Навчальна дисципліна

Основи GameDev

Галузі знань: *E Природничі науки, математика та статистика, F Інформаційні технології, G Інженерія, виробництво та будівництво (освітні програми «Біомедична інженерія», «Геодезія та землеустрій», «Інтелектуальні безпілотні транспортні засоби»), J Транспорт та послуги (освітня програма «Технічне обслуговування та ремонт повітряних суден і авіадвигунів»)*

Рівень вищої освіти	*перший (бакалаврський)*
Статус дисципліни	*вибіркова (Дисципліна індивідуального вибору 4)*
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	*українська*
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Курс «Основи GameDev» дозволяє: – опанувати базові знання про індустрію розробки ігор та етапи створення ігрового продукту; – ознайомитися з основними напрямами game development: game design, level design, programming, art, UI/UX, sound design, testing; – зрозуміти принципи побудови ігрової механіки, ігрового циклу та взаємодії гравця з віртуальним середовищем; – отримати уявлення про структуру команди розробників ігор та ролі її учасників; – засвоїти базові підходи до проєктування ігрових рівнів, персонажів, інтерфейсів і сценаріїв; – ознайомитися з сучасними інструментами створення ігор і принципами роботи ігрових рушіїв; – отримати початкові практичні навички аналізу, проєктування та розробки простих ігрових проєктів
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Мета навчання – надати здобувачам знання, уміння та практичні навички, необхідні для розуміння основ розробки цифрових ігор, організації процесу створення ігрових проєктів та подальшого розвитку у сфері GameDev
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	1. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. 2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності у сфері розробки цифрових ігор. 3. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 4. Здатність генерувати нові ідеї (креативність) під час створення ігрових концепцій та механік. 5. Здатність працювати в команді при розробці ігрових проєктів. 6. Здатність бути критичним і самокритичним під час аналізу власних рішень і тестування ігрового продукту. 7. Здатність приймати обґрунтовані рішення під час вибору інструментів, механік та підходів до реалізації гри. 8. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. 9. Здатність застосовувати сучасні методи, технології та інструментальні засоби для проєктування і розробки інтерактивних цифрових продуктів. 10. Володіти базовими навичками створення концепції гри, аналізу цільової аудиторії, формування ігрової документації та представлення результатів командної роботи
Пререквізити	Знання з комп’ютерних наук, інформаційних систем та технологій, англійської мови
Кореквізити	

<table>
<tr><td>Організація навчання</td><td colspan="3">Види занять: лекції, практичні заняття
Форми здобуття освіти: денна
Форми контролю: іспит</td></tr>
<tr><td>Кафедра</td><td colspan="3">105 – Кафедра інформаційних технологій проєктування</td></tr>
<tr><td>Факультет</td><td colspan="3">№1 – Літакобудування</td></tr>
<tr><td>Викладач</td><td></td><td>ПІБ</td><td>Биков
Андрій Миколайович</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Посада</td><td>старший викладач</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Вчене звання</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Науковий ступінь</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>e-mail</td><td>a.bykov@khai.edu</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Персональна сторінка</td><td>https://t.me/bykov_a</td></tr>
<tr><td>Посилання на електронні матеріали курсу</td><td colspan="3">https://mentor.khai.edu/course/</td></tr>
<tr><td>Посилання на силабус</td><td colspan="3">https://khai.edu/files/uploads/vibirkovi/bakalavri/div-za-fakhom/s_b_nmk-2_osnovi_gamedev_div-za-fakhom-4-s.pdf</td></tr>
</table>