



ТЕОРІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Кредити та кількість годин: 4 ECTS; 120 годин: 20 год. лекційних, 18 год. семінарських, 2 год. консультацій та 80 год. самостійна робота; екзамен
Заочна: 120 годин: 6 год. лекційних, 4 год. практичних та 110 год. самостійна робота; екзамен

I. Опис навчальної дисципліни

Теорія комп'ютерних ігор розглядає структурні, фундаментальні елементи, які впливають на історію, світ, динаміку ігрового процесу, ігровий катарсис, дизайн. Теорія ігор досліджує зв'язки між рішеннями та результатами. Інтерактивність між діями та результатами може бути використана для моделювання ігрового процесу. Теоретичний погляд на дизайн комп'ютерної гри може передбачати розгляд комп'ютерної гри як серії стратегічних рішень, прийнятих гравцем.

Як правило, сучасні комп'ютерні ігри включатимуть різноманітні дискретні та аналогові входи від гравця, який керуватиме часто багатою та складною мультимедійною системою, причому багато ігор тепер онлайн. Розробляючи нову комп'ютерну гру, може бути важко донести концепцію дизайну до різноманітних залучених професіоналів. Може бути особливо складно передати ігровий процес або хід комп'ютерної гри різним залученим професіоналам. Основне в теорії комп'ютерних ігор – знати основні закони, за якими будується гра, розвивається ігровий сценарій (наратив) і світ (лор). Усе це сприяє кращому втіленню гри вже на рівні програмування та подальшому просуванню до широкої аудиторії.

II. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу – ознайомлення із теоретичними основами конструювання, функціонування і моделювання комп'ютерних ігор різних жанрів і піджанрів.

Завдання курсу – розвинути та набути такі фахові та загальні компетентності як:

ЗК 2. Здатність до розуміння предметної сфери та професійної діяльності.

ЗК 3. Здатність шукати, опрацьовувати й аналізувати інформацію з різних джерел із використанням сучасних інформаційних технологій.

ЗК 4. Здатність виявляти та вирішувати проблеми на належному професійному рівні, дотримуючись принципів академічної доброчесності.

СК 2. Здатність визначати характер, зміст, матеріальну та духовну цінність культурних об'єктів як у вітчизняному, так і світовому контексті.

СК 3. Здатність аналізувати й інтерпретувати культурні явища в їх технологічному, комунікативному, ігровому, антропологічному та візуальному контекстах, використовуючи загальнонаукові та спеціальні методи.

СК 10. Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби, веб-технології, технології комп'ютерної графіки та анімації.

III. Результати навчання

РН 3	Створювати логічно й структурно організовані тексти з питань культурології відповідно до спеціалізації. Уміти створювати історії (саги, наративи) та описувати персонажів відповідно до жанрової специфіки комп'ютерних ігор
------	--

	Знати ключові тексти, які є стандартами для формування світу комп'ютерних ігор
РН 8	Інтерпретувати культурні джерела (речові, друковані, візуальні, цифрові) з використанням спеціалізованої літератури та визначених методів. - Уміти тлумачити текстові джерела, які стосуються теорії та практики комп'ютерних ігор - Уміти пояснювати специфіку візуальних джерел, які стосуються теорії та практики комп'ютерних ігор - Знати особливості та специфіку цифрової інформації про теорію комп'ютерних ігор
РН 10	Розпізнавати та класифікувати різні типи культурних продуктів, визначати їх якісні характеристики на основі комплексного аналізу. - Розуміти культурну особливість і характер комп'ютерних ігор в різних контекстах їх творення та функціонування - Знати якісні та кількісні характеристики сучасних комп'ютерних ігор на основі комплексного культурологічного аналізу

IV. Програма навчальної дисципліни (структура дисципліни)

№	Тема дисципліни
1	Коротка еволюція теорії комп'ютерних ігор
2	З чого починати гру? Ідеї та їх втілення
3	Основні закони формування світу: як працює час і простір
4	Різновиди історій і наративів
5	Динаміка й логіка сюжету
6	Архетипи персонажів
7	Дизайн, естетика та оформлення
8	Правила, закони й табу
9	Як завершити комп'ютерну гру?
10	Візуальна презентація та просування

