

 

**Теми практичних занять до модуля**

**E.1.** **Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Пр. #** | **Тема практичного заняття** | **Посилання** | **Активності та/або ключові терміни** |
| **1** | Створення ідеї комп’ютерної гри. Гейміфікація. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **2** | Обгрунтування актуальності та концепції комп’ютерної гри. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **3** | Обгрунтування і опис концепції гри під різні платформи | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 | Проміжна оцінка за перший етап реалізації групового проекту |
| **4** | Розробка контенту та правил гри. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **5** | Створення сценарію гри. Storytelling. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 | Проміжна оцінка за другий етап реалізації групового проекту |
| **6** | Сеттінг та графіка. Дизайн персонажів. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **7** | Звук та геймплей в комп’ютерній грі. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 | Проміжна оцінка за третій етап реалізації групового проекту |
| **8** | Застосування математичних моделей в процесі проектування комп’ютерної гри | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **9** | Генерація псевдовипадкових подій в комп’ютерних іграх. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 | Тестування |
| **10** | Створення презентації концепту гри. Описання та обгрунтування бізнес плану впровадження гри. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 |  |
| **11** | Презентація та обговорення концепцій комп’ютерних ігор. Презентація групових проектів. | http://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=828 | Кінцева оцінка за фінальний груповий проект |