

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 14.02.2024 12:25:00

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.20 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Москва 2023

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«29» июня 2023 г.



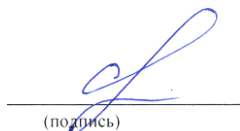
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование у студентов профессиональных навыков проектирования цифровых интерфейсов взаимодействия с пользователями и вовлечения их в продукт.

Задачи:

- развить технические и эстетические убеждения об инструментах и подходах проектирования игровых и интерактивных приложений
- научиться создавать интерактивные игры в таких инструментах как Bitsy и Ink
- освоить ключевые приёмы прототипирования нарративных игр, арт-игр, физических игр и мета-игр
- научиться документировать прототипы игр, описывать игровые механики и проблемные моменты игры

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: по очной форме обучения – с 3 по 7 семестр; по очно-заочной форме обучения с 4 по 8 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-6 - способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

ОПК-4 - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ПК-1 - способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории;

ПК-2 - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

ПК-3 - способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|---|--|---|
| <p>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p> | <p>УК-6.2. Планирует траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> | <p>Знать: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации Уметь: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации Владеть: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> |
| <p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p> | <p>ОПК-2.1. Способен анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> | <p>Знать: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе Уметь: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе Владеть: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> |
| | <p>ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> | <p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p> |
| <p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной</p> | <p>ОПК-4.1. Демонстрирует понимание основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно -</p> | <p>Знать: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять в профессиональной деятельности основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной</p> |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--------------------------------|--|--|
| графики | пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| | <p>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> | <p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Владеть: навыком анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> |
| | <p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного</p> | <p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового</p> |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|---|---|---|
| | дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики | решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| ПК-1 Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории | ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр | Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр |
| | ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна | Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна |
| | ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document) | Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document) |
| ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией | ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна | Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--|--|---|
| | | обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна |
| | <p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p> | <p>Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p> |
| <p>ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p> | <p>ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p> | <p>Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений. Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> |
| | <p>ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию</p> | <p>Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> |
| | <p>ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры</p> | <p>Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p> |

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Гейм-дизайн» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», составляет: 20 з.е./720 час.

| Вид учебной работы | Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения) | |
|--|--|--|
| | Очная | Очно-заочная |
| Аудиторные занятия | 324 | 90 |
| <i>в том числе:</i> | | |
| Лекции | 144 | 45 |
| Практические занятия | 180 | 45 |
| Лабораторные работы | - | - |
| Самостоятельная работа | 207 | 459 |
| <i>в том числе:</i> | | |
| часы на выполнение КР / КП | - | - |
| Промежуточная аттестация: | | |
| Вид | Экзамен – 3, 4, 5, 6, 7 семестры Курсовая работа – 6 семестр | Экзамен – 4, 5, 6, 7, 8 семестры Курсовая работа – 7 семестр |
| Трудоемкость (час.) | 189 | 171 |
| Общая трудоемкость з.е. / часов | 20 з.е. / 720 час. | 20 з.е. / 720 час. |

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| Темы дисциплины | | Количество часов (по формам обучения) | | | |
|----------------------------|---|--|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| № | Наименование | Очная | | | |
| | | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 1 | Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение | 12 | 12 | - | 12 |
| 2 | Типы игрового дизайна | 12 | 12 | - | 12 |
| 3 | Игровые механики | 12 | 12 | - | 12 |
| Итого (часов) | | 36 | 36 | - | 36 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 36 час. | | | |
| Всего за 3 семестр: | | 144 / 4 з.е. | | | |
| 4 | Нарративный дизайн | 6 | 12 | - | 9 |
| 5 | Балансировка игр | 6 | 12 | - | 9 |
| 6 | Прототипирование в гейм-дизайне | 6 | 12 | - | 9 |
| Итого (часов) | | 18 | 36 | - | 27 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 27 час. | | | |
| Всего за 4 семестр: | | 108 / 3 з.е. | | | |
| 7 | Основы работы с движком Unreal Engine | 12 | 12 | - | 21 |

| Темы дисциплины | | Количество часов (по формам обучения) | | | |
|------------------------------------|--|--|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| № | Наименование | Очная | | | |
| | | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 8 | Основы левел-дизайна | 12 | 12 | - | 21 |
| 9 | Основы создания игр на Unity | 12 | 12 | - | 21 |
| Итого (часов) | | 36 | 36 | - | 63 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 45 час. | | | |
| Всего за 5 семестр: | | 180 / 5 з.е. | | | |
| 10 | Документация в геймдизайне | 6 | 12 | - | 9 |
| 11 | Настольные игры и манифесты | 6 | 12 | - | 9 |
| 12 | Поэтические игры в движке Bitsy | 6 | 12 | - | 9 |
| Итого (часов) | | 18 | 36 | - | 27 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 27 час. | | | |
| Всего за 6 семестр: | | 108 / 3 з.е. | | | |
| 13 | Нарративные игры | 12 | 12 | - | 12 |
| 14 | «Дворовые» игры и «зины» | 12 | 12 | - | 21 |
| 15 | Игры для видеоконференций. Презентации игр | 12 | 12 | - | 21 |
| Итого (часов) | | 36 | 36 | - | 54 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 54 час. | | | |
| Всего за 7 семестр: | | 180 / 5 з.е. | | | |
| Итого по дисциплине (часов) | | 144 | 180 | - | 207 |
| Всего по дисциплине: | | 720 / 20 з.е. | | | |

| Темы дисциплины | | Количество часов (по формам обучения) | | | |
|----------------------------|---|--|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| № | Наименование | Очно-заочная | | | |
| | | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 1 | Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение | 3 | 3 | - | 9 |
| 2 | Типы игрового дизайна | 3 | 3 | - | 9 |
| 3 | Игровые механики | 3 | 3 | - | 9 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 27 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 27 час. | | | |
| Всего за 4 семестр: | | 72 / 2 з.е. | | | |
| 4 | Нарративный дизайн | 3 | 3 | - | 36 |
| 5 | Балансировка игр | 3 | 3 | - | 36 |
| 6 | Прототипирование в гейм-дизайне | 3 | 3 | - | 36 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 108 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 54 час. | | | |
| Всего за 5 семестр: | | 180 / 5 з.е. | | | |
| 7 | Основы работы с движком Unreal Engine | 3 | 3 | - | 21 |
| 8 | Основы левел-дизайна | 3 | 3 | - | 21 |
| 9 | Основы создания игр на Unity | 3 | 3 | - | 21 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 63 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 27 час. | | | |

| Темы дисциплины | | Количество часов (по формам обучения) | | | |
|-----------------------------|--|--|----------------------|---------------------|------------------------------------|
| № | Наименование | Очно-заочная | | | |
| | | Лекции | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| Всего за 6 семестр: | | 108 / 3 з.е. | | | |
| 10 | Документация в геймдизайне | 3 | 3 | - | 42 |
| 11 | Настольные игры и манифесты | 3 | 3 | - | 42 |
| 12 | Поэтические игры в движке Bitsy | 3 | 3 | - | 42 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 126 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 36 час. | | | |
| Всего за 7 семестр: | | 180 / 5 з.е. | | | |
| 13 | Нарративные игры | 3 | 3 | - | 45 |
| 14 | «Дворовые» игры и «зины» | 3 | 3 | - | 45 |
| 15 | Игры для видеоконференций. Презентации игр | 3 | 3 | - | 45 |
| Итого (часов) | | 9 | 9 | - | 135 |
| Форма контроля: | | Экзамен, 27 час. | | | |
| Всего за 8 семестр: | | 180 / 5 з.е. | | | |
| Итого по дисциплине (часов) | | 45 | 45 | - | 459 |
| Всего по дисциплине: | | 720 / 20 з.е. | | | |

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема № 1. Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение

Что такое игра и ее особенности. История игр. Элементы игры. Триада PBL. Значение трех элементов. Психология игрока, его потребности. Внутренняя и внешняя мотивация. Мотивация, встроенная в циклы геймплея. Оценка как способ мотивировать. Способы генерации игровой идеи. Построение концепции игры. Игровые циклы. Структура игрового процесса. Содержание и инструменты создания дизайн-документа.

Тема № 2. Типы игрового дизайна

Дизайн мира: создание общей истории, сеттинга и темы игры. Системный дизайн: создание правил и сопутствующих расчетов для игры. Контент-дизайн: создание персонажей, предметов, загадок и миссий. Игровые тексты: написание внутриигровых диалогов, текстов и историй. Дизайн уровней: создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов. Два элемента дизайна интерфейсов (UI): взаимодействие игрока с игрой; получение игроком информации и реакции на свои действия от игры.

Тема № 3. Игровые механики

Описание игровых механик и управления. Взаимодействие с предметом или персонажем. Типы механик в зависимости от жанра игры. Механика перемещения в пространстве и времени. Механика внутренней экономики». Группа механик «Прогрессия». Механика тактических маневров. Социальное взаимодействие. Мета-механики. Алгоритм работы механик. Вспомогательные типы механики: механика усиления, альтернативная механика, механика сопротивления.

Тема № 4. Нарративный дизайн

Влияние нарратива на игровое восприятие. Структура нарратива. Элементы

нарративной системы. Составление технического задания для нарратива. Как сделать интересный нарратив.

Тема № 5. Балансировка игр

Понятие игрового баланса. Баланс симметричной игровой системы. Баланс асимметричной игровой системы. Методы создания парадигмы баланса. Виды баланса и приемы их балансировки. Золотые правила баланса. Математический баланс боевой системы. Игровая экономика. Анализ экономики игры. Баланс F2P и фриум игр. Проверка игрового баланса.

Тема № 6. Прототипирование в гейм-дизайне

Понятие прототипирования в гейм-дизайне, его назначение. Цели и виды прототипирования. Области применения прототипов в гейм-дизайне. Эволюционное прототипирование. Пруф-концепт. Бумажный прототип. Игровая карта процесса. Карта сервиса. Основные принципы прототипирования.

Тема № 7. Основы работы с движком Unreal Engine

Базовые принципы работы с движком Unreal Engine. Переменные и логические выражения. Функции, классы и наследование. Создание проекта. Структура проекта. Прототипирование и дебаггинг. Воркшоп.

Тема № 8. Основы левел-дизайна

Левел-дизайн в Unreal Engine. Базовые сведения. Повествование через дизайн уровней. Разбор самых запоминающихся уровней в играх. Левел-дизайн практика. Метрики — наше всё. Использование BSP брашей для прототипирования. Левел дизайн для босс файта.

Тема № 9. Основы создания игр на Unity

Установка, интерфейс. Принципы работы. Базовые возможности C#. Настройки. 3D-графика реального времени и возможности Unity. Как работают компоненты, сцены, иерархии, инспекторы. Разбор префабов. Физика, немного кода. Реализация поведения объектов в игре. Пользовательский интерфейс. Как написать техническое задание по новой механике

Тема № 10. Документация в геймдизайне

Работа с документацией на игровых проектах. Продюсерская документация. Геймдизайнерская документация. Технические средства документооборота и магазины приложений. Маркетинговая документация. Проектная документация. Техническая документация. Документация арт-отдела. Административная структура, подбор персонала и экономика проекта.

Тема № 11. Настольные игры и манифесты

История настольных игр. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы. Персонажи и сеттинг. Условия победы и поражения. История видеоигр. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids. Манифесты как творческие высказывания.

Тема № 12. Поэтические игры в движке Bitsy

История поэтических игр. Игры без игровых механик. История арт-игр. Игры в музейных пространствах. Инструменты гейм-дизайна. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры. Нарративные игры в движке Ink.

Тема № 13. Нарративные игры

История нарративных игр. Роль игрока в нелинейном повествовании. Стримы.

Летсплеи. Сюжет в системных играх. Типы выборов в нарративных играх. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения. Интерактивные пьесы. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия.

Тема № 14. «Дворовые» игры и «зины»

Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила. Скука как инструмент гейм-дизайна. Типология Бартла. Electric Zine Maker. Книжки с играми для детей. Компоновка страницы. Печать журнала.

Тема № 15. Игры для видеоконференций. Презентации игр

Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование. Аукционы. Блеф как инструмент игрока.

Создание промо-материалов для игры. Создание питча игры. Маркетинговые презентации. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

1. Создание и разработка плана проекта игры в жанре головоломки
2. Создание и разработка плана проекта игры в жанре бесконечной раннер
3. Создание и разработка плана проекта игры в жанре стратегии
4. Художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды
5. Создание и разработка плана проекта игры в жанре квест
6. Создание и разработка плана проекта игры в жанре кооперативной игры
7. Создание и разработка плана проекта игры в жанре Wargame
8. Выбор оптимальных практик при проектировании игр в жанре экшен
9. Выбор оптимальных практик при проектировании сюжетных игр
10. Художественно-проектный подход к созданию игр для видеоконференций
11. Художественно-проектный подход к созданию книг с играми для детей
12. Создание и разработка плана проекта автосимулятора

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Заика А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015
2. Sweigart А. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001
3. Чувиков Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com - TouchArcade

<https://habr.com/ru/post/266435/> - Как научиться делать игры: полезные ресурсы

www.pocketgamer.co.uk - Веб-сайт для мобильных и портативных видеоигр номер один в мире | Pocket Gamer

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com - Журнал Edge | GamesRadar

www.escapistmagazine.com – журнал Эскапист

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;

д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;

в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки. Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.20 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--|--|--|
| УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | УК-6.2. Планирует траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации | Знать: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации Уметь: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации Владеть: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации |
| ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях | ОПК-2.1. Способен анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе | Знать: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе Уметь: анализировать и обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе Владеть: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе |
| | ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях | Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях |
| ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, | ОПК-4.1. Демонстрирует понимание основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, | Знать: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять в профессиональной деятельности основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--|--|---|
| современную шрифтовую культуру и способы проектной графики | интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| | ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: навыком анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| | ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, | Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--|---|---|
| | художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики | архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| ПК-1 Способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории | ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр | Знать: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр |
| | ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна | Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна |
| | ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept | Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|---|--|---|
| | document) | <p>видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)</p> |
| <p>ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p> | <p>ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна</p> | <p>Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p> |
| | <p>ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p> | <p>Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p> |
| <p>ПК-3 Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p> | <p>ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p> | <p>Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений.</p> <p>Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> |
| | <p>ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию</p> | <p>Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции | Результаты обучения |
|--------------------------------|--|--|
| | ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации видеоигры | Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры |

Показатели оценивания результатов обучения

| Шкала оценивания | | | |
|---|--|--|--|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>Не знает: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>Не умеет: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>Не владеет: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> | <p>В целом знает: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>В целом умеет: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>В целом владеет: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> | <p>Знает: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>Умеет: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>Владеет: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> | <p>В полном объеме знает: способы и методы планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>В полном объеме умеет: планировать траекторию своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> <p>В полном объеме владеет: навыком планирования траектории своего профессионального развития и предпринимает шаги по её реализации</p> |
| <p>Не знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Не умеет: анализировать и обобщать информацию и результаты</p> | <p>В целом знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В целом умеет: анализировать и обобщать</p> | <p>Знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>Умеет: анализировать и обобщать</p> | <p>В полном объеме знает: способы анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> <p>В полном объеме умеет: анализировать и</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|---|--|--|--|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>исследований, представленные в научной литературе</p> <p>Не владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> | <p>информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>В целом владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> | <p>информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>Владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> | <p>обобщать информацию и результаты исследований, представленные в научной литературе</p> <p>В полном объеме владеет: навыком анализа и обобщения информации и результатов исследований, представленных в научной литературе</p> |
| <p>Не знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Не умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Не владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p> | <p>В целом знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>В целом умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>В целом владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p> | <p>Знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p> | <p>В полном объеме знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>В полном объеме умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>В полном объеме владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p> |
| <p>Не знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров,</p> | <p>В целом знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров,</p> | <p>Знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров,</p> | <p>В полном объеме знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|--|---|---|---|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна | решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна |
| <p>Не знает: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>Не умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>Не владеет: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> | <p>В целом знает: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>В целом умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>В целом владеет: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> | <p>Знает: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>Владеет: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> | <p>В полном объеме знает: производственные этапы и технологии создания художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>В полном объеме умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> <p>В полном объеме владеет: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр</p> |
| <p>Не знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации,</p> | <p>В целом знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации,</p> | <p>Знает: технологии поиска, источники сбора и анализа информации,</p> | <p>В полном объеме знает: технологии поиска, источники сбора и</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|---|--|---|---|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Не умеет: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Не владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> | <p>необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>В целом умеет: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>В целом владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> | <p>необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Умеет: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>Владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> | <p>анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>В полном объеме умеет: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> <p>В полном объеме владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна</p> |
| <p>Не знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)</p> <p>Не умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>Не владеет: навыками составления документации по дизайну видеоигры</p> | <p>В целом знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)</p> <p>В целом умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>В целом владеет: навыками составления документации по</p> | <p>Знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)</p> <p>Умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>Владеет: навыками составления документации по</p> | <p>В полном объеме знает: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира)</p> <p>В полном объеме умеет: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры</p> <p>В полном объеме владеет:</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|--|---|---|---|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| (vision, concept document) | дизайну видеоигры (vision, concept document) | дизайну видеоигры (vision, concept document) | навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document) |
| <p>Не знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Не умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Не владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p> | <p>В целом знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>В целом умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>В целом владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p> | <p>Знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>Умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>Владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p> | <p>В полном объеме знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p>В полном объеме умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p>В полном объеме владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p> |
| <p>Не знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>Не умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной</p> | <p>В целом знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>В целом умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной</p> | <p>Знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>Умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной</p> | <p>В полном объеме знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p>В полном объеме умеет: проводить предварительный анализ комплексной</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|---|--|--|--|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>Не владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p> | <p>концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>В целом владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности и дизайн-проекта на рынке</p> | <p>концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>Владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности и дизайн-проекта на рынке</p> | <p>локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p>В полном объеме владеет: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p> |
| <p>Не знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p>Не умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>Не владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> | <p>В целом знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p>В целом умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>В целом владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> | <p>Знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p>Умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>Владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> | <p>В полном объеме знает: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p>В полном объеме умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p>В полном объеме владеет: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p> |

| Шкала оценивания | | | |
|--|---|---|---|
| неудовлетворительно | удовлетворительно | хорошо | отлично |
| <p>Не знает: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>Не умеет: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>Не владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> | <p>В целом знает: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>В целом умеет: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>В целом владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> | <p>Знает: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>Умеет: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>Владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> | <p>В полном объеме знает: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p>В полном объеме умеет: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p>В полном объеме владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> |
| <p>Не знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>Не умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>Не владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p> | <p>В целом знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>В целом умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>В целом владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p> | <p>Знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>Умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>Владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p> | <p>В полном объеме знает: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр</p> <p>В полном объеме умеет: выбирать наиболее подходящие языки программирования (C+, C#, Java и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры</p> <p>В полном объеме владеет: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры</p> |

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные творческие задания, 3 семестр (очная форма)

4 семестр (очно-заочная форма)

1. Анализ игровых манифестов.
2. Создание своего манифеста.
3. Создание концепт-документа игры
4. Создание плана сцен игры и его проработка
5. Создание игры в движке Bitsy

Примерные творческие задания, 4 семестр (очная форма)

5 семестр (очно-заочная форма)

1. Создание сценария игры
2. Создание выборов
3. Тестирование игры
4. Создание игры в движке Ink

Примерные творческие задания, 5 семестр (очная форма)

6 семестр (очно-заочная форма)

1. Создание и документирование нецифровых игр
2. Групповая работа: создание журнала с играми

Примерные творческие задания, 6 семестр (очная форма)

7 семестр (очно-заочная форма)

Создание игры в движке Figma. Тематика для семестрового проекта может быть выбрана студентом по желанию.

Используется принцип предпроектной работы:

1. Изучение темы.
2. Сбор материала.
3. Анализ собранного материала.
4. Создание сценария игры
5. Расчёт игрового баланса
6. Тестирование игры через видеоконференции
7. Улучшение игры по результатам тестирования

Примерные творческие задания, 7 семестр (очная форма)

1. Создание концепт-документа игры
2. Создание мудборда для игры
3. Презентации игр в группах

Примерные творческие задания, 8 семестр (очно-заочная форма)

1. Типы игрового дизайна
2. Создание 3 D – ролика в Unity

3. Разработка общей игровой структуры

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр (очная форма) 4 семестр (очно-заочная форма)

1. Игра и ее особенности. История игр.
2. Элементы игры
3. Психология игрока и его потребности
4. Мотивация, встроенная в циклы геймплея
5. Способы генерации игровой идеи.
6. Построение концепции игры.
7. Игровые циклы.
8. Структура игрового процесса.
9. Содержание и инструменты создания дизайн-документа.
10. Общие термины геймдизайна
11. Типы игрового дизайна
12. Подходы к геймдизайну
13. Цели проектирования игры для игрока
14. Описание игровых механик и управления
15. Типы механик в зависимости от жанра игры
16. Механика перемещения в пространстве и времени
17. Механика тактических маневров
18. Алгоритм работы механик
19. Вспомогательные типы механики

Примерные вопросы к экзамену 4 семестр (очная форма) 5 семестр (очно-заочная форма)

1. Сущность нарративного дизайна
2. Структурный состав нарратива
3. Разработка технического задания для нарратива
4. Способы формирования интересного нарратива
5. Понятие игрового баланса
6. Виды баланса
7. Методы создания баланса
8. Приемы балансировки различных видов баланса
9. Прототипирование в гейм-дизайне, его назначение
10. Цели и виды прототипирования
11. Области применения прототипов в гейм-дизайне
12. Пруф-концепт
13. Игровая карта процесса
14. Карта сервиса
15. Основные принципы прототипирования
16. Преимущества прототипирования на бумаге
17. Прототипирование интерфейсов на бумаге
18. Методы тестирования игр

***Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр (очная форма)
6 семестр (очно-заочная форма)***

1. Базовые принципы работы с движком Unreal Engine
2. Установка и настройка первого проекта
3. Последовательность настройки проекта в Unreal Engine
4. Этапы создания игры в Unreal Engine
5. Преимущества движка Unreal Engine перед аналогами
6. Достоинства среды разработки Unity
7. Создание 3D-ролика в Unity
8. Создание сценария перемещения объектов в Unity
9. Создание активных целей в Unity
10. Работа с графикой в Unity
11. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене
12. Присоединение эффектов частиц к трехмерным объектам
13. Создание карт в Unity и превращение их в интерактивные объекты
14. Двухмерный GUI для трехмерной игры
15. Звуковые эффекты и музыка в Unity
16. Активация звуковых эффектов из кода
17. Фоновая музыка в Unity
18. Объединение фрагментов в готовую игру
19. Разработка общей игровой структуры

***Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр (очная форма)
7 семестр (очно-заочная форма)***

1. Состав презентационных документов
2. Назначение концепт-документа
3. Содержание концепт-документа
4. Порядок разработки технического задания
5. Опишите примерное содержание дизайн-документа
6. Маркетинговая документация
7. Определения игр и границы этих определений.
8. История настольных игр.
9. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы.
10. Персонажи и сеттинг.
11. Условия победы и поражения.
12. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids.
13. Манифесты как творческие высказывания.
14. Психология: основные эмоции, передача эмоций игроку.
15. История поэтических игр.
16. Игры без игровых механик. История арт-игр.
17. Игры в музейных пространствах.
18. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены.
19. Bitsy. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры.

Примерные вопросы к экзамену, 7 семестр (очная форма)

8 семестр (очно-заочная форма)

1. Нарративные игры. История нарративных игр.
2. Роль игрока в нелинейном повествовании.
3. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх.
4. Типы выборов в нарративных играх.
5. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения.
6. История интерактивной литературы.
7. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия.
8. Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила.
9. Скука как инструмент гейм-дизайна.
10. Типология Бартла
11. Electric Zine Maker. Компоновка страницы. Печать журнала.
12. Игры для видеоконференций
13. Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками.
14. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование.
15. Аукционы. Блеф как инструмент игрока.
16. Создание промо-материалов для игры.
17. Создание питча игры. Маркетинговые презентации.
18. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.
19. Получение отзывов на игру. Работа с отзывами.

Критерии оценки курсовой работы

| Оценка | Требования |
|---------------------|--|
| отлично | <p>Курсовая работа соответствует всем предъявляемым требованиям, в том числе формальным, имеет положительную рецензию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проработан теоретический материал, освещен исторический аспект выбранной темы, представлен список аналогов, соответствующей проектной документации; – четко выражена, теоретически и визуально оформлена актуальная концепция дизайн-проекта; – продемонстрирован умение работать с различными источниками сбора и обработки информации, умение применять анализ данных; – присутствует навык владения разными методами дизайн-проектирования, приемами ручной и компьютерной графики, конструирования и макетирования; - хорошо подготовлен доклад, в докладе освещены все стороны курсовой работы, свободное владение материалом по теме КР |
| хорошо | <p>Курсовая работа соответствует всем требованиям к написанию и оформлению:</p> <ul style="list-style-type: none"> - в достаточной степени освещена тема, проработан теоретический материал; – предложена концепция дизайн-проектирования конкретной среды, но недостаточно выразительно оформлена в теоретическом плане и/или наглядном пластическом, графическом образе; – продемонстрировано умение работать с различными источниками информации научного и искусствоведческого характера, но не весь изученный материал полноценно проанализирован и рационально применен; – умение владеть разными методами дизайн-проектирования и приемами ручной, компьютерной графики, конструирования и макетирования; - доклад подготовлен, в докладе освещены все стороны курсовой работы |
| удовлетворительно | <p>Курсовая работа в целом соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – раскрыта тема работы, но при рассмотрении отдельных ее вопросов отмечается слабая их проработанность; – отсутствует концепция организации заявленной среды проектирования; – представлен недостаточный библиографический список изученного материала, необходимого для полноценного решения задач курсовой работы; – не продемонстрировано владение различными техниками и технологиями в области графики, конструирования и макетирования; - в процессе защиты студент малоубедительно отстаивает собственные дизайн-решения и/или затрудняется обосновать высказанные положения, неполно отвечает на замечания руководителя |
| неудовлетворительно | <p>Курсовая работа не соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – представленная на защиту работа не выполнена в соответствии с заданием, имеет отрицательную рецензию; – доклад на тему представленной на защиту не раскрывает сути поставленной задачи и не отражает способов ее решения; – студент не понимает вопросов по тематике данной работы и не может ответить на вопросы |

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой) | 2-балльная шкала (зачет) | Показатели | Критерии |
|---|--------------------------------|--|--|
| Отлично | Зачтено | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. | глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач |
| Хорошо | | | глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач |
| Удовлетворительно | | | знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности |
| Неудовлетворительно | Не зачтено | | существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя |

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).