

# ІНТЕРАКТИВНИЙ ВІЗУАЛЬНИЙ ДИЗАЙН ВІДЕОІГОР

Кафедра комп'ютерних систем, мереж і кібербезпеки

Факультет інформаційних технологій

<i>Лектор</i>	Назаренко Володимир Анатолійович, доктор філософії (PhD)
<i>Семестр</i>	7
<i>Освітній ступінь</i>	Бакалавр
<i>Кількість кредитів ЄКТС</i>	3
<i>Форма контролю</i>	Залік
<i>Аудиторні години</i>	30 (15 год лекцій, 15 год практичних чи лабораторних занять)

## Загальний опис дисципліни

Курс навчає створювати візуально цілісні ігрові світи та інтерфейси — від формулювання проблеми та аналізу вимог до розроблення стилю, композиції, прототипування сцен/меню й пітчінгу результату. В основі — дизайн-мислення з його ітеративними етапами (емпатія, визначення, ідеяція, прототип, перевірка), застосоване до ігрових продуктів. Студенти опановують принципи композиції, кольору, типографіки, UI/UX у контексті ігор, основи анімації та підходи до презентації через сторіборд і трейлер. Результатом є особистий демо-проект: стиль-гід, макети екранів/ HUD, інтерактивна сцена й короткий відео-пітч. Фокус цього курсу :

- Практика першочергово - кожна тема має прикладне завдання, яке можна використати у портфоліо.
- Фокус на демо - готуємо матеріали для внутрішніх демо, презентацій і відкритих показів.
- Міждисциплінарність - дизайн + випуск + розробка + командна взаємодія.

Очікувані результати навчання:

- аналізувати референси та формувати візуальний напрям;
- проектувати UI/UX для екранів гри (меню, HUD, стани);
- будувати композиційно збалансовані сцени (рівні) та підготовлювати графічні матеріали;
- робити базову анімацію та підготовку матеріалів для трейлера/пітчч;
- презентувати демо-сцену і захищати дизайн-рішення.

## Теми лекцій:

1. Дизайн-мислення: процес і застосування в GameDev.
2. Візуальна мова ігор: стиль, композиція, колір, типографіка.
3. Дизайн інтерактивних сцен і читабельність інтерфейсу.
4. Основи організації випуску графіки для гри.
5. Командна робота й аналіз: пайплайни, ролі, контроль версій.
6. Основи анімації та motion для UI/HUD.
7. Пітчінг і трейлер: структура, темп, ключові кадри.

## Теми занять:

*(семінарських, практичних, лабораторних)*

1. Концепт та макет ігрового інтерфейсу.
2. Пітч ідеї (слайди + короткий виступ).
3. Дизайн демо-сцени (композиція/світло/читабельність).
4. Створення та аналіз сцени та її поліпшення за зворотнім зв'язком.
5. Створення та презентація короткого відео-трейлер.