

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет радіоелектроніки

Факультет «Інформаційних радіотехнологій та технічного захисту інформації»

Кафедра «Медіаінженерія та інформаційні радіоелектронні системи»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан факультету ІРТЗІ

Денис ГОРЕСЛОВ

(підпис, прізвище, ініціали)

01 вересня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Арт менеджмент та ведення проєктів

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти бакалаврський
(бакалаврський, магістерський, освітньо-науковий)

спеціальність 171 – Електроніка
(код і повна назва спеціальності)

ОПП Системи, технології і комп'ютерні засоби мультимедіа
(повна назва освітньої програми)

Харків – 2025 р.

Розробник:



В.В. Ібулаєв, асистент каф. МІРЕС, к.ф.-м..н.

Робоча програма навчальної дисципліни схвалено на засіданні кафедри Медіаінженерія та інформаційні радіоелектронні системи.

Протокол від 30.08.2025 р. № 1

Завідувач кафедри МІРЕС



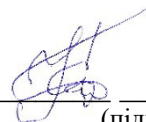
(підпис)

В.М. Карташов

(ініціали, прізвище)

30.08.2025 р.

Гарант освітньої програми СТМ:



(підпис)

М.М. Колендовська

(ініціали, прізвище)

Схвалено методичною комісією факультету Інформаційних радіотехнологій та технічного захисту інформації.

Протокол від 01.09.2025 р. № 1

Голова методичної комісії



(підпис)

О.О. Іванова

(ініціали, прізвище)

ЕСТМ-22-1+ЕСТМу-23-1

1 ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС 3	Вибіркова	
Змістових модулів 1	Рік підготовки:	
	4-й	-
Загальна кількість годин 90	Семестр	
	7-й	-
	Кількість годин	
	90	-
	Аудиторні: 1) лекції, год	
Мова навчання Українська	18	-
	2) практичні, год	
	6	-
	3) лабораторні, год	
	12	-
	4) консультації, год	
	6	-
	5) Самостійна робота, год	
	48	-
	Вид контролю:	
	Залік	

2 МЕТА ДИСЦИПЛІНИ ТА ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ З ЇЇ НАВЧАННЯ

2.1 Мета навчання дисципліни:

Знайомство з професією проектного менеджера, який спеціалізується на артових проектах у геймдеві. У скопу його обов'язків входить декомпозиція цілей, планування, ризик-менеджмент і бюджетування проекту. Водночас ця людина має розумітися на пайплайнах і нюансах створення ігрового арту.

Арт-менеджер координує роботу команди художників і разом з ними опрацьовує технічні завдання (створює мудборди, збирає референси, пропрацьовує бріфи), модерує демозустрічі з клієнтами та креативні презентації. Він також може впливати на візуальну складову, сторітелінг, mood & feel of the game. Тому у цій професії дуже важлива надивленість.

Арт-менеджер — це людина, яка балансує бізнес та креативні процеси у розробці ігор.

2.2 Результати навчання:

за результатами вивчення дисципліни студенти повинні:

знати: етапи створення гри, мати уявлення у всіх сферах і етапах пайплайну.

вміти: створювати креативну концепцію продукту, створення Art Guides, вміти давати фідбек художникам, планувати роботу відділів, налагоджувати комунікацію між арт відділами.

володіти: термінологією 2D та 3D художників, знаннями сучасних пайплайнів.

2.3 Перелік компетентностей:

Інтегральна компетентність:

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі арт-менеджменту, що характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності:

ЗК1. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

Спеціальні (фахові предметні) компетентності

ФК2. Здатність виконувати аналіз предметної області та нормативної документації, необхідної для проектування та застосування приладів, пристроїв та систем електроніки.

ФК6. Здатність ідентифікувати, класифікувати, оцінювати і описувати процеси приладах, пристроях та системах електроніки за допомогою аналітичних методів, засобів моделювання, дослідних зразків та результатів експериментальних досліджень.

ФК7. Здатність застосовувати творчий та інноваційний потенціал в синтезі інженерних рішень і в розробці конструкцій пристроїв та систем електроніки.

ФК8. Здатність вирішувати інженерні задачі в галузі електроніки з урахуванням всіх аспектів розробки, проектування, виробництва, експлуатації та модернізації електронних приладів, пристроїв та систем.

ФК9. Здатність визначати та оцінювати характеристики та параметри матеріалів електронної техніки, аналогових та цифрових електронних пристроїв для проектування мікропроцесорних та електронних систем.

Результати навчання здобувача вищої освіти

Р 1. Описувати принцип дії за допомогою наукових концепцій, теорій та методів та перевіряти результати при проектуванні та застосуванні приладів, пристроїв та систем електроніки.

Р 2. Застосовувати знання і розуміння диференційного та інтегрального числення, алгебри, функціонального аналізу дійсних і комплексних змінних, векторів та матриць, векторного числення, диференціальних рівнянь в звичайних та часткових похідних, ряду Фур'є, статистичного аналізу, теорії інформації, чисельних методів для вирішення теоретичних і прикладних задач електроніки.

Р 3. Знаходити рішення практичних задач електроніки шляхом застосування відповідних моделей та теорій електродинаміки, аналітичної механіки, електромагнетизму, статистичної фізики, фізики твердого тіла.

Р 4. Оцінювати характеристики та параметри матеріалів електронної техніки, розуміння основи твердотільної електроніки, електротехніки, аналогової та цифрової схемотехніки, перетворювальної та мікропроцесорної техніки.

Р 5. Використовувати інформаційні та комунікаційні технології, прикладні та спеціалізовані програмні продукти для вирішення задач проектування та налагодження електронних систем, демонструвати навички програмування, аналізу та відображення результатів вимірювання та контролю.

Р 6. Застосовувати експериментальні навички (знання експериментальних методів та порядку проведення експериментів) для перевірки гіпотез та дослідження явищ електроніки, вміти використовувати стандартне обладнання, планувати, складати схеми; аналізувати, моделювати та критично оцінювати отримані результати.

Р 8. Визначати та ідентифікувати математичні моделі технологічних об'єктів при розробці у комп'ютерному середовищі нових складних електронних систем та виборі оптимального рішення.

Р 9. Проектувати складні системи реального часу та засоби збору і обробки інформації, узгоджені з заданими інформаційними та програмними засобами шляхом застосування програмного забезпечення для вбудованих систем на основі мікроконтролерів.

Р 10. Розробляти технічні засоби для побудови та діагностування технічного стану електронних пристроїв та систем, організовувати та проводити плановий та позаплановий ремонт, налагодження та переналагодження електронного устаткування у відповідності до поточних вимог виробництва.

3 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Базові навички арт-менеджера в геймдеві.

Тема 1. Роль артменеджменту в геймдеві

Тема 2. Формування арт-команди: структура, функції, взаємодія

Тема 3. Постановка завдань та управління пайплайнами

Тема 4. Розробка та підтримка арт-концепції

Тема 5. Інструменти артменеджменту

Тема 6. Артменеджмент у vr/ar, мобільних та інді-проектах

Тема 7. Штучний інтелект в арт-процесах

Тема 8. Методи оцінки ефективності арт-команди

Тема 9. Креативне керівництво: ідея, концепт, реалізація

4 СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	Денна форма					
	Усь- ого	у тому числі				
л		пз	лб	конс	с.р.	
Змістовий модуль 1. Базові навички арт-менеджера в геймдеві.						
Тема 1. Роль артменеджменту в геймдеві	7	2				5
Тема 2. Формування арт-команди: структура, функції, взаємодія	7	2				5
Тема 3. Постановка завдань та управління пайплайнами	9	2			2	5
Тема 4. Розробка та підтримка арт- концепції	9	2	2			5
Тема 5. Інструменти артменеджменту	13	2		4	2	5
Тема 6. Артменеджмент у vr/ar, мобільних та інді-проектах	9	2	2			5
Тема 7. Штучний інтелект в арт- процесах	14	2		4	2	6
Тема 8. Методи оцінки ефективності арт-команди	10	2	2			6
Тема 9. Креативне керівництво: ідея, концепт, реалізація	12	2		4		6
Усього годин за модуль 2	45	8	4	8	2	23
Усього годин	90	18	6	12	6	48

5 ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Вибір потрібної технології для реалізації поставлених арт завдань.	2	-
2	Вибір креативної концепції продукту (стиль гри), створення Art Guides, Art Bible.	2	-
3	Фідбек художникам, допомогу арт команді у розвитку.	2	-
	Загальна кількість	6	-

6 ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

№	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Аналіз стилю та підбір референсів.	4	-
2	Формування пайплайнів та опису стилю.	4	-
3	Оцінення завдань, візуальна корекція результатів роботи.	4	-
	Загальна кількість	12	-

7 САМОСТІЙНА РОБОТА

№	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Вивчення теоретичного матеріалу з використанням конспектів і навчальної літератури	10	-
2	Підготовка до лабораторних занять	18	-
3	Підготовка до практичних занять	20	-
	Загальна кількість	48	-

8 МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Методи навчання: словесний, практичний з використанням відеометоду у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання.

Засоби оцінювання: залік, завдання на лабораторному обладнанні.

9 МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА РЕЙТИНГОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

9.1 Розподіл балів, які отримують студенти (кількісні критерії оцінювання)

Вид заняття / контрольний захід	Оцінка
Лб. № 1, 2, 3	$(7-10) \times 3 = (21-30)$
Практичне заняття № 1, 2, 3	$(7-10) \times 3 = (21-30)$
Контрольна точка 1	42-60
Підсумкове контрольне тестування	18-40
Всього за семестр	60-100

Формою підсумкового контролю є комбінований іспит. При цьому виді контролю підсумкова оцінка $P_{\text{п}}$ обчислюється за формулою: $P_{\text{п}} = 0,6 \cdot O_{\text{сем}} + 0,4 \cdot O_{\text{ісп}}$, де $O_{\text{сем}}$ – оцінка за семестр у 100-бальній системі, $O_{\text{ісп}}$ – оцінка за іспит у 100-бальній системі.

Білет для іспиту складається з двох теоретичних запитань та кретивного завдання. Теоретичні запитання оцінюються в 80 балів, а завдання – у 20 балів (в сумі – 100 балів).

9.2 Якісні критерії оцінювання

Необхідний обсяг **знань** для отримання позитивної оцінки:

Розуміння відповідальності за вибір візуальної складової продукту, цілісності проекту (гри), розуміти характер діяльності компанії.

Необхідний обсяг **умінь** для отримання позитивної оцінки:

визначати візуальний засіб, який підсилює емоції від продукту (гри), вміти розбиратися як в мистецькому, технічному так і в менеджерському напрямку.

Критерії оцінювання роботи студента протягом семестру.

Задовільно, D, E (60-74). Засвоїти мінімум знань і умінь. Відпрацювати та захистити всі лабораторні роботи.

Добре, C, (75-89). Твердо засвоїти мінімум теоретичних знань. Знати пайплайн.

Відмінно, A, B (90-100). Засвоїти всі теми. Вміти створювати завдання командам, знати пайплайн.

Критерії оцінювання знань та умінь студента на заліку.

Задовільно, D, E (60-74). Мінімально можливий (допустимий) рівень знань (умінь).

Добре, C (75-89). В цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок.

Відмінно, A, B (90-100). Відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Оцінка з дисципліни	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою
		екзамен
96-100	A	5 (відмінно)
90-95	B	5 (відмінно)
75-89	C	4 (добре)
66-74	D	3 (задовільно)
60-65	E	3 (задовільно)
35-59	FX	2 (незадовільно)
1-34	F	

10 МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТА РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Література:

1. Джонсон М. А тепер спробуйте щось дивніше: Як вижити в креативному бізнесі і лишатися невичерпним джерелом ідей. Київ: ArtHuss, 2020. 256 с.
2. Грівер Т. Формулювання дизайнерських рішень. Київ: ArtHuss, 2024. 256 с.
3. Годін С. Це маркетинг. Київ: ArtHuss, 2020. 210 с.
4. Маєр Д. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ: ArtHuss, 2020. 304 с.

11 ІНФОРМАЦІЙНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Програми для збору та аналізу референсів PureRef.