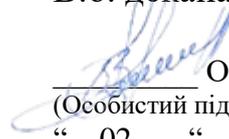


Харківський національний університет радіоелектроніки

Кафедра Медіасистем та технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

В.о. декана факультету КН



Олег ЗОЛОТУХІН

(Особистий підпис Власне ім'я ПРИЗВИЩЕ)

“ 02 ” “ вересня ” 2025 р.

## РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВБ 2.31. ОСНОВИ ГЕЙМДИЗАЙНУ

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти бакалаврський

спеціальність 186 Видавництво та поліграфія

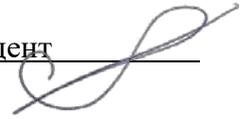
(код і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма Видавничо-поліграфічна справа

(повна назва програми)

Харків – 2025

Розробники: Андрій ДАШКЕВИЧ, доц. каф. МСТ, канд.техн.наук, доцент  
(ініціали, прізвище, посада, науковий ступінь, вчене хвання)



Робочу програму схвалено на засіданні кафедри МСТ  
Протокол від «27» серпня 2025 р. № 1

Завідувач кафедри МСТ

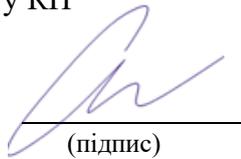


(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО  
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено методичною комісією факультету КН  
Протокол від «02» вересня 2025 р. № 1

Голова методичної комісії



(підпис)

Олексій ЛЯНОВИЙ  
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС – 8	Фундаментальна	
Модулів** – 2	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2	4-й	
Індивідуальних завдань* РГЗ та КР курс.робота (проект)	Семестр	
	7-й	
Загальна кількість годин – 120	Навчальні заняття:	
	1) лекції, год	
	24	
	2) практичні, год	
	4	
	3) лабораторні, год	
	20	
	4) консультації, год	
	8	
	Самостійна робота, год	
	64	
	в тому числі: 1) РГЗ та КР, год	
	2) курсова робота (проект), год	
Вид контролю: залік		

### Примітка.

\* Відомості з навчального плану.

\*\* Структурна одиниця дисципліни (складається із змістових модулів). Рекомендована кількість модулів дорівнює кількості контрольних точок.

## 2 МЕТА І ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Робоча програма з дисципліни «Основи геймдизайну» розроблена на підставі освітньо-професійної програми підготовки фахівців освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» за спеціальністю G20 Видавництво та поліграфія всіх форм навчання. Дисципліна «Інформатика» призначена для здобувачів вищої освіти четвертого курсу спеціальності G20 Видавництво та поліграфія всіх форм навчання.

Метою вивчення дисципліни є формування у здобувачів вищої освіти уявлення про способи розробки концепцій та прототипів комп'ютерних ігор із насиченою графічною складовою, підходи до розробки механік комп'ютерних ігор, інтерфейсу та способів керування, створення рівнів комп'ютерних ігор та схем їх проходження, вивчення способів просування та монетизації комп'ютерних ігор, реалізацію прототипів ігор на програмному рівні.

В рамках вивчення дисципліни студенти засвоюють методи розробки основних ігрових концепцій, наративу, сюжету, ігрового всесвіту, механік та динамік для комп'ютерних ігор та основним етапам їх реалізації в вигляді прототипу комп'ютерної гри в середовищі обраного студентом ігрового рушія або програмної бібліотеки.

Завдання курсу полягають у забезпеченні здобувачів знаннями та практичними навичками, необхідними для кваліфікованого використання комп'ютерних технологій у видавничо-поліграфічній сфері. Це передбачає: розвиток сучасного рівня інформаційної та комп'ютерної культури; підготовку майбутніх фахівців, здатних до ефективної роботи з апаратними і програмними засобами; засвоєння теоретичних положень та практичних методів аналізу й опрацювання інформації; здатність інтегрувати інструменти програмування та алгоритмізації для вирішення конкретних прикладних завдань у поліграфічному виробництві, цифровому дизайні, розробленні мультимедійних продуктів і систем управління видавничими процесами.

За результатом вивчення дисципліни здобувачі повинні:

**ЗНАТИ:**

сучасні підходи до розробки концепцій та прототипів комп'ютерних ігор;  
методи балансування та тестування ігрових механік;  
види рівнів в іграх, способи їх розробки;  
види інтерфейсів та способів керування в іграх.

**ВМІТИ:**

розробляти основні концепції та механіки ігор;  
створювати рівні комп'ютерних ігор;  
розробляти схеми та алгоритми проходження ігор;  
розробляти інтерфейс та способи керування грою.

**ВОЛОДІТИ:**

сучасними інформаційними технологіями для розробки ігрових програмних прототипів, в тому числі й технологіями на основі інтелектуальних алгоритмів;

практичними прийомами прототипування комп'ютерних ігор із урахуванням сучасних концепцій і тенденцій розвитку ігрової індустрії.

За результатом вивчення дисципліни здобувачі опановують такі компетенції:

ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

СК-1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

СК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.

СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.

СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.

СК-13. Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX).

Результати навчання здобувача вищої освіти:

ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПР-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ПР-18. Використовувати технології виробництва поліграфічної продукції і електронних видань з елементами автоматизації технологічного процесу.

ПР-19. Проектувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проектування за виконуваними задачами.

ПР-20. Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання.

ПР-21. Володіти прийомами і методами переробки графічної, текстової, аудіо, відеоінформації, тривимірних моделей та анімації для використання в мультимедійних виданнях; використовувати інформаційні технології та програмне забезпечення при розробці нових видавничих проектів.

### 3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

#### **Змістовий модуль 1. Основні поняття геймдизайну**

Тема 1. Вступ. Основні поняття і концепції геймдизайну. Ключові етапи та особливості проектування структури комп'ютерних ігор.

- 1.1 Поняття геймдизайну.
- 1.2 Основні концепції в сфері геймдизайну.
- 1.3 Сфери інтересів геймдизайнера.
- 1.4 Основні етапи розробки концепцій гри.
- 1.5 Документація в сфері геймдизайну.

Тема 2. Жанри комп'ютерних ігор. Розробка концепції гри. Структура дизайн-документу.

- 2.1 Поняття жанру комп'ютерної гри.
- 2.2 Класифікація жанрів. Основні жанри ігор.
- 2.3 Структура дизайн-документу гри.
- 2.4 Основна ідея, логлайн і синопсис гри.
- 2.5 Лор гри.

Тема 3. Маркетинг та монетизація ігор.

- 3.1 Основні ігрові платформи.
- 3.2 Способи розповсюдження ігор.
- 3.3 Способи монетизації ігор.
- 3.4 Визначення цільової аудиторії гри.

Тема 4. Механіки комп'ютерних ігор. Ігровий баланс. Ігрове тестування.

- 4.1 Поняття ігрової механіки та динаміки.
- 4.2 Головна, основні та вторинні механіки в іграх.
- 4.3 Класифікація механік. Взаємозв'язок механік та жанрів.
- 4.5 Емерджентні ігри та ігри на просування.
- 4.6 Поняття ігрового балансу. Способи досягнення балансу.
- 4.7 Ігрове тестування. Ключові аспекти проведення тестування гри.

Тема 5. Прототипування ігор. Вертикальні і горизонтальні зрізи.

5.1 Поняття ігрового прототипу.

5.2 Основні види прототипів.

5.3 Поняття зрізу. Вертикальні та горизонтальні зрізи. Визначення акценту прототипування.

## **Змістовий модуль 2. Створення прототипу гри**

Тема 6. Дизайн рівнів і навігація. Наратив в іграх. Дизайн інтерфейсу користувача гри. Керування в іграх.

6.1 Поняття наративу.

6.2 Способи подання сюжету.

6.3 Види рівнів в іграх.

6.4 Способи керування в іграх. Пряма та непряма взаємодія. Аспекти реалізації керування.

6.5 Візуальний фідбек у іграх.

Тема 7. Діаграми в геймдизайні. Основні типи діаграм та їх застосування.

7.1 Поняття діаграм.

7.2 Графи, діаграми та їх взаємозв'язок.

7.3 Потоківі діаграми та їх застосування.

7.4 Блок-схеми та їх застосування.

7.5 Use-case діаграми та їх застосування.

Тема 8. Інструменти для прототипування. Ігрові рушії. AI-інструменти в геймдизайні.

8.1 Поняття ігрових рушіїв та ігрових програмних бібліотек. Їх відмінності.

8.2 Основні ігрові рушії для задач прототипування ігор.

8.3 Веб-сервіси на основі штучного інтелекту для генерації графічного контенту та прототипування ігор.

Тема 9. Основи прототипування в ігрових рушіях. Базові поняття та підходи. Створення об'єктів та сцен в прототипі.

9.1 Основні поняття у прототипуванні ігор.

9.2 Спрайти та тайли.

9.3 Тайлові карти.

9.4 Зіткнення та хітбокси.

9.5 Поведінка та події.

9.6 Дерево сцени.

Тема 10. Поведінка об'єктів. Механізм подій. Розробка ігрової логіки.

10.1 Поняття поведінки та події.

10.2 Види поведінки у ігрових рушіях.

10.3 Стандартні події в іграх.

10.4 Розробка ігрових алгоритмів на основі подій та поведінки.

Тема 11. Створення інтерфейсу. Керування грою.

11.1 Поняття віджетів та контейнерів.

11.2 Базові віджети та контейнери для ігрових інтерфейсів.

11.3 Розробка нестандартних віджетів.

11.4 Реалізація геймплею як взаємодії гравця та елементів гри.

Тема 12. Візуальні ефекти та фідбек. Анімація об'єктів.

12.1 Поняття фідбеку в іграх.

12.2 Види фідбеку.

12.3 Реалізація візуального та звукового фідбеку для ключових подій в  
грі.

12.4 Візуальні ефекти для ігрових об'єктів.

12.5 Анімація в іграх.

## 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### Семестр 7. Основи геймдизайну

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лк	пз	лаб	конс.	с.р.		лк	пз	лаб	конс	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Модуль 1</b>												
Змістовий модуль 1. Основні поняття геймдизайну												
Тема 1. Вступ. Основні поняття і концепції геймдизайну. Ключові етапи та особливості проектування структури комп'ютерних ігор.	6	2				4						
Тема 2. Жанри комп'ютерних ігор. Розробка концепції гри. Структура дизайн-документу.	10	2		4		4						
Тема 3. Маркетинг та монетизація ігор	12	2		4		6						
Тема 4. Механіки комп'ютерних ігор. Ігровий баланс. Ігрове тестування	12	2		4		6						
Тема 5. Прототипування ігор. Вертикальні і горизонтальні зрізи	6	2				4						
Разом за змістовим модулем 1	46	10		12		24						
Змістовий модуль 2. Створення прототипу гри												
Тема 6. Дизайн рівнів і навігація. Наратив в іграх. Дизайн інтерфейсу користувача гри. Керування в іграх	24	2		8	2	12						
Тема 7. Діаграми в геймдизайні. Основні типи діаграм та їх застосування	6	2				4						
Тема 8. Інструменти для прототипування. Ігрові рушії. AI-інструменти в геймдизайні	6	2				4						
Тема 9. Основи прототипування в ігрових рушіях. Базові поняття та підходи	6	2				4						
Тема 10. Поведінка	12	2	2		2	6						

об'єктів. Механізм подій. Розробка ігрової логіки												
Тема 11. Створення інтерфейсу. Керування грою	12	2	2		2	6						
Тема 12. Візуальні ефекти та фідбек. Анімація об'єктів	8	2			2	4						
Разом за змістовим модулем 2	74	14	4	8	8	40						
<b>Всього разом</b>	<b>120</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>64</b>						

## 5. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

3 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Основи роботи в ігровому рушії GDevelop. Створення персонажів та об'єктів рівня. Поведінка та взаємодія об'єктів. Ігрова логіка через події	2
2	Створення інтерфейсу користувача. Реалізація візуального фідбеку в прототипі	2
<b>Загальна кількість</b>		<b>4</b>

## 6. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

7 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Структура дизайн-документу гри. Базові концепції гри	4
2	Маркетинг комп'ютерної гри	4
3	Розробка механік гри	4
4	Дизайн рівнів та наративу	4
5	Розробка інтерфейсу користувача та схеми керування	4
<b>Загальна кількість</b>		<b>20</b>

## 7. САМОСТІЙНА РОБОТА

7 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Структура дизайн-документу	4
2	Визначення жанру гри. Дослідження цільової аудиторії гри	4
3	Визначення ігрової платформи, способу розповсюдження та способу монетизації гри	6
4	Визначення головної та основних механік розроблюваної гри. Вторинні механіки	6
5	Відмінності прототипів Greybox та Whitebox. Визначення типу зрізу	4
6	Розробка складових ігрового рівня та оточення. Визначення елементів інтерфейсу та їх розташування на екрані. Розробка екранів гри та переходів між ними	12
7	Елементи блок-схем, потокових та use case діаграм. Побудова блок-схем для алгоритмів гри	4
8	Формування запитів для генерації ігрового контенту із використанням систем штучного інтелекту. Порівняння ігрових рушіїв для задач геймдизайну	4
9	Створення сцени в ігровому рушії. Робота зі спрайтами та тайлами	4
10	Додавання поведінки для об'єкту рівня. Розробка алгоритмів гри на основі механізму подій	6
11	Розробка віджетів для ігрових екранів та їх розташування. Взаємодія між віджетами та елементами гри	6

12	Додавання візуальних та анімаційних ефектів до об'єктів гри. Розробка елементів візуального та звукового фідбеку в грі	4
	Разом	64

## 9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Під час проведення лекцій застосовуються традиційні лекції інформаційного виду з використанням проектора, лекції-візуалізації, оглядово-установчі лекції, робота з навчально-методичною літературою в ході підготовки до занять, застосування новітніх інформаційних технологій в дистанційній формі. Лабораторні роботи проводяться в комп'ютерних класах за загальними та індивідуальними завданнями. Практичні заняття також передбачають використання персональних комп'ютерів.

Лекційні заняття більшою мірою орієнтовані на набуття знань. В ході лабораторних робіт відбувається формування умінь і навичок, застосування та закріплення засвоєних знань, елементи творчої діяльності, перевірка набутих знань, умінь і навичок. Лабораторні роботи проводяться за загальними та індивідуальними завданнями. Лабораторні роботи також передбачають використання персональних комп'ютерів для індивідуального тестування.

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є підсумковий залік, а також поточне тестування за допомогою елементів "Тест" середовища дистанційного навчання dl.nure.ua, виконання завдань лабораторних робіт у індивідуальному порядку, усне опитування та співбесіда на лекціях та під час захисту лабораторних робіт, відповіді на контрольні запитання у дистанційній формі.

Для оцінювання рівня знань та контролю здобувачі вищої освіти захищають виконані лабораторні та практичні роботи, а також проходять тестові завдання.

## 10. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА РЕЙТИНГОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Для оцінювання рівня знань та контролю здобувачі вищої освіти відповідають на контрольні запитання відповідно до тем, які представлені під час лекцій; проходять тести за основними темами курсу та захищають виконані лабораторні роботи та практичні завдання.

Основні засоби контролю – поточне тестування за допомогою платформи dl.nure.ua, виконання індивідуальних завдань, захист лабораторних робіт з відповідями на контрольні запитання, залік. Загальна оцінка за дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу здобувача вищої освіти протягом семестру.

Для оцінювання роботи здобувача вищої освіти протягом семестру підсумкова рейтингова оцінка  $O_{\text{сем}}$  розраховується як сума оцінок за різні види занять та контрольні заходи. Оцінка виставляється на наступному занятті, коли здається звіт з лабораторної роботи; рівень оцінки встановлюється у співбесіді з урахуванням оцінки за тест. Максимальна рейтингова оцінка протягом семестру – 100 балів.

10.1 Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (кількісні критерії оцінювання)

Кількісні критерії оцінювання. Загальна оцінка за дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу здобувача вищої освіти протягом семестру.

Якісні критерії оцінювання. Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки. У ході вивчення даної дисципліни здобувачі вищої освіти повинні знати прийоми розробки концепцій комп'ютерних ігор, способи опису концепцій в дизайн-документів, вміння створювати програмні ігрові прототипи розроблюваної гри, складати анкету для тестування, вміння визначати базові складові балансу гри.

**“Відмінно“ А, В (90 – 100).** Заслуговує здобувач вищої освіти, який протягом семестру виявляв всебічні та глибокі знання навчально-програмного матеріалу з дисципліни «Основи геймдизайну», розуміння поставленої задачі, вміння вільно виконувати завдання, що передбачені програмою, засвоїв основну та додаткову літературу, яка рекомендована програмою; засвоїв основні поняття дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; завдання лабораторних робіт виконане на високому рівні, обґрунтовано впровадження інноваційних заходів викладено повно і в логічній послідовності.

Оцінювання враховує розуміння, ступінь засвоєння теорії та уміння поєднувати теорію з практикою при розробці програм, розв'язанні задач, проведенні розрахунків при виконанні завдань, винесених для самостійного

опрацювання, та завдань, винесених на розгляд в аудиторії; логіку, структуру, стиль викладу матеріалу в письмових роботах і при захисті звітів з лабораторних та практичних занять, вміння обґрунтовувати свою позицію, здійснювати узагальнення інформації та робити висновки.

Всі завдання лабораторних та практичних робіт виконано в повному обсязі. Програмний прототип та дизайн-документ оформлені із урахуванням виявлених під час захисту лабораторних неточностей або помилок. Студент чітко відповідає на теоретичні питання, обґрунтовує запропоновані рішення, самостійно здатен виявляти та виправляти знайдені неточності або помилки у розробці концептів гри.

**“Добре“ С (75–89).** Виставляється здобувачу вищої освіти, який протягом семестру виявив систематичні та глибокі знання навчального матеріалу з даної дисципліни вище середнього рівня, продемонстрував уміння вільно виконувати завдання, передбачені програмою; засвоїв літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни та їх значення для подальшої професійної діяльності.

Цей здобувач вищої освіти показав систематичний характер знань з дисципліни, він здатний до самостійного використання отриманих теоретичних знань для виконання практичних завдань з дисципліни. Завдання лабораторних робіт та практичних занять виконані в повному обсязі, але студент припускається деяких помилок у відповідях на теоретичні питання.

**“Задовільно“ D (60–74).** Заслуговує здобувач вищої освіти, який виявив знання основного навчально-програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання й майбутньої роботи за спеціальністю, впорався з виконанням лабораторних та практичних завдань з дисципліни, передбачених програмою; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповіді на запитання при виконанні завдань лабораторних робіт та теоретичного тестування, при цьому принципові з них може усунути самостійно. Завдання лабораторних робіт та практичних занять виконане в мінімальному обсязі із виявленими помилками у реалізації.

**“Задовільно“ E (60–65).** Протягом семестру здобувач виявив знання основного навчального матеріалу в мінімальному обсязі з дисципліни «Інформатика», необхідному для подальшого навчання та майбутньої професійної діяльності; в основному виконував завдання, передбачені

програмою; ознайомився з основною літературою; припустив помилки у відповіді на запитання при співбесідах, тестуванні та при виконанні завдань лабораторних робіт, які він може усунути лише під керівництвом та за допомогою викладача.

Завдання лабораторних робіт виконано на мінімально необхідному рівні, завдання практичних занять не виконано.

**“Незадовільно“ FX (35 – 59).** Протягом семестру здобувач вищої освіти мав значні прогалини в знаннях основного навчально-програмного матеріалу, допускав принципові помилки при виконанні передбачених програмою завдань, але спроможний самостійно доопрацювати програмний матеріал і підготуватися для перездачі дисципліни; завдання лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками.

**“Незадовільно“ F (1 – 34).** Протягом семестру здобувач вищої освіти не показав знань зі значної частини навчального матеріалу; допускав принципові помилки при виконанні більшості передбачених програмою завдань, завдання лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками. За результатами поточного тестування, захистів звітів з практичних занять, лабораторних робіт, здобувач не отримав достатньої кількості балів та не може самостійно розв’язати поставлені задачі.

## 10.2 Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Поточне тестування та самостійна робота. Оцінювання окремих видів виконаної здобувачем вищої освіти навчальної роботи здійснюється в балах, відповідно до табл. 10.1. В таблиці вказані максимальні бали, які може набрати здобувач вищої освіти під час вивчення відповідної теми. Мінімальне позитивне значення балів, які набирає здобувач вищої освіти протягом семестру відповідає 60 % від вказаних. В таблиці 10.2 наведена шкала оцінювання за національною та міжнародною системами оцінок.

Таблиця 10.1 – Розподіл балів за темами змістовних модулів

Вид навчальної роботи	Мін та мах кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
<b>Змістовий модуль 1</b>		
Лабораторна робота № 1	10-16	

Лабораторна робота № 2	10-16	
Лабораторна робота № 3	10-16	
<b>Усього за модулем 1</b>	<b>30-48</b>	
<b>Змістовий модуль 2</b>		
Лабораторна робота №4	10-16	
Лабораторна робота №5	10-16	
Практичне завдання №1	5-6	
Практичне завдання № 2	5-6	
Проходження тесту	0-8	
<b>Усього за модулем 2</b>	<b>30-52</b>	
<b>Всього за 7 семестр</b>	<b>60-100</b>	

Таблиця 10.2 – Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
96 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
90-95	<b>B</b>	добре	
75-89	<b>C</b>		
66-74	<b>D</b>		
60-65	<b>E</b>	задовільно	не зараховано
35-59	<b>FX</b>	незадовільно	
1-34	<b>F</b>		

## 11. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

1. Основи гейм-дизайну [Електронний ресурс] : конспект лекцій / уклад. А. О. Дашкевич ; Нац. техн. ун-т "Харків. політехн. ін-т". – Електрон. текст. дані. – Харків : НТУ "ХПІ", 2024. – 51 с. – URI: <https://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/85501>

2. Основи гейм-дизайну [Електронний ресурс] : метод. вказівки до лаб. занять для студентів спец. 122 Комп'ютерні науки / уклад. А. О. Дашкевич ; Нац. техн. ун-т "Харків. політехн. ін-т". – Електрон. текст. дані. – Харків : НТУ "ХПІ", 2024. – 8 с. – URI: <https://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/85502>

3. Методичні вказівки до самостійної роботи студентів та практичних занять з дисципліни "Основи геймдизайну" для студентів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» / А.О. Дашкевич. (Електронний рукопис)

## 12. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### 12.1 Базова література:

1. Moore M.E. Basics of Game Design / M.E. Moore // Taylor & Francis Group, 2011. - 378 p.

2. Challenges for Game Designers (1st ed.) / Brenda Brathwaite, Ian Schreiber. - Charles River Media, 2008. – 352 p.

3. Chris Crawford. The Art of Computer Game Design (англ.). – Berkeley, Calif. : Osborne/McGraw-Hill, 1984. – 134 p.

4. Briar Mitchell Lee. Game design essentials. – Sybex, 2012. – 320 p.

5. Adams E., Dormans J. Game Mechanics: Advanced Game Design (1st Ed.) / E. Adams, J. Dormans // New Riders Games, 2012. – 353 p.

6. Rouse R. III. Game Design: Theory & Practice (2nd Ed.) / R. Rouse // Wordware Publishing, Inc, 2004. – 584 p.

### 12.2 Допоміжна література

1. Thomas H. Apperley. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres (англ.). - Simulation & Gaming, 2006. – March (vol. 37, iss. 1). – P. 6–23.

2. David Thomas, Kyle Orland, Scott Steinberg. The videogame style guide and reference manual. – Power Play, 2007. – 100 p.

## 13. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

### 13.2 Internet- видання

1. <https://wiki.gdevelop.io/> – Документація з ігрового рушія GDevelop.
2. <https://gamemaker.io/en/tutorials> – Ігровий рушій Gamemaker. Навчальні матеріали.
3. <https://rosebud.ai/> – AI-сервіс для прототипування ігор.
4. <https://www.scenario.com/> – AI-сервіс для генерації ігрового графічного контенту та асетів.
5. <https://www.prometheanai.com/> – AI-сервіс для генерації ігрових рівнів.
6. <https://skybox.blockadelabs.com/> – AI-сервіс для генерації ігрових рівнів та світу.
7. <https://ludo.ai/> – AI-сервіс для генерації ігрових асетів та концепцій.
8. <https://upit.com/> – AI-сервіс для роботи над прототипом.

Доповнення та зміни  
у робочій програмі

Доповнення до робочої програми

підготував \_\_\_\_\_

(підпис, посада, прізвище, ініціали)

"Погоджено"

зав. кафедрою

\_\_\_\_\_  
(підпис, прізвище, ініціали)