



Міністерство освіти і науки України

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

Архітектурно-художній інститут
Кафедра рисунка, живопису та архітектурної графіки

СИЛАБУС
освітньої компоненти – ВК 14
Навчальна дисципліна
Ігровий дизайн 2

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
	Частина2				
1.	Розробка ігрових локацій (інтер'єр).	4	20		20
2.	Розробка ігрових локацій (екстер'єр).	4	20		20
3	Розробка фонів для гри.	2	14		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..