



Навчальна дисципліна

Геймдизайн: від ідеї до прототипу

Галузі знань: *E Природничі науки, математика та статистика, F Інформаційні технології, G Інженерія, виробництво та будівництво, J Транспорт та послуги*

Рівень вищої освіти	<i>перший (бакалаврський)</i>
Статус дисципліни	<i>вибіркова (Математично-технічний блок на вибір)</i>
Обсяг дисципліни	150 годин/ 5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	<i>українська</i>
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	<p>Дисципліна присвячена <u>основам геймдизайну</u> як процесу проектування інтерактивних систем. У межах курсу студенти ознайомляться з принципами створення ігрових механік, структурою ігрового процесу, підходами до організації взаємодії користувача з грою та методами аналізу ігрових систем.</p> <p>Особлива увага приділяється практичній складовій: студенти послідовно проходять основні етапи розробки гри – від формування ідеї та опису концепції до створення прототипу та його тестування. Розглядаються ключові поняття геймдизайну, зокрема основний цикл гри (core loop), ігрові механіки, баланс, прогресія, інтерфейс користувача та досвід гравця. Курс поєднує елементи програмної інженерії, дизайну взаємодії та основ психології сприйняття, що дозволяє розглядати гру як комплексну систему, орієнтовану на користувача</p>
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	<p>Дисципліна спрямована на формування цілісного розуміння процесу створення ігор як інтерактивних продуктів. Студенти навчатимуться не лише аналізувати існуючі ігри, але й проектувати власні, проходячи шлях від початкової ідеї до реалізації прототипу. Курс буде цікавим усім, хто прагне зрозуміти, як працюють ігри «зсередини», та спробувати себе у створенні власного цифрового продукту. Навчання організовано таким чином, щоб кожен студент, незалежно від попереднього досвіду, міг опанувати базові принципи геймдизайну та застосувати їх на практиці. У процесі навчання студенти працюють над власним проектом, що дозволяє отримати практичний результат уже під час вивчення дисципліни.</p> <p>Отримані знання можуть бути застосовані не лише у сфері розробки ігор, але й у створенні інших інтерактивних цифрових продуктів, де важливою є ефективна взаємодія з користувачем</p>
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	<p>За результатами вивчення навчальної дисципліни студенти:</p> <p>Знатимуть: основні поняття геймдизайну (ігрові механіки, основний цикл гри (core loop), баланс, інтерфейс користувача (UI), досвід гравця), принципи побудови ігрових систем, етапи розробки гри від ідеї до прототипу, особливості взаємодії користувача з інтерактивними системами.</p> <p>Умітимуть: аналізувати ігри як системи, визначати жанр, механіки та структуру гри, проектувати основний цикл гри, створювати прості прототипи, оцінювати якість ігрового процесу та пропонувати шляхи його вдосконалення.</p> <p>Опанують: розробку власного ігрового проекту, оформлення документації (Game Design Document, GDD), навички тестування та ітеративного вдосконалення продукту, базові підходи до створення інтерактивного користувацького досвіду.</p> <p>Дисципліна формує практичні навички проектування, які можуть бути використані у сфері розробки ігор, UX/UI-дизайну, програмної інженерії та створення сучасних цифрових продуктів</p>
Пререквізити та постреквізити	Для вивчення дисципліни бажано мати базові знання з програмування. Курс є підготовчим етапом до Minor «Розробник ігрових додатків»
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)
Факультет	Програмної інженерії і бізнесу (№ 6)

Викладач		ПІБ	Лучшева Оксана Вадимівна
		Посада	старший викладач кафедри 603
		Вчене звання	
		Науковий ступінь	
		e-mail	o.luchsheva@khai.edu
		Веб-сторінка	https://se.khai.edu/
Посилання на електронні матеріали курсу	<u>Презентація курсу</u>		
Посилання на силябус			