



СИЛАБУС КУРСУ Дизайн настільних ігор

Галузь знань: **02 «Культура і мистецтво»**
Спеціальність: **022 Дизайн**
Спеціалізація: **022.01 Графічний дизайн**
Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**
Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **4**
семестр: **VII**

Кількість кредитів: **5**
мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПП: Канд. мист., доц. кафедри архітектури та дизайну
Рублевська Наталія Володимирівна

Контактна інформація: n.rublevska@wunu.edu.ua, (0352) 47-50-50#19-222

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни є формування у студентів знань і практичних навичок у сфері дизайну настільних ігор як комплексного проектування візуального та ігрового продукту. Дисципліна поєднує принципи графічного дизайну, композиції, типографіки, стилізації та основ геймдизайну.

Студенти набувають вміння створювати візуальну айдентику гри, розробляти ігрові механіки, проектувати ігрові елементи (карти, поле, фішки), а також формувати цілісний художній образ гри.

Основними завданнями дисципліни є:

- вивчення основ геймдизайну та структури настільних ігор
- формування навичок проектування ігрових механік
- розвиток композиційного мислення у створенні ігрових елементів
- освоєння принципів стилізації та візуальної мови гри
- створення власного дизайн-проекту настільної гри
- розвиток творчої індивідуальності студента

Дисципліна базується на знаннях графічного дизайну, композиції, кольорознавства та спрямована на їх практичне застосування у сфері ігрового дизайну.

СТРУКТУРА КУРСУ

Тема	Результати навчання	Завдання
Змістовий модуль I. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР		
1 Тема 1. Історія та типологія настільних ігор	Студент повинен знати: основні етапи розвитку настільних ігор від традиційних до сучасних; класифікацію настільних ігор (стратегічні, рольові, сімейні, освітні тощо); роль настільних ігор у культурному та соціальному контексті; прикладні відомі світових і українських настільних ігор. Студент повинен вміти: аналізувати настільні ігри за типологією та механікою; визначати особливості різних жанрів ігор; порівнювати ігри за складністю, цільовою аудиторією та дизайном; проводити аналіз аналогів для власного проєкту.	Практична робота
2 Тема 2. Основи геймдизайну	Студент повинен знати: поняття ігрової механіки та ігрового процесу; структуру правил настільної гри; принципи балансу гри; основи взаємодії гравців (конкуренція, кооперація). Студент повинен вміти: розробляти базові правила настільної гри; створювати прості ігрові механіки; формулювати логіку ігрового процесу; оцінювати баланс гри та виявляти її недоліки.	Практична робота
3 Тема 3. Анімалістика у пластиці малих форм	Студент повинен знати: складові елементи настільної гри (ігрове поле, карти, жетони, фішки, інструкція); функціональне призначення кожного елемента; принципи організації ігрового простору. Студент повинен вміти: визначати структуру настільної гри;	Практична робота

		створювати логічно пов'язану систему ігрових елементів; проектувати взаємодію між елементами гри; аналізувати зручність використання ігрових компонентів.	
4	Тема 4. Візуальна мова гри	Студент повинен знати: основи композиції в дизайні ігрових елементів; принципи кольорознавства та психології кольору; основи типографіки у візуальній комунікації; поняття стилю та айдентики гри. Студент повинен вміти: створювати візуально цілісну концепцію гри; застосовувати композиційні принципи у дизайні; підбирати кольорову гаму відповідно до тематики гри; працювати з шрифтами для ігрових елементів.	Практична робота
Змістовий модуль II. ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ			
5	Тема 5. Розробка концепції гри	Студент повинен знати: принципи формування ідеї гри; поняття цільової аудиторії; основи сторітелінгу в іграх; вплив тематики на дизайн гри. Студент повинен вміти: формулювати концепцію настільної гри; визначати цільову аудиторію; розробляти сюжет або сценарій гри; створювати опис ідеї гри (game concept).	Практична робота
6	Тема 6. Стилізація та художній образ	Студент повинен знати: принципи стилізації та трансформації форм; особливості створення персонажів; роль декоративних елементів у дизайні гри; можливості використання етномотивів у дизайні. Студент повинен вміти: створювати художній образ гри;	Практична робота

		розробляти стилізованих персонажів; трансформувати реальні форми у декоративні; формувані єдину стилістику гри.	
7	Тема 7. Дизайн ігрових елементів	Студент повинен знати: принципи дизайну карт, ігрового поля та піктограм; вимоги до читабельності та зручності елементів; особливості графічного оформлення ігрової інформації. Студент повинен вміти: створювати дизайн карт і жетонів; розробляти ігрове поле; створювати зрозумілі піктограми та інфографіку; забезпечувати функціональність дизайну.	Практична робота
8	Тема 8. Стилізація та художній образ	Студент повинен знати: принципи стилізації та трансформації форм; особливості створення персонажів; роль декоративних елементів у дизайні гри; можливості використання етномотивів у дизайні. Студент повинен вміти: створювати художній образ гри; розробляти стилізованих персонажів; трансформувати реальні форми у декоративні; формувані єдину стилістику гри.	Практична робота

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Шелл Дж. Мистецтво геймдизайну. Київ : ArtHuss, 2025. 652 с.
2. Амброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Амброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ : ArtHuss, 2019. — 192 с.
4. Амброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
5. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
6. Норман Д. Дизайн звичних речей. Київ : ArtHuss, 2019. 320 с.

7. Іванов С. Основи композиції видання : навч. посіб. Львів : Світ, 2013. 232 с.
8. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків : ДАДМ, 2003. 320 с.
9. Кириченко М. А. Основи образотворчої грамоти. Київ : Вища школа, 2002. 190 с.

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ.

Політика щодо дедлайнів і перескладання. Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів здійснюється в установленому порядку.

Політика щодо академічної доброчесності. Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов'язковим, пропуски практичних занять відпрацьовуються. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету чи інституту.

Політика щодо визнання результатів навчання

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання» (https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenya/Polozhennya_ruzult_poper_navch.pdf) здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної / інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі документів, що їх підтверджують (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймає вповноважена Комісія з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням.

КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

У процесі вивчення дисципліни використовуються наступні методи оцінювання навчальної роботи студента за 100 бальною шкалою:

- поточне оцінювання творчих;
- виконання модульної роботи;
- оцінювання виконання тренінгу;

Підсумковий бал за 100-бальною шкалою з дисципліни визначається як середньозважена величина залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту.

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Тренінг	Самостійна робота
Визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих на практичних заняттях (кожен здобувач має отримати не менше 8 оцінок)	Підсумкова робота, яка охоплює теми 1-8	Визначається як оцінка, отримана за виконане завдання під час тренінгу	Визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих за виконані завдання самостійної роботи

Шкала оцінювання

За шкалою університету ЗУНУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90-100	відмінно	A (відмінно)
85-89	добре	B (дуже добре)
75-84		C (добре)
65-74	задовільно	D (задовільно)
60-64		E (достатньо)
35-59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1-34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)