

| | |
|--|---|
| Освітній компонент | Вибірковий освітній компонент 4.3 «Основи геймдизайну» |
| Рівень ВО | бакалавр |
| Назва спеціальності/освітньо-професійної програми | 022 Дизайн |
| Форма навчання | денна |
| Курс, семестр, протяжність | 2 курс, 2 семестр |
| Семестровий контроль | залік |
| Обсяг годин (усього: з них лекційні/практичні) | Усього 150 год., 54 год. аудиторних занять, 10 год. консультацій, 86 год. самостійних |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра, яка забезпечує викладання | Кафедра дизайну |
| Автор дисципліни | Доц. Авраменко Д.К. |
| Короткий опис | |
| Вимоги до початку вивчення | Основи проектування, колористики в дизайні і композиція, комп'ютерні технології в дизайні. |
| Що буде вивчатися | Розробка та створення елементів ігрового процесу, персонажів, сюжету та завдань. |
| Чому це цікаво/треба вивчати | Основи геймдизайну нерозривно пов'язане з графічним дизайном та інформаційним середовищем. Тому вивчення основ геймдизайну, його напрямків і сучасних тенденцій, трендів є досить важливим для опанування спеціальності дизайн. |
| Чому можна навчитися (результати навчання) | Здобувач зможе комплексно аналізувати теоретичні та практичні закономірності об'єктів або елементів ігрового процесу. |
| Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності) | Студент володітиме базовими знаннями з історії і розвитку геймдизайну, що дозволить використовувати їх при опануванні і професійного росту та власних творчих пошуках. |