



Силабус дисципліни «Мультимедіа і гейм-технології»

Викладач: *Атланов Валерій Володимирович*
викладач кафедри дизайну
факультету комп'ютерних наук ЧНУ ім. Петра Могили

Очікувані результати навчання

В результаті вивчення дисципліни здобувач освіти

має знати:

- основні принципи та методи створення мультимедійного контенту;
- види та особливості різних форматів мультимедійних файлів;
- основні принципи гейм-дизайну та розробки ігор;
- основні інструменти та технології гейм-розробки;

має вміти:

- Створювати та редагувати цифрові зображення, звук та відео;
- Використовувати програми для 2D та 3D анімації;
- Працювати з ігровими рушіями Unity, Unreal Engine;
- Розробляти прості 2D та 3D ігри.

Пререквізити

базується на засвоєнні теоретичних положень та практичних навичок з дисциплін «Інформаційні технології, системи і ресурси», «Комп'ютерні технології в дизайні».

Пореквізити

є базою для вивчення дисциплін: «Макетування і моделювання», «Діджитал-арт», «Анімація», «Скульптинг».

Обсяг: 3 кредити ECTS (90 год).

Мета: формування у здобувачів освіти теоретичних знань та практичних навичок у галузі мультимедіа та гейм-технологій для створення інтерактивного контенту.

Оригінальність навчальної дисципліни: авторський курс.

Зміст дисципліни

Тема 1: Основи мультимедіа.

Тема 2: Цифрове зображення та звук.

Тема 3: Відео та анімація.

Тема 4: Інтерактивні мультимедійні презентації.

Тема 5: Основи гейм-дизайну.

Тема 6: Основи 2D-ігрової розробки.

Тема 7: Основи 3D-ігрової розробки.

Тема 8: Аудіо та звуковий дизайн у відеоіграх.

Критерії оцінювання лабораторних робіт

Дотримання вимог завдання; правильність техніки виконання роботи; оригінальність образу; якість композиції; повнота обсягу роботи.

Критерії оцінювання самостійної роботи

оригінальність образу; якість композиції; повнота обсягу роботи; обґрунтованість доповідей на задані теми, якість аргументації щодо одержаних результатів.

Семестровий контроль: залік

Оцінювання:

За семестр: 70 балів

За залік: 30 балів

Види робіт:

Лабораторні роботи – 60 балів (15 x 4б.)

Самостійна робота – 10 балів

Технічне забезпечення

Проекційне мультимедійне обладнання (проектор, екран, ноутбук/комп'ютер). Доступ до мережі Internet, точка доступу Wi-Fi. Програмне забезпечення: Графічні редактори, редактори звуку, ігрові рушії, Google Meet тощо. Система електронного навчання Moodle 3.

Політика щодо дедлайнів

Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Політика щодо академічної доброчесності

Передбачає самостійне виконання всіх видів робіт та завдань.