



Міністерство освіти і науки України

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

Архітектурно-художній інститут
Кафедра рисунка, живопису та архітектурної графіки

СИЛАБУС
освітньої компоненти – ВК 8
Навчальна дисципліна
Ігровий дизайн 1

Освітній рівень	перший (бакалаврський)	
Програма навчання	вибіркова	
Галузь знань	02	Культура і мистецтво
Спеціальність	022	Дизайн
Освітня програма	ОПП «Графічний дизайн»	
Обсяг дисципліни	4 кредити ECTS (120 академічних годин)	
Види аудиторних занять	лекції, практичні заняття,	
Індивідуальні та (або) групові завдання	реферат, РГР	
Форми семестрового контролю	залік	

Викладачі:

Перепелиця Оксана Володимирівна, к.п.н., доцент кафедри рисунка, живопису та архітектурної графіки, oksamut06@gmail.com

Споденюк Сергій Іванович, ст.викладач кафедри рисунка, живопису та архітектурної графіки, buket_roz@ogasa.org.ua

В процесі вивчення даної дисципліни слухачі вищої освіти знайомляться з - процесом розробки комп'ютерної гри, особливості роботи у комп'ютерних програмах, процес створення арт-образів персонажів, різні види та принципи композицій у комп'ютерних програмах, принципи побудови інтер'єру та екстер'єру.

Передумовами для вивчення дисципліни є набуття теоретичних знань та практичних навичок за такими дисциплінами: «Теорія дизайну», «Проектування», «Філософія», «Комп'ютерна графіка», «Кольорознавство та колористика», «Інформаційні технології в дизайні».

Програмні результати навчання:

знати:

- процес розробки комп'ютерної гри.
- особливості роботи у комп'ютерних програмах.
- процес створення арт-образів персонажів.
- Різні види та принципи композицій.
- принципи побудови інтер'єру та екстер'єру.
- лінійну та повітряну перспективи.

вміти:

- генерувати ідеї.
- складати документ, який відбиває ідею проекту.
- вміти працювати на папері, створюючи скетчі персонажів та різних локацій.
- вміти працювати на ПК, створюючи арт-образи.

володіти:

- навичками просторове мислення, уяву та художній смак.
- аналітичними здібностями
- вміннями творчо працювати.
- своїм професійним рівнем.
-

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№п/п	Назва тем	Кількість годин			
		лекції	практичні	лабораторні	самостійна
	Частина 1				
1.	Введення в геймдизайн. Створення Концепт-АРТа	10	4		20
2.	Створення образів ігрових персонажів.		30		20
3	Розробка інтерфейсу (значки, іконки, кнопки, допоміжні елементи тощо).		20		20
	Всього.	10	54		60

Критерії оцінювання та засоби діагностики

Мінімальний та максимальний рівень оцінювання щодо отримання «заліку» за навчальною дисципліною складає 60 балів та 100 балів відповідно і може бути досягнений наступними засобами оцінювання:

Засоби оцінювання		Мінімальна кількість балів	Максимальна кількість балів
Вид контролю	Кількість у семестрі		
реферати, аудиторні контрольні роботи (Концепт-колаж)	1	20	40
Контроль знань:			
- Поточний контроль знань (лекційні відвідування, конспектування лекцій, усне опитування або письмовий експрес-контроль)	2	40	60

- Підсумковий (семестровий) контроль знань (Підсумкова аудиторна контрольна робота, РГР)	1		
Разом		60	100

З дисципліни передбачено **виконання реферату**. За формою реферат повинен відповідати певним вимогам: необхідно за стандартом оформити титульну сторінку; викласти матеріал у відповідності до запропонованого плану, зробити відповідні висновки; обов'язковим є список літератури, в якому повинно бути не менш 5 наукових, методичних або оригінальних джерел; зміст обраної теми треба розкрити на 12-15 сторінках аркушів формату А-4 (текст 14 шрифтом через інтервал 1,5). Реферат виконується за тематикою дисципліни за змістовними темами.

З дисципліни передбачено **виконання Розрахунково-графічної роботи** яка оформляється як альбом за практичними темами № 1-3, які потім брошуруються до альбому. Засоби виконання: комп'ютерна графіка.

Два рази за семестр проводяться експрес контроль знань – стандартизовані тести (26 тестових питань), наприклад:

1. Поясніть поняття Концепт-АРТ
2. Що вивчає комп'ютерне проєктування.
3. Поясніть поняття значки, іконки у комп'ютерному проєктуванні.
4. Історія появи геймдизайну.....

Підсумковий контроль знань проводиться для студентів, що не змогли з будь яких причин набрати необхідну кількість балів, або для студентів, що бажають збільшити вже набрану кількість балів. Підсумковий контроль знань здійснюється у вигляді усної бесіди з викладачем (комісією викладачів) по тематиці навчальної дисципліни.

Інформаційне забезпечення Базова

1. Проєктування комп'ютерних ігор для навчання: навч. підручник / Т. А. Лугова, О. А. Блажко ; Одес. нац. політехн. ун-т. – Одеса, 2018..