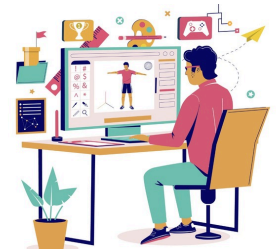


ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ЗАНЯТТЯ

з навчальної дисципліни “Розробка ігрових програм”



Дата	05 березня 2024 р.
Група	КНЗ1
Тема	Майстерність геймдизайну
Мета	Засвоєння основних понять та ролі геймдизайну на різних етапах розробки ігрових програм; формування практичних навиків створення дизайндокументу на етапі планування.
Тип	застосування знань , формування умінь та навичок
Форма	практичне заняття
Методи та прийоми	демонстрування, метод проектів, робота в групах, рольова гра, методи моніторингу і мотивації знань та вмінь (самооцінка), мікрофон
Обладнання	проектор, сервіси google-диску для спільної роботи, мультимедійний супровід - презентація, завдання практичної роботи, завдання для самооцінки

Хід заняття

Діяльність викладача

Діяльність студента

I. Організаційний

+ 2 хв

Привітання.

Перевірка готовності аудиторії та студентів до заняття.

Виявлення відсутніх

II. Підготовка студентів до заняття

+ 5 хв

1) Мотивація навчально-пізнавальної діяльності студентів:
З'ясування актуальності даної теми та наголошення на важливості теми для формування професійних знань, вмінь студентів.

беруть участь в обговоренні

2) Повідомлення теми, мети заняття:
характеристика теми, постановка мети. Представлення зв'язку з іншими темами та впливу на формування професійних якостей.

фіксують тему, мету заняття

Ознайомлення з етапами заняття. Підготовка робочих місць, обладнання до заняття (роздатковий матеріал, обліковий запис google, комп'ютер з підключенням до Інтернету) тощо.

Ознайомлюються з етапами

3) Цілепокладання:

- Засвоїти основні поняття геймдизайну.
- Зрозуміти роль геймдизайну на етапах розробки ігрових програм.
- Ознайомитися з елементами дизайн-документу.
- Використати засоби штучного інтелекту для генерації графічного контенту.
- Освоїти навички формування дизайн-документу на етапі планування.

Пропонують вирішення завдань, відповідають на запитання

4) Актуалізація знань та досвіду студентів:

постановка ситуативних завдань, опитування, корекція опорних знань:

? жанри ігрових програм

? етапи розробки ігрових програм

? основні процеси розробки

III. Вивчення нового матеріалу знань

+ 30 хв

Постановка проблемних запитань, побудова шляхів вирішення ситуативних завдань.

? Чим займається геймдизайнер ? Що таке ГЕЙМДИЗАЙН ?

Що містить дизайн-документ ? Які секрети вдалого геймдизайну ?

ознайомлюються з основними навчальними одиницями з теми геймдизайн; елементами

Демонстрування навчальних одиниць геймдизайну та

визначення ролі геймдизайну на етапах розробки ігрових програм. Ознайомлюються з структурою дизайн документу та особливостями його формування та використання в процесі розробки ігрових програм

*майстерності
геймдизайну та
структурою
дизайндокументу*

IV. Формування умінь та навиків.

+ 25 хв

Виконання студентами завдань

+ 10 хв

Ознайомлення з організаційними особливостями, метою, завданнями навчального проекту “Навчальний проєкт “Від казки до гри””.

Розподіл студентів по командах, визначення лідерів команд.

Організація роботи з цифровими дошками команд.

Визначення завдань - командний лідер обирає завдання для команди, обговорення шляхів їх вирішення.

Виконання завдань навчального проекту. Відслідковування ходу виконання завдань, консультування студентів .

Представлення результатів командними лідерами або представниками команд, обговорення результатів.

*розміщуються по
командах,
ознайомлюються з
середовищем роботи -
цифрова дошка google,
обирають завдання;
виконують завдання
навчального проекту,
консультуються
з викладачем;
представляють
роботи*

V. Підсумки заняття

5 хв

Аналіз виконання студентами завдань на занятті.

З'ясування проблем, з якими зіткнулися студентим при виконанні роботи та їх усунення.

Проведення саморефлексії для студентів. Коментування результатів моніторингу.

Формування висновків, підбиття підсумків з застосування знань, формування умінь. Прогноз наступного заняття

*беруть участь в
обговоренні,
задають питання;*

*здійснюють
самоаналіз;
ознайомлюються з
результатами
моніторингу*

VI. Домашнє завдання

3 хв

1 Переглянути відео “Як стати гейм дизайнером ?”

2 Завершити формування дизайндокументу на етапі ПІДГОТОВКИ

*задають питання по
домашньому завданні*

3 Дослідити можливі технічні рішення для доповнення
дизайндокументу на наступних етапах розробки ігрових
програм

4 Формування глосарію

перевіряють чи
отримали домашнє
завдання

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.
