічної мови та стилю.

### Тема 2. Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор: від задуму до прототипу. Чинники, що впливають на дизайн-концепцію.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Робота дизайнера (команди дизайнерів) на різних етапах створення авторської гри: ескізи, прототипи, тестовий набір, дизайн ігрових елементів (карток, поля, фішок, додаткових елементів), робота над неігровими елементами (коробка, сортери, брошура (буклет) з правилами гри).

Чинники, які треба врахувати при розробці дизайн-концепції та під час створення ігрових та неігрових елементів гри: вік гравців, цільова аудиторія, взаємодія з різними елементами гри, час гри, механіка гри тощо.

***Практичне заняття.*** Створення ескізів до ігрових складових: грального карток, фішок, додаткових елементів.

**Тема 3. Ігрові складові карткових настільних ігор: картки, фішки, ігрові поля, додаткові елементи (міпли, топери).**

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Ігрові складові карткових настільних ігор. Ігрові картки: типи, формати, візуальне та вербальне наповнення ігрових карток. Ігрові фішки: типи, матеріали, призначення. Ігрові поля: типи, матеріали, розміри – вплив цих факторів на дизайн та технологію виготовлення. Різновиди додаткових ігрових елементів.

***Практичне заняття.*** Розробка дизайну ігрових карток (різних видів, наприклад, картки героїв та місця подій). Робота в графічних редакторах.

**Тема 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор: брошури (буклети) з правилами гри, упаковка. Особливості створення дизайну неігрових складових елементів.**

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Упаковка для настільних ігор: від чого залежить розмір, матеріал і форма упаковки. Додаткові елементи упаковки (сортери, додаткові елементи та їх функції).

Дизайн і верстка буклету правил гри.

***Практичне заняття.*** Розробка дизайну упаковки для настільної гри.

Розробка дизайну брошури з правилами гри. Робота в графічних редакторах.

**Тема 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор.**

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Технологічні особливості виготовлення різних складових карткових настільних ігор: вибір паперу (картону) та виду друку для виготовлення карток та фішок, критерії вибору матеріалів, технічні вимоги до макетів; вибір матеріалу для виготовлення ігрових полів, технічні вимоги до макетів в залежності від обраного матеріалу; технології виготовлення додаткових ігрових

елементів (3Д-друк, лазерна порізка різноманітних матеріалів тощо); технічні вимоги до макету упаковки, розмаїття матеріалів для упаковки; технічні вимоги до брошури (буклету) з правилами гри.

***Практичне заняття.*** Підготовка презентації проєкту настільної гри.

## Змістовий модуль 2.

## КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ

### Тема 6. Класифікація комп'ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX. Основні операції, що виконуються над об'єктами.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Класифікація настільних ігор за призначенням, за цільовою аудиторією, за жанровою приналежністю, за графічним вирішенням, за сеттінгом, за рівнем складності, за метою. Задачі дизайнера при роботі з різними видами ігор. Основні та допоміжні панелі інструментів. Модифікація параметрів об'єктів, трансформація, копіювання, групування об'єктів. Налаштування модифікатора симетрії.

***Практичне заняття***. Вивчення аналогів. Вибір теми. Створення простих об'єктів у 3DStudioMAX, налаштування основних параметрів.

### Тема 7. Дизайн персонажу.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Основи створення тривимірного об'єктуперсонажа методом полігонального моделювання. Робота дизайнера на різних етапах створення персонажа комп'ютерної гри: ескізи, прототипи, та розробка власного концепту антропоморфного персонажу. Правила та способи створення

низькополігональної сітки об'єкту. Налаштування фасок та згладжування. ***Практичне заняття***. Створення ескізів персонажу в проекціях, пошук графічної мови та стилю.

## Тема 8. Редактор матеріалів.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Характеристики матеріалів. Призначення та порядок використання основних інструментів Material Editor. Основні типи текстур. Порядок створення та налаштування стандартного текстурованого матеріалу. Особливості візуального налаштування текстури матеріалу на поверхні об’єкту. Модифікатор проекційної мапи матеріалу - UVW Map та його можливості.

***Практичне заняття***. Створення розгортки текстури об'єкту за допомогою модифікатора UVWRAP Map.

## Тема 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі.

*Питання, які повинні бути розглянуті та засвоєні на занятті:*

Особливості візуального налаштування тектури матеріалу на поверхні об’єкту.

Створення та налаштування стандартних джерел освітлення для рендеру.

Налаштування параметрів камери.

***Практичне заняття***. Створення набору власних текстур на основі підготовленої розгортки та нанесення текстур на об'єкт. Налаштуваня освітлення та камери. Налаштування параметрів рендеру. Підготовка презентації проєкту.

# 6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

## 6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

| Вид діяльності студента | Максимальна кількість балів за одиницю | Змістовний модуль 1 | | Змістовний модуль 2 | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Кількість одиниць | Максимальна кількість балів | Кількість одиниць | Максимальна кількість балів |
| Відвідування лекцій | *Не передбаче* | *но навчал ним планом* | | | |
| Відвідування практичних занять | 1 | 14 | 14 | 14 | 14 |
| Відвідування семінарських занять | *Не передбаче* | *но навчал ним планом* | | | |
| Робота на практичному занятті | 10 | 5 | 50 | 4 | 40 |
| Робота на семінарському занятті | *Не передбаче* | *но навчал ним планом* | | | |
| Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист) | *Не передбаче* | *но навчал ним планом* | | | |
| Виконання завдань для самостійної роботи | 5 | 3 | 15 | 3 | 15 |
| Виконання модульної роботи | 25 | 2 | 50 | 2 | 50 |
| Максимальна кількість балів (поточний контроль) | | 129 | | 119 | |
| Коєфіцієнт визначення успішності | | 248 :100 = 2,48 | | | |
| Залік | | 100 | | | |

## 6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання

| Змістовий модуль та теми курсу | Кількість годин | Академічний контроль | Бали |
|---|---|---|---|
| **Змістовний модуль 1. НАСТІЛЬНІ ІГРИ** | | | |
| **Тема 3.** Розробити дизайн додаткових ігрових елементів гри (додатковий вид карток, фішки, інші ігрові елементи в тому числі об’ємні). | 16 | практичне заняття | 5 |
| **Тема 4.** Розробити дизайн ігрового поля для карткової гри. | 8 | практичне заняття | 5 |
| **Тема 5.** Розробити 2-3 мокапи для презентації проекту настільної гри. | 4 | практичне заняття | 5 |
| **Змістовний модуль 2. КОМП’ЮТЕРНІ ІГРИ** | | | |
| **Тема 7.** Розробити концепт персонажу в трьох проекціях з використанням кольору | 6 | практичне заняття | 5 |
| **Тема 8.** Побудувати низькополігональну сітку об'єкту, зробити розгортку UVWRAP Map. | 8 | практичне заняття | 5 |
| **Тема 9.** Розробити набір текстур для об'єкту, налаштувати освітлення та камеру. Підготувати презентацію ігрового персонажу. | 14 | практичне заняття | 5 |
| **Усього годин** | **56** | | **30** |

## Критерії оцінювання самостійної роботи

| | |
|---|---|
| **5 балів** | Виявлено творчій підхід та ініціативність; висока якість виконання завдання; завдання виконано в повному обсязі та своєчасно |

| | |
|---|---|
| **4 бали** | Виявлено творчий підхід; виконання завдання з деякими помилками; завдання виконано в повному обсязі та своєчасно |
| **3 бали** | Недостатньо виявлено самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; недостатній обсяг виконаного завдання; своєчасна здача завдання |
| **2 бали** | Завдання виконано з великою кількістю помилок; несвоєчасне виконання; ставлення студента до виконання завдання недостатньо відповідальне |
| **1 бали** | Завдання виконано з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамостійне виконання; ставлення студента до виконання завдання недостатньо відповідальне |
| **0 балів** | Завдання не виконано; ставлення студента до виконання завдання безвідповідальне |

### 6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді перегляду творчих робіт (портфоліо-контроль).

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Гейм-дизайн» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип

поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок.

Модульний контроль проводиться у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень

студентів.

**Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.**

| **Критерії оцінювання** | **К-ть балів** |
|---|---|
| володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень. | 21 – 25 |

| | |
|---|---|
| володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень. | 17 – 20 |
| володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | 13 – 16 |
| студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень | 9 – 12 |
| студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. | 5 – 8 |
| студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно висновки на основі проведених спостережень.. | 1 - 4 |

## 6.4. Шкала відповідності оцінок

| **Рейтингова оцінка** | **Оцінка за стобальною шкалою** | **Значення оцінки** |
|---|---|---|
| **A** | **90-100 балів** | **Відмінно** – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками. |
| **B** | **82-89 балів** | **Дуже добре** – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок. |
| **C** | **75-81 балів** | **Добре** – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок |
| **D** | **69-74 балів** | **Задовільно** – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності. |
| **E** | **60-68 балів** | **Достатньо** – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь) |

| | | |
|---|---|---|
| **FX** | **35-59 балів** | **Незадовільно з можливістю повторного складання** – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання |
| **F** | **1-34 балів** | **Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу** – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни |

## 7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «Гейм-дизайн»

**Разом 120 *год*, *5 семестр*** практичні заняття – *28 год.*, самостійна робота –*28 год.*, МКР – *4 год*; ***6 семестр*** практичні заняття – *28 год.*, самостійна робота – *28 год.*, МКР – *4 год.*, залік.

| **Гейм-дизайн** | | | |
|---|---|---|---|
| **Змістовий модуль 1 – 60 балів. НАСТІЛЬНІ ІГРИ** | | | |
| Тема | Лекції | Практичні заняття | Самостійна робота |
| **Т1.** Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри – 4 год. | - | 10 б. за виконане завдання +2 б. за відвідування | |
| **Т2.** Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор – 4 год. | - | 10 б. за виконане завдання +2 б. за відвідування | |
| **Т3.** Ігрові складові карткових настільних ігор – 8 год. | - | 10 б. за виконане завдання +4 б. за відвідування | 5 б. за виконане завдання |
| **Т4.** Неігрові складові елементи карткових настільних ігор – 8 год. | | 10 б. за виконане завдання +4 б. за відвідування | 5 б. за виконане завдання |
| **Т5.** Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор – 4 год. | | 10 б. за виконане завдання +2 б. за відвідування | 5 б. за виконане завдання |
| **Разом: МКР 1 – 25 б.** | **-** | **64б.** | **15 б.** |
| **Змістовий модуль 2 – 60 балів. КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ** | | | |
| **Т6**. Класифікація комп'ютерних ігор.. – 12 год. | **-** | 10 б. за виконане завдання + 6 б. за відвідування | 5 б. за виконане завдання |
| **Т7**. Вибір шрифтів в оформленні книги – 8 год. | **-** | 10 б. за виконане завдання + 4 б. за відвідування | 5 б. за виконане завдання |
| **Разом: МКР 2 – 25 б.** | | **30 б.** | **10 б.** |
| Разом – 269 балів (коефіцієнт визначення успішності: 269 : 60 = 4,5) | | | |
| Екзамен (40 балів) | | | |

| **Модулі** | **МОДУЛЬ 1.** | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Змістові модулі** | **Змістовий модуль 1. Настільні ігри** | | | | | **Змістовий модуль 2. Комп'ютерні ігри.** | | | |
| **бали** | **129** | | | | | **129** | | | |
| **Теми практичних занять** | Т. 1. Класифікація настільних ігор. Карткові настільні ігри. Авторські ігри, ліцензовані та локалізовані ігри. (4 год.) | Т. 2. Етапи роботи над дизайном карткових настільних ігор: від задуму до прототипу. Чинники, що впливають на дизайн-концепцію. (4 год.) | Т. 3. Ігрові складові карткових настільних ігор: картки, фішки, ігрові поля, додаткові елементи. (8 год.) | Т. 4. Неігрові складові елементи карткових настільних ігор: брошури з правилами гри, упаковка. Особливості створення дизайну. (8 год.) | Т. 5. Технологія виготовлення складових елементів настільних ігор. (8 год.) | Т. 6. Класифікація комп'ютерних ігор. Інтерфейс програми 3DStudioMAX. Основні операції, що виконуються над об'єктами. (6 год.) | Т. 7. Дизайн персонажу. Основи створення тривимірного об'єкту-персонажа методом полігонального моделювання. (8 год.) | Т. 8. Редактор матеріалів. Робота з бібліотеками матеріалів. Модифікатор карти матеріалу. Текстури. (6 год.) | Т. 9. Створення багатоскладової текстури для низькополігональної моделі. (8 год.) |
| **118 б.** | **12 б.** | **12 б.** | **14 б.** | **14 б.** | **12 б.** | **13 б.** | **14 б.** | **13 б.** | **13 б.** |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Самостійні роботи (бали)** | | | Розробити дизайн додаткових ігрових елементів гри. | Розробити дизайн ігрового поля для карткової гри. | Розробити 2-3 мокапи для презентації проєкту настільної гри. | | Розробити концепт персонажу в трьох проекціях з використанням кольору. | Побудувати низькополігональну сітку об'єкту, зробити розгортку UVWRAP Map. | Розробити набір текстур для об'єкту, налаштувати освітлення та камеру. Підготувати презентацію ігрового персонажу. |
| **30 б.** | | | **5 б.** | **5 б.** | **5 б.** | | **5 б.** | **5 б.** | **5 б.** |
| **Поточний контроль 100 б.** | МКР – 25 б. | | | МКР – 25 б. | | МКР – 25 б. | | МКР – 25 б. | |
| Разом– 248 балів (коефіцієнт визначення успішності – 2,48) | | | | | | | | | |
| Залік – 100 б. | | | | | | | | | |

## 8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА Основні


1. Прокудін Г.С. Інженерна і компютерна графіка./ Г.С. Прокудін - К, 2002
2. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 229).
3. Kalmpourtzis G. Educational game design fundamentals: a journey to creating intrinsically motivating learning experiences / George Kalmpourtzis – Boca Raton, FL : CRC Press, 2018.
4. Selinker M. The Kobol Gide of Board Game Design / Mike Selinker – Rirkland, WA: Open Design LLC, 2011
5. Schell J. The art of game design : a book of lenses. Third edition. / Jesse Schell. – Boca Raton : Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc, 2019.


### Допоміжні


1. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / Ніл Леонард, Гевін Емброуз; пер. з англ. Мельник М., Пугач В. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
2. Шеховцов А.В., Полєтаєва Г.Н., Крючковський Д.О., Бараненко Р.В. Комп’ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полєтаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – К., 2009 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 4609).
3. Amidi A. The art of Pisxar short films. San Francisco; Chronicle Book, 2009
4. Eggert Enrico. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray Photorealistic Visualization. / Markus Kuhlo, Enrico Eggert - Focal Press publications 2010.
5. Gary J. Think Like a Game Designer: The Step-by-Step Guide to Unlocking Your Creative Potential / Gary Justin – Lake Placid, NY, Aviva Publishing, 2018.

6. Seegmiller. Mastering Digital 2D and 3D Art. / Les Pardew Don Seegmiller -Thomson Course Technology PTR, 2005.

**Інтернет джерела:**

38. https://boardgamegeek.com/
39. https://www.reddit.com/r/boardgames/
40. https://www.reddit.com/r/tabletopgamedesign/
41. http://www.bgdf.com/
42. https://www.thegamecrafter.com/