

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.ДВ.03.01 «АРТ-ИГРЫ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Вид профессиональной деятельности:**

Проектная

**Профиль:**

Гейм-дизайн

**Форма обучения:**

(очная)

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«22» января 2021 г.

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/И.С. Шмалько /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».


СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## **1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Арт-игры» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока Б1.В.ДВ.03.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе, в пятом семестре. Дисциплина «Арт-игры» является необходимым элементом профессиональной деятельности дизайнеров.

Изучение дисциплины «Арт-игры» позволяет понять, какие методы и приемы используются для создания художественных игр, а также анализировать и критически оценивать их. Кроме того, дисциплина также помогает развивать воображение, креативность и аналитическое мышление студентов, понимание взаимодействия между искусством и игровой индустрией.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Освоение дисциплины «Арт-игры» способствует развитию творческого мышления и аналитического мышления, помогает освоению таких дисциплин как: «Гейм-дизайн», «Компьютерные технологии», «Языки программирования».

1. Познакомить студентов с основными понятиями и принципами арт-игр, а также с историей и развитием этого жанра.

2. Развить навыки арт-дизайна и художественного оформления игр, в том числе создание графики, анимации, звукового сопровождения и интерфейса.

3. Осознать влияние искусства на игровой процесс и определить роль арт-элементов в создании атмосферы и эмоционального воздействия игры на игрока.

4. Изучить технологии и инструменты разработки арт-игр, включая использование специализированных программ и платформ для создания и оформления игрового контента.

5. Развить креативное мышление и способность гейм-дизайнера к творческому подходу в создании игр с помощью арт-элементов.

6. Изучить практический опыт успешных арт-игр и проанализировать их принципы и характеристики для применения в собственной работе.

7. Разработать и реализовать собственный проект арт-игры, учитывая основные принципы и требования данного жанра.

**Цель:** сформировать у обучающихся представления и навыки в области арт-дизайна; дать представление о принципах создания атмосферы и эмоционального воздействия в игре через визуальные и звуковые элементы.

### **Задачи:**

- размещать звуки в игровом движении.
- создавать интерактивные музыкальные композиции.
- анализировать интерактивный саундтрек существующей игры.
- создавать музыкальные отрезки и смешивать их горизонтально и вертикально.
- создавать подводки и переходы между частями интерактивной композиции.

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:  
*профессиональными* –

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <u>Уметь:</u> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <u>Владеть:</u> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

**Формы контроля:**

*текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме творческих заданий;

*промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Общая трудоемкость дисциплины «Арт-игры» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетных единиц (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
	Очная
<b>Аудиторные занятия</b>	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
	<b>Очная</b>
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	36
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
<b>Очная форма</b>								
<b>Первый этап формирования компетенции</b>								
<b>Тема 1.</b> Ключевые концепции интерактивного искусства	7	7		7				ПК-4
<b>Тема 2.</b> Курирование интерактивных медиа	7	8		7				ПК-4
<b>Тема 3.</b> Сотрудничество куратора и автора	7	7		7				ПК-4
<b>Тема 4.</b> Работа со специфическими медиа	8	7		7				ПК-4
<b>Тема 5.</b> Работа с памятью	7	7		6				ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								<b>Экзамен, 36 час.</b>
<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>36</b>		<b>36</b>				
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>							
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>							

## Содержание тем учебной дисциплины

### **Тема 1. Ключевые концепции интерактивного искусства.**

Понимание нового интерактивного медиа искусства. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства. Связность. Интерактивности. Вычисляемость. Неоматериальность. Локация. Авторство и презервация интерактивных работ. Время. Неустойчивость.

### **Тема 2. Курирование интерактивных медиа.**

Жанры, описания, этикетаж. Маркетинг и коммерческие вопросы. Технологический фетишизм. Процесс планирования. Предпланирования. Портирование и демоверсии. Совместимость систем. Продолжительности. Букинг. Рабочие процессы.

### **Тема 3. Сотрудничество куратора и автора**

Сотрудничество куратора и автора игры. Межведомственное сотрудничество. Время в выставочном пространстве. Пространство в выставочном пространстве. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное пространство.

### **Тема 4. Работа со специфическими медиа**

Связность. Нет-арт, лайвстримы. Интерактивности. Интерактивный видео арт. Интерактивный перформанс. Видеоигры. Вычисляемость. Виртуальная реальность. Дополненная реальность. Робототехника. Искусственный интеллект.

### **Тема 5. Работа с памятью**

Введение в работу с памятью. Методологии. Хранение данных. Запись и презервация. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

## Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1.</b> <i>Ключевые концепции интерактивного искусства</i>	<b>Практическое занятие № 1.</b> <i>Ключевые концепции интерактивного искусства</i> Создание интерактивной инсталляции с использованием различных материалов: свет, звук, движение и сенсоры и т.д.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 2.</b> <i>Курирование интерактивных медиа</i>	<b>Практическое занятие № 2.</b> <i>Курирование интерактивных медиа</i> Создание электронного иллюстрированного журнала, посвященного разным аспектам гейм-дизайна.	Просмотр творческих работ
<b>Тема 3.</b> <i>Сотрудничество куратора и автора</i>	<b>Практическое занятие № 3.</b> <i>Сотрудничество куратора и автора</i> Создание совместного проекта	Просмотр творческих работ
<b>Тема 4.</b> <i>Работа со специфическими медиа</i>	<b>Практическое занятие № 4.</b> <i>Работа со специфическими медиа</i> Создание экспозиции, объясняющей процессы разработки и производства игрового искусства.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 5.</b> <b><i>Работа с памятью</i></b>	<b>Практическое занятие № 5.</b> <b><i>Работа с памятью</i></b> Разработать схему базы данных, которая будет содержать информацию о персонажах, предметах, уровнях и других игровых элементах.	Просмотр творческих работ

### **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Типографика», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

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](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](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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912)*



**6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**  
**6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В учебной дисциплине компетенции ПК-4 формируются в 5 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Арт-игры» выделяются один этап формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ПК-4</b> Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: <b>Темы: 1-5</b>	- приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	- навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-4, (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена и курсовой работы.

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

*6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций*

#### **Творческое задание № 1**

Оформить концепцию интерактивного выставочного проекта.

#### **Творческое задание № 2**

Проанализировать требования открытых конкурсов для интерактивных выставочных проектов.

*6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации*

#### **Вопросы к экзамену:**

1. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства.
2. Связность.
3. Интерактивности.
4. Вычисляемость.
5. Неоматериальность.
6. Локация.
7. Авторство и презервация интерактивных работ.
8. Жанры, описания, этикетаж.
9. Маркетинг и коммерческие вопросы.
10. Технологический фетишизм. Процесс планирования.
11. Предпланирования.
12. Портирование и демOVERсии.
13. Совместимость систем.
14. Букинг.
15. Сотрудничество куратора и автора игры.
16. Межведомственное сотрудничество.
17. Время в выставочном пространстве.
18. Пространство в выставочном пространстве.
19. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное пространство.
20. Нет-арт, лайвстримы.
21. Интерактивный видео арт.
22. Интерактивный перформанс.
23. Видеоигры.
24. Виртуальная реальность.
25. Дополненная реальность.
26. Робототехника.
27. Искусственный интеллект.
28. Введение в работу с памятью.
29. Методологии.
30. Хранение данных.

31. Запись и презервация.

32. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ).

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, зачет с оценкой, экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий (графические листы) на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ** выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача.

Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка «хорошо» ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

## 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

### Основная 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](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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001)

3. Чувииков 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](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912)

### Дополнительная литература:

1. Brown, K. (2014) *Interactive Contemporary Art: Participation in Practice*. Reprint edition (June 30, 2016).

2. Rene G. Cepeda, A Manual for the Display of Interactive New Media Art, <https://inmamanual.wordpress.com>

3. Deleuze, G., Guattari, F. and Massumi, B. (1987) *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*.

4. Dietz, S. (2000) *Curating New Media*. Available at: [http://www.yproductions.com/writing/archives/curating\\_new\\_media.html](http://www.yproductions.com/writing/archives/curating_new_media.html)

5. Dekker, A. (2018) *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods*

6. Dornie, D. (2006) *Exhibition Design*. New York: W W Norton & Co Inc. Dewdney, A. and Ride, P. (2006) *The new media handbook*.

7. Graham, B. (2013) *Exhibition Histories and New Media Behaviours*. Intellect. Graham, B. (2014) *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*.

8. Gray, C. and Malins, J. (2004) *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*.

9. Aggersberg, B. (2017) *A Critical Inquiry: Paintbrush to Pixels; Developing Paradigms In the production and consumption of New Media Art*. doctoral. University of Wales Trinity Saint David. Available at: <http://repository.uwtsd.ac.uk/732/>

10. Almeida, N. (2012) 'Dismantling the Monolith: Post-Media Art and the Culture of Instability', *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 31(1), pp. 2–11.

11. Bourgonjon, J., Vandermeersche, G. and Rutten, K. (2017) 'Perspectives on Video Games as Art', *CLCWeb: Comparative Literature & Culture: A WWWeb Journal*, 19(4), p. 1.

12. Bulut, M. (2018) *Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts*. Aristotle University of Thessaloniki. Available

at: [https://www.academia.edu/37133238/Digital\\_Performance\\_The\\_Use\\_of\\_New\\_Media\\_Technologies\\_in\\_the\\_Performing\\_Arts](https://www.academia.edu/37133238/Digital_Performance_The_Use_of_New_Media_Technologies_in_the_Performing_Arts)

13. Chicone, S. J. and Kissel, R. A. (2013) *Dinosaurs and Dioramas: Creating Natural History Exhibitions*. Routledge.

#### **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3ds Max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

#### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Изучение курса «Арт-игры и гейм-арт» 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 можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

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, экзаменам; 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.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Арт-игры и гейм-арт» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Типографика» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe.

## **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».