

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Волинський національний університет імені Лесі Українки**  
**Факультет культури та мистецтв**  
**Кафедра дизайну**

**СИЛАБУС**  
**вибіркового освітнього компонента**  
**ОСНОВИ ГЕЙМДИЗАЙНУ**  
**підготовки бакалавра**

Луцьк – 2025

**Силабус вибіркового освітнього компонента ОСНОВИ ГЕЙМДИЗАЙНУ**  
підготовки бакалавра

**Розробник:** Авраменко Дмитро Костянтинович, кандидат  
мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну.

**Силабус погоджено:**

Гарант ОПП Графічний дизайн



**Дмитро Авраменко**

**Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри  
дизайну**

Протокол №1 від 25.08.2025 р.

Завідувач кафедри



**Дмитро Авраменко**

## I. Опис освітнього компонента

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	В Культура і мистецтво В2.01 Графічний дизайн ОПП Графічний дизайн Перший (бакалаврський)	Вибірковий
Кількість годин/кредитів 150/5		Рік навчання 2
		Семестр 4-ий
ІНДЗ: <u>є/немає</u>		Лекції 10 год.
		Практичні (семінарські) 20 год. Лабораторні 0 год. Індивідуальні 0 год.
		Самостійна робота 110 год.
Мова навчання		Консультації 10 год. Форма контролю: залік
	українська	

## II. Інформація про викладача

**Авраменко Дмитро Костянтинович**

Науковий ступінь - кандидат мистецтвознавства

Вчене звання - доцент

Посада - завідувач кафедри дизайну

Контактна інформація +380508874654, [Avramenko.Dmytro@vnu.edu.ua](mailto:Avramenko.Dmytro@vnu.edu.ua)

Адреса викладання курсу: вул. Винниченка, 30а, корпус Н, ВНУ імені Лесі Українки

Дні занять <http://94.130.69.82/cgi-bin/timetable.cgi?n=700>

## III. Опис освітнього компонента

### 1. Анотація курсу.

Силабус вибіркового освітнього компонента Основи геймдизайну розроблено з урахуванням формування індивідуальної освітньої траєкторії здобувачів. ВОК Основи геймдизайну спрямований на опанування базових принципів створення ігор, включаючи розробку ігрових механік, сюжетних ліній та персонажів, а також формування цілісного ігрового досвіду. Курс передбачає розвиток навичок проектування ігрових світів, балансування правил і взаємодії елементів гри, а також інтеграції візуальних, аудіо- та інтерактивних складових для досягнення задоволення користувача та ігрової цінності.

**2. Мета і завдання освітнього компонента** є формування у здобувачів освіти знань і практичних умінь зі створення концепцій ігор, розробки ігрових механік та персонажів, а також здатності проектувати цілісні інтерактивні світи, які поєднують сюжет, геймплей і візуальні елементи. Завдання освітнього компонента включають опанування принципів ігрового дизайну, формування навичок створення сценаріїв і балансування ігрових правил, розвиток умінь інтегрувати графіку, звук та інтерфейс у єдине ігрове середовище, а також набуття практичного досвіду розробки авторських ігрових концепцій та прототипів.

**3. Soft skills**, у межах освітнього компонента Основи геймдизайну студенти розвивають креативне та системне мислення, здатність генерувати нестандартні ігрові ідеї та аналізувати ігрові процеси. Вони вдосконалюють навички командної роботи, ефективної комунікації та

презентації концепцій, а також здатність приймати конструктивну критику, організовувати власний робочий процес і відповідально підходити до реалізації проєктів у сфері інтерактивного дизайну.

#### 4. Структура освітнього компонента.

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Прак.	Сам. роб.	Конс.	Форма контролю/ Бали
<b>Змістовий модуль 1. Основи теорії та концепції геймдизайну</b>						
Тема 1. Ігрові механіки та їх класифікація.		2	4	22	2	10
Тема 2. Розробка концепції гри: сюжет, персонажі, ігровий світ.		2	4	22	2	20
Тема 3. Принципи балансування та логіка ігрового процесу.		2	4	22	2	20
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>90</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>66</b>	<b>6</b>	<b>50</b>
<b>Змістовий модуль 2. Проєктування та прототипування гри</b>						
Тема 4. Створення структури гри та проєктної документації (game design document).		2	4	22	2	20
Тема 5. Розробка власного ігрового концепту та створення базового прототипу.		2	4	22	2	30
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>60</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>50</b>
		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>110</b>	<b>10</b>	<b>100</b>
<b>Види підсумкових робіт</b>						Бал
<b>Всього годин/Балів</b>						<b>150/100</b>

Форма контролю\*: МКР/КР – модульна контрольна робота/ контрольна робота.

#### 5. Завдання для самостійного опрацювання

Самостійна робота здобувача освіти – це форма організації навчального процесу, за якої заплановані контрольні роботи (практичні) виконуються студентом самостійно під методичним керівництвом викладача.

До завдань самостійної роботи, які запропоновані здобувачам, віднесено вивчення лекційного матеріалу, робота з опрацюванням рекомендованої літератури і кращих світових зразків втілених робіт, вивчення основних термінів та понять за темами освітнього компонента, завершення виконання лабораторних (практичних) робіт.

Завдання самостійної роботи здобувачів вважаються виконаними, якщо вони: здані у визначені терміни; повністю виконані та не мають зауважень і помилок. Прийом і консультування щодо виконання завдань самостійної роботи здобувачів проводяться викладачем згідно встановленого графіку.

#### IV. Політика оцінювання

**Політика викладача щодо здобувача освіти.** Відвідування занять є обов'язковим компонентом вивчення освітнього компонента. Про відсутність з поважних причин здобувачі освіти зобов'язані доводити до відома викладача заздалегідь. За об'єктивних причин (наприклад,

хвороба, карантин, міжнародна мобільність) навчання може відбуватись в онлайн формі за погодженням із деканатом та викладачем.

**Політика щодо академічної доброчесності.** Викладання освітнього компоненту ґрунтується на засадах академічної доброчесності. Практичні (лабораторні) і модульні роботи студентів мають бути оригінальними творами власного виконання. Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (під час композиційного пошуку рішення теми, виконанні ескізів та оригіналів тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час контролю помічені елементи плагіату, студент втрачає право отримати бали за виконане завдання або здійснює повторне проходження відповідної теми. Порушенням академічної доброчесності також вважаються: академічний плагіат, списування, необ'єктивне оцінювання. Кодекс академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки <https://cutt.ly/4e9saqqH>.

**Політика щодо дедлайнів та перескладання.** Поточні роботи оцінюються наприкінці вивчення відповідної теми, Кінцевий термін здачі – напередодні модульної контрольної роботи з даного змістового модуля або ж на затверджену, на засіданні кафедри, дату перегляду академічних робіт в кінці семестру. Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Студент, який не отримав оцінки за поточні завдання не допускається до складання модульних контрольних робіт. Відтермінування модульних контрольних робіт здійснюється в межах складання сесії.

**Політика щодо зарахування результатів формальної, неформальної та інформальної освіти.** Результати навчання, здобуті шляхом формальної, неформальної та/або інформальної освіти, визнаються в ВНУ імені Лесі Українки згідно Положення про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті у Волинському національному університеті імені Лесі Українки <https://cutt.ly/xe9aknzG>. Визнанню закладом освіти (науковою установою) результатів неформального та/або інформального навчання особи – це комплекс процедур, що встановлюють їх відповідність результатам навчання, передбаченим відповідною освітньою програмою (результатом навчання певних освітніх компонентів або програмних результатів навчання), або певному рівню освіти, за підсумками чого приймається рішення про можливість зарахування особі певних освітніх компонентів (складових освітніх компонентів) відповідної освітньої програми (у тому числі, в рамках її вибіркової складової).

Результати навчання, здобуті шляхом неформальної та/або інформальної освіти, визнаються в Університеті шляхом валідації. Визнання результатів навчання, отриманих у неформальній та/або інформальній освіті, відбувається в семестрі, що передуює семестру початку вивчення освітнього компонента, або під час вивчення ВОК, але довший термін, наприклад, не пізніше 01 грудня та 01 травня, враховуючи ймовірність непідтвердження здобувачем результатів такого навчання.

## V. Підсумковий контроль

Із вибірових освітніх компонентів форма контролю – залік. Оцінювання знань здобувачів освіти здійснюється під час поточного контролю за результатами виконання тих видів робіт, які передбачені силабусом.

Розподіл балів, що присвоюються студентам ВОК Основи геймдизайну, є сумою балів за виконання контрольних (практичних) завдань, самостійну роботу та модульну контрольну роботу (МКР). Під час навчання здобувачі протягом семестру виконують практичні завдання, самостійну роботу і модульну на задану тематику та отримують у підсумку максимальну суму 100 балів.

Підсумковий контроль здійснюється у формі двох модульних контрольних робіт (МКР). Модульні контрольні роботи – це творчі практичні роботи за темами змістових модулів, за кожен з яких студент може отримати максимально 30 балів. Термін здачі модульних контрольних робіт оприлюднюється на початку семестру. До здачі підсумкової модульної контрольної роботи допускаються студенти, які здали усі практичні завдання поточного модуля. У випадку

незадовільної підсумкової оцінки або за бажанням підвищити рейтинг студент може добрати бали, виконавши певний вид робіт (наприклад, здати одну із тем або перездати якусь тему, додатково виконати ряд тривалих та короткочасних робіт, відповідно до теми, яка вивчається). На залік виносяться усі практичні роботи і модульні. Залік здійснюється у формі захисту усіх робіт на семестровому перегляді. Перегляд творчих робіт відбувається в кінці кожного семестру у дату затверджену на засіданні кафедри.

У випадку незадовільної підсумкової семестрової оцінки за результатами поточного оцінювання практичних робіт та модульних контрольних робіт, або за бажанням підвищити рейтинг (згідно силабусу освітнього компонента) здобувач вищої освіти складає залік у формі виконання модульної контрольної роботи на індивідуальну тематику.

Порядок організації поточного та підсумкового контролю знань здобувачів освіти регламентується Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів вищої освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки (<https://cutt.ly/1e9sqGDS>).

#### **Шкала оцінювання знань здобувачів освіти з освітніх компонентів, де формою контролю є залік**

Оцінка в балах	Лінгвістична оцінка
90–100	Зараховано
82–89	
75–81	
67–74	
60–66	
0–59	Незараховано (необхідне перескладання)

#### **VI. Рекомендована література та інтернет-ресурси**

1. Білодід Ю.М., Поліщук О.П. Основи дизайну: Навч. Посіб. - К.: Вид, ПАРАПАН, 2004. - 204 с
2. Василь Косів Українська ідентичність у графічному дизайні 1945-1989 років. Родовід, 2019.- 480с.
3. Віктор Папанек Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни ArtHuss,2020.- 480с.
4. Г. ЕмброузН. Оно-Білсон Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження ArtHuss.,2019.- 192с.
5. Г. ЕмброузНіл Леонард Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей ArtHuss 2019.- 192с.
6. Даниленко В. Я. Дизайн. Підручник. Харків : ХДАДМ, 2004. 320 с.
7. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04 Нові основи ArtHuss, 2019.- 262с.
8. Рюбен Патер Політика дизайну ArtHuss 2021.-192с.
9. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну : навч. посіб. Харків : ХДАДМ, 2014. 224 с. : іл.
10. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль / Гаталія Синепупова; з російської переклад Роза Туманова. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.

#### *Інформаційні ресурси*

1. Бібліотека ім. В.І. Вернадського. URL: <http://www.nbuiv.gov.ua/>
2. Бібліотека ім. В.Г. Короленко. URL: <http://korolenko.kharkov.com/>

3. Нормативно-правова база України URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/>
4. Інформаційні ресурси у цифровому репозиторії бібліотеки ВНУ імені Лесі Українки. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua>