

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Кафедра галузевої соціології

Факультет соціології



«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Заступник декана

2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ОСНОВИ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ГЕЙМДИЗАЙН

для студентів

галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»
освітній рівень бакалавр
освітня програма «Комунікації та управління культурними індустріями
(з обов'язковим вивченням двох іноземних мов)»
вид дисципліни вибіркова

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2024/2025
Семестр	5
Кількість кредитів ECTS	4
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Форма підсумкового контролю	іспит

Викладач: Геннадій ЧЕРНИХ

Пролонговано: на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» ____ 20__ р.
(підпис, ПІБ, дата)
на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» ____ 20__ р.
(підпис, ПІБ, дата)

КИЇВ – 2024

Розробник: кандидат соціологічних наук, асистент кафедри галузевої соціології Геннадій ЧЕРНИХ

ЗАТВЕРДЖЕНО

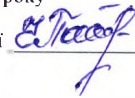
Зав. кафедри галузевої соціології

(Ольга БЕЗРУКОВА)

Протокол № 15 від «29» серпня 2024 року

Схвалено науково-методичною комісією факультету соціології

Протокол №7 від «31»серпня 2024 року

Голова науково-методичної комісії  Тетяна ЧЕРВІНСЬКА

1. Мета дисципліни ознайомлення студентів з теоретичними, соціально-культурологічними та практичними засадами ігрової діяльності, еволюцією та концепціями геймдизайну, фундаментальними механіками створення ігор, специфікою сучасної ігрової культури, а також засвоєння інструментів гейміфікації для використання в менеджменті соціокультурної діяльності та креативних індустріях.

2. Попередні вимоги до опанування або вибору навчальної дисципліни

1. Знати базові концепції соціології культури, теорії соціальної комунікації, основи соціокультурного менеджменту та маркетингу.
2. Вміти аналітично та критично мислити, опрацьовувати сучасну наукову та фахову літературу українською та іноземними мовами, систематизувати та порівнювати інформаційні джерела.
3. Володіти навичками роботи з комп'ютерною та цифровою технікою, сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, пакетами офісних програм та презентаційними платформами.

3. Анотація навчальної дисципліни: дисципліна носить ознайомчий, дослідницький та практично-орієнтований характер. Вона сприяє формуванню у професійній свідомості майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності цілісного розуміння ігрової діяльності як потужного соціокультурного феномену, сфери креативної економіки та простору інноваційних мистецьких і комунікаційних практик.

Програма охоплює вивчення концепцій, генезису та типології ігор, моделі геймдизайну MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), ігрового нарративу та сторітелінгу, UX/UI дизайну ігрових систем, а також специфіки віртуальних ігрових спільнот. Особливу увагу приділено практичним кейсам використання гейміфікації в соціокультурному просторі, культурних інституціях, арт-проєктах та освіті. Здобувачі набувають вмінь аналізувати ігрові продукти, розробляти концепції та дизайн-документи (Game Design Document) ігрових проєктів, працювати в команді та популяризувати соціокультурний вміст за допомогою сучасних ІКТ.

4. Завдання (навчальні цілі): вивчення теорії та практичних основ ігрової діяльності та геймдизайну, що спрямовано на формування таких фахових компетентностей:

ФК36. Здатність популяризувати культурні продукти та поширювати інформацію соціокультурного змісту, використовуючи сучасні інформаційні та комунікативні технології.
ФК40. Комплексне бачення соціокультурних процесів та явищ, ціннісних та соціогрупових особливостей соціальних спільнот.

5. Результати навчання за дисципліною:

Код	Результат навчання (РН) (1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність)	Форми (та/або методи і технології) викладання і навчання	Методи оцінювання та пороговий критерій оцінювання	Відсоток у підсумковій оцінці з дисципліни
1	Знати основні теорії ігрової діяльності та людології, принципи геймдизайну, структуру ігрових систем, тенденції розвитку ігрової індустрії та методи гейміфікації соціокультурного простору.	Лекції, практичні заняття, самостійна робота, аналіз відеолекцій та ігрових кейсів	Практичні завдання, тестування, оцінка виступів на семінарах, іспит	30%
2	Вміти аналізувати ігрові продукти та їхні механіки, розробляти концепції та дизайн-документи (GDD) ігрових проєктів, застосовувати інструменти гейміфікації для соціокультурних завдань.	Лекції, практичні заняття, командні тренінги, самостійна розробка проєкту	Практичні завдання, презентація концепту гри (диздоку), розв'язання кейсів, іспит	30%

3	Комунікація: організовувати та презентувати результати навчальних і геймдизайнерських проєктів, вести фахову дискусію, ефективно комунікувати у команді розробників та зі стейкхолдерами.	Практичні заняття, робота в малих групах, дискусії, самостійна робота	Презентація командного проєкту, захист ідей, колоквиум, іспит	20%
4	Автономність та відповідальність: вести самостійну аналітичну та пошукову діяльність, приймати обґрунтовані рішення у розробці ігрових продуктів, дотримуватися норм академічної доброчесності та професійної етики.	Самостійна робота, підготовка аналітичних оглядів та проєктних матеріалів	Оцінювання самостійних завдань, підготовка аналітичного есе, підсумковий контроль	20%

6. Співвідношення результатів навчання дисципліни з програмними результатами навчання

Результати навчання дисципліни (назва)	1	2	3	4
Програмні результати навчання (назва)				
РН20. Володіти навичками пошуку інформації та здобуття необхідних знань, що сприяють високоефективним результатам діяльності	+	+		+
РН23. Ефективно виконувати різні ролі (зокрема організатора, комунікатора, критика, генератора ідей, виконавця тощо) у команді в процесі вирішення фахових задач		+	+	+

7. Схема формування оцінки

7.1. Форми оцінювання студентів

- семестрове оцінювання:

активна робота на практичних заняттях, виконання практичних та творчих завдань, розв'язання кейсів, розробка та захист навчального геймдизайн-проєкту (РН1, РН2, РН3, РН4) – загалом максимум 60 балів (розрахунковий мінімум – 36 балів). Навчальний матеріал дисципліни поділено на 2 змістові блоки (по 30 балів максимум / 18 балів мінімум за кожен блок).

- підсумкове оцінювання: письмовий іспит (РН1, РН2, РН3, РН4). Максимальна оцінка за іспит становить **40 балів**. Білет містить 2 питання: 1) теоретичне питання за матеріалами курсу (максимум 15 балів, мінімум 9 балів); 2) практично-творче завдання з розробки або аналізу геймдизайн-концепту (максимум 25 балів, мінімум 15 балів). Мінімальний бал успішного складання іспиту – **24 бали**.

- умови допуску до підсумкового іспиту: для студентів, які протягом семестру набрали сумарно менше ніж розрахунково-критичний мінімум у **36 балів**, обов'язковим є повторне складання контрольних завдань або виконання додаткового індивідуального завдання від викладача для отримання допуску.

7.2. Організація оцінювання

Практичні заняття та самостійна робота оцінюються по факту виконання та проведення, бали накопичуються протягом семестру. Оцінка за командний геймдизайн-проєкт враховує як рівень розробки дизайн-документу (GDD), так і якість його публічної презентації та захисту.

7.3. Шкала відповідності оцінок

Відмінно/Excellent	90 – 100
Добре/ Good	75 – 89
Задовільно/ Satisfactory	60 – 74
Незадовільно / Fail	0 – 59

8. Структура навчальної дисципліни. Тематичний план лекцій, практичних занять та самостійної роботи

№	Назва теми	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота студентів
1. Теоретичні та соціокультурні засади ігрової діяльності				
1	Теорія ігор, феномен гри у культурі та людологія	2	2	6
2	Класифікація ігор, ігрові платформи та віртуальні спільноти	2	2	6
3	Соціокультурна функція ігор та аналіз ігрового ринку	2	2	6
2. Концептуалізація та геймдизайн: механіки, наратив та UX				
4	Анатомія гри та геймдизайн. Модель MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)	2	4	8
5	Ігровий наратив, сторітелінг та проектування ігрових світів	2	4	8
6	Візуально-аудіальне оформлення ігор та UX/UI інтерфейси	2	2	6
7	Балансування ігор, психологія гравця та тестування (playtesting)	2	4	8
3. Гейміфікація та менеджмент ігрових проєктів				
8	Гейміфікація соціокультурних та освітніх продуктів	2	4	8
9	Документація у геймдизайні (GDD) та продюсування ігрових проєктів	2	4	8
10	Популяризація, маркетинг, просування та монетизація ігрових продуктів	2	2	6
Всього:		20	30	70

Загальний обсяг **120** годин, в тому числі:

Лекції – **20** год.

Практичні заняття – **30** год.

Самостійна робота – **70** год.

9. Рекомендовані джерела:

Основна:

- Горбань О. В., Мартин Р. В., Малецька М. О. Феномен відеоігрової культури в сучасному суспільстві // Studia Warmińskie. 2019. № 56. С. 123–135.
- Шевелєв Г. О. Геймдизайн: теорія і практика створення ігор. Навчальний посібник. Київ: ВД «Освіта», 2022. 240 с.
- Шелл Дж. Мистецтво геймдизайну: Книга концептів та лінз (The Art of Game Design: A Book of Lenses). Київ: КМ-Букс, 2020. 512 с.

Додаткова:

- Богост І. Перспективний геймдизайн: переконування та соціальний вплив через гру. Київ: Арт-Прес, 2018. 280 с.

- Гюйзінга Й. Homo Ludens. Дослідження ігрового елемента культури / Пер. з нід. О. Мокровольського. Київ: Основи, 1989. 250 с.
- Костер Р. Роздуми про геймдизайн (A Theory of Fun for Game Design) / наук. ред. пер. В. Яковлев. Київ: Креатив Поліграф, 2021. 224 с.
- Мальцев В. Гейміфікація в менеджменті культурних та мистецьких проєктів // Креативні індустрії: теорія і практика. 2021. № 3. С. 45–58.
- Скасків Г. Технології гейміфікації в освітньому процесі SMART-ТНПУ при навчанні інформатики // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: педагогіка. 2023. № 1. С. 180–189.
- Caillois R. Man, Play and Games. Urbana: University of Illinois Press, 2001. 224 p.
- Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 4th ed. Boca Raton: CRC Press, 2019. 576 p.
- Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005. 240 p.
- Zukin S. The Cultures of Cities. Malden: Wiley-Blackwell, 1996. 336 p.