

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

факультет математики та інформатики

(назва інституту/факультету)

кафедра математичного моделювання

(назва кафедри)

СИЛАБУС навчальної дисципліни

Розробка комп'ютерних ігор

(вказати назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

вибіркова

(вказати: обов'язкова)

Освітньо-професійна програма Інформаційні технології та управління проектами

(назва програми)

Спеціальність 122 – Комп'ютерні науки

(вказати: код, назва)

Галузь знань 12 – Інформаційні технології

(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

факультет математики та інформатики

(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання українська

(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробники: Дорош А.Б., асистент к-ри математичного моделювання, канд. фіз.-мат. наук

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

Профайл викладача <http://matmod.fmi.org.ua/pro-kafedru/spivrobitnyky/dorosh-andrii-bogdanovich/>

E-mail a.dorosh@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=192>

Консультації **Онлайн-консультації та очні консультації: за попередньою домовленістю.**

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма						заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 1. (Основи серверного веб-програмування)												
Тема 1. (Інтерфейс середовища Unity)	4	1		1		2							
Тема 2. (Прості об'єкти та 3D-фізика)	14	2		5		7							
Тема 3. (Текстури і колайдери)	22	2		5		15							
Разом за ЗМ1	40	5		11		24							
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 2. (Методи вдосконалення веб-застосунків)												
Тема 4. (Створення скриптів мовою C#)	26	3		6		17							
Тема 5. (Створення анімацій)	11	1		2		8							
Тема 6. (2D-фізика)	13	2		3		8							
Разом за ЗМ 2	50	6		11		33							
Усього годин	90	11		22		57							

5.3. Зміст завдань для самостійної роботи

№	Назва теми
1	Створення 3D-моделей у середовищі Blender
2	Розробка 3D-гри у середовищі Unity
3	Розробка 2D-гри у середовищі Unity

6. Система контролю та оцінювання

Види та форми контролю

Форма підсумкового контролю: залік.

Засоби оцінювання

Засобами оцінювання та демонстрування результатів навчання є:

- захист лабораторних робіт;
- стандартизовані тести;

Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання є досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне оцінювання (аудиторна та самостійна робота)						Кількість балів (залік)	Сумарна к-ть балів
Змістовний модуль №1			Змістовний модуль №2				
T1	T2	T3	T4	T5	T6	40	100
5	10	15	5	10	15		

T1, T2 ... – теми змістових модулів.

7. Політика академічної доброчесності

Дотримання академічної доброчесності передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей);
- посилення на джерела інформації у разі використання не авторських ідей, розробок, тверджень, відомостей та ін.;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- надання достовірної інформації про результати власної наукової діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації.

Порушенням академічної доброчесності вважається:

- академічний плагіат – оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості) та/або відтворення опублікованих текстів (оприлюднених творів мистецтва) інших авторів без зазначення авторства;
- самоплагіат – оприлюднення (частково або повністю) власних раніше опублікованих наукових результатів як нових наукових результатів;
- фабрикація – вигадкування даних чи фактів, що використовуються в наукових дослідженнях;
- фальсифікація – свідомо зміна чи модифікація вже наявних даних, що стосуються наукових досліджень.

8. Політика освітнього процесу

Здобувач зобов'язаний своєчасно та якісно виконувати всі отримані завдання; за необхідністю з метою з'ясування всіх незрозумілих під час самостійної та індивідуальної роботи питань, консультуватися з викладачем.

Студенти мають дотримуватись правил академічної доброчесності відповідно до «Кодексу академічної доброчесності ЧНУ». Політика дотримання академічної доброчесності (відповідно до Закону України «Про освіту») – «Викладання навчальної дисципліни ґрунтується на засадах академічної доброчесності – сукупності етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень. Наявність академічного плагіату в студентських роботах є підставою для виставлення негативної оцінки. Списування студентів під час проведення тестування є підставою для дострокового припинення його складання та виставлення негативної оцінки.

9. Рекомендована література

Основна

1. Joseph Hocking. Unity in Action. — New York City: Manning Publications Co., 2015. — 326 p.
2. Jeremy Gibson Bond. Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C#. 2nd edition. – Addison-Wesley Professional, 2017. – 1024 p.

Допоміжна

1. Ashley Godbold, Simon Jackson. Mastering Unity 2D Game Development - Second Edition. – Packt Publishing, 2016. – 506 p.
2. Ray Barrera, Aung Sithu Kyaw, Clifford Peters, Thet Naing Swe. Unity AI Game Programming - Second Edition. – Packt Publishing, 2015. – 232 p.

Інформаційні ресурси

1. <https://unity.com>
2. <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=192>