

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9b5f44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.05 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-дизайн

Форма обучения:

(очная)

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

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

«20» января 2021 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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 «Гейм-дизайн» относится к вариативной части блока Б1.В.05 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на втором, третьем и четвертом курсе в третьем-седьмом семестре.

Дисциплина «Гейм-дизайн» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнера, так как в настоящее время большую актуальность приобретает наличие профессиональных навыков в области дизайна интерактивных приложений и систем геймификации. Гейм-дизайн даёт дизайнерам расширенный инструментарий для критического мышления и создания современных интерфейсов для взаимодействия с пользователем и вовлечения его в итоговый продукт.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплина «Гейм-дизайн» взаимодействует с дисциплинами: «Компьютерные технологии», «3-D моделирование», «Арт-дизайн».

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

Задачи курса:

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

Процесс изучения дисциплины «Гейм-дизайн» 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:

общепрофессиональными

- способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

профессиональными

- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	<p><u>Знать:</u> - основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций;</p> <p><u>Уметь:</u> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</p> <p><u>Владеть:</u> - навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы</p>
<p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	<p><u>Знать:</u> - основы конструирования, теории и методологии проектирования; - типологию композиционных средств и их взаимодействие; - основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p> <p><u>Уметь:</u> - составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; - разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; - синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p> <p><u>Владеть:</u> - навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании; - навыками художественного осмысления; - информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p>

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании 3-6 семестра и экзамена по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 6 семестре.

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

В процессе преподавания дисциплины «Гейм-дизайн» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:
активные формы обучения:

- практические занятия;
- семинары.

Общая трудоемкость дисциплины «Гейм-дизайн» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 20 зачетных единиц (720 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	360
В том числе:	
Лекции	180
Практические занятия	180
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	180
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 3, 4, 5, 6, 7 семестр Курсовая работа – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	180
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	20 ЗЕТ / 720 часов

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	Лабораторный практикум	IT-метод		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Настольные игры и манифесты	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 2. Поэтические игры в движении Bitsy	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	

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	Лабораторный практикум	IT-метод		
Тема 3. Нарративные игры в движке Ink	12	12		10				ОПК-7 ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Второй этап формирования компетенции									
Тема 4. Дворовые игры и зины	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 5. Игры для видеоконференций	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 6. Презентации игр	12	12		10				ОПК-7 ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 27 часов
Третий этап формирования компетенции									
Тема 7. Основы работы с движком Unreal Engine	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 8. Основы левел-дизайна	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 9. Основы создания игр на Unity	12	12		10				ОПК-7 ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 45 часов
Четвертый этап формирования компетенции									
Тема 10. Документация в геймдизайне	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 11. Настольные игры и манифесты	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 12. Поэтические игры в движке Bitsy	12	12		10				ОПК-7 ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 27 часов
Пятый этап формирования компетенции									
Тема 13. Нарративные игры	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 14. «Дворовые» игры и «зины»	12	12		12				ОПК-7 ПК-5	
Тема 15.	12	12		10				ОПК-7	

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	Лабораторный практикум		
Игры для видеоконференций. Презентации игр							ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								Экзамен 45 часов
Всего:	180	180		180				180
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	720							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	20							

Содержание тем учебной 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. Книги 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.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема №1. <i>Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение</i>	Практическое занятие №1. <i>Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение</i> Создание и презентация игры, опирающейся на пространство возможностей в существующей игре.	Просмотр творческих работ
Тема №2. <i>Типы игрового дизайна</i>	Практическое занятие №2. <i>Типы игрового дизайна</i> 1. Разбор жанров популярных игр и их циклов 2. Написать вижн для игры	Просмотр творческих работ
Тема №3. <i>Игровые механики</i>	Практическое занятие №3. <i>Игровые механики</i> 1. Создать Roadmap на основе вижн документа 2. Дописать информацию в вижн документ про состояние потока и кривую сложности	Просмотр творческих работ
Тема №4. <i>Нарративный дизайн</i>	Практическое занятие №4. <i>Нарративный дизайн</i> 1. Проанализировать выбранную игру по основным понятиям нарративного дизайна: тип сторителлинга, агентивность, когерентность, лудонарративный диссонанс, геймизмы. 2. Написать сюжет, сценарий, тексты для своей игры	Просмотр творческих работ
Тема №5. <i>Балансировка игр</i>	Практическое занятие №5. <i>Балансировка игр</i> 1. Создание ресурсной модели игры. 2. Оптимизация idle игры. 3. Нарисовать экономический цикл внутри игры	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема №6. <i>Прототипирование в гейм-дизайне</i>	Практическое занятие №6. <i>Прототипирование в гейм-дизайне</i> 1. Сгенерировать 5-10 идей и показать процесс мышления по 1 из них 2. Придумать 3 гипотезы для А/Б тестов улучшения вашей игры 3. Показать последнюю итерацию прототипа и продолжить финализацию прототипа	Просмотр творческих работ
Тема №7. <i>Основы работы с движком Unreal Engine</i>	Практическое занятие №7. <i>Основы работы с движком Unreal Engine</i> 1. Создание простого игрового уровня, включающего модель игрового персонажа, окружение, звуковые эффекты и интерактивные объекты 2. Настроить анимацию игрового персонажа	
Тема №8. <i>Основы левел-дизайна</i>	Практическое занятие №8. <i>Основы левел-дизайна</i> 1. Разработать систему уровней для игры. 2. Включить подборку разнообразных уровней с различными концепциями. 3. Учесть прогрессию в сложности, расположение уровней на игровой карте и разнообразие игрового опыта, который они предлагают.	
Тема №9. <i>Основы создания игр на Unity</i>	Практическое занятие №9. <i>Основы создания игр на Unity</i> 1. Создать игровой объект для персонажа 2. Настроить его движение с помощью скриптов 3. Создать интерактивные объекты 4. Задать условие победы и поражения 5. Добавить элементы геймплея (препятствия или таймер)	
Тема №10. <i>Документация в геймдизайне</i>	Практическое занятие №10. <i>Документация в геймдизайне</i> 1. Выполнить анализ документации популярной игры 2. Выделить ключевые элементы, способы оформления, эффективные примеры использования графики и текста. 3. Написать вижн для своей игры	
Тема №11. <i>Настольные игры и манифесты</i>	Практическое занятие №11. <i>Разбор манифестов. Создание манифеста.</i> 1. Групповой анализ игровых манифестов. 2. Работа в группе. 3. Создание своего манифеста.	Просмотр творческих работ
Тема №12. <i>Поэтические в движке Bitsy</i>	Практическое занятие №12. <i>Создание игры в Bitsy</i> 1. Создание концепт-документа игры 2. Создание плана сцен игры и его проработка	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	3. Создание игры в движке Bitsy	
Тема №13. <i>Нарративные игры в движке Ink</i>	Практическое занятие №13. <i>Нарративная игра</i> 1. Создание сценария игры 2. Создание выборов 3. Тестирование игры 4. Создание игры в движке Ink	Просмотр творческих работ
Тема №14. <i>Дворовые игры и зины</i>	Практическое занятие №14. <i>Создание игрового журнала</i> 1. Создание и документирование нецифровых игр 2. Групповая работа: создание журнала с играми	Просмотр творческих работ
Тема №15. Игры для видеоконференций	Практическое занятие №15. <i>Игры для видеоконференций</i> 1. Создание игры в движке Figma 2. Расчёт игрового баланса 3. Тестирование игры через видеоконференции 4. Улучшение игры по результатам тестирования 5. Создание презентации работы.	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 «Компьютерные технологии», 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

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. 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

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 ОПК-7, ПК-5 формируются в 3-7 семестрах учебного года, на втором, третьем, четвертом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Гейм-дизайн» выделяются пять этапов 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
<p>ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</p> <p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания</p>	<p>Этап 1: Темы 1-3</p>	<p>основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций;</p> <p>основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие;</p> <p>основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов,</p>	<p>осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</p> <p>составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том</p>	<p>навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы;</p> <p>навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования; особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том</p>

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
доступной среды		сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	числе для создания доступной среды	числе для создания доступной среды
	Этап 2: Темы 4-6	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций; основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие; основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы; навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования; особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 3: Темы 7-9	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций; основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать	навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы; навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		средств и их взаимодействие; основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	современного проектирования; особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 4: Темы 10-12	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций; основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие; основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы; навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования; особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
	Этап 5: Темы 13-15	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных, использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций; основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие; основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	навыками практического использования информационных систем и баз данных, оптимизации их работы; навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования; особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды

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 ОПК-7, ПК-5 (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	

	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	Просмотр творческих работ
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 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	
3 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	
4 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	
5 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.

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

Примерные творческие задания

1. Создание настольной игры.
2. Создание концепт-документа игры.
3. Создание гейм-дизайн документа.
4. Создание игры на движке Bitsy.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

1. Создание творческого манифеста.
2. Создание игры на движке Electric Zine Maker.
3. Создание нарративной игры на движке Ink.
4. Создание маркетинговых материалов и презентации игры.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

Примерные творческие задания

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

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

Вопросы к экзамену, 3 семестр:

1. Определения игр и границы этих определений.
2. История настольных игр.
3. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы.
4. Персонажи и сеттинг.
5. Условия победы и поражения.
6. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids.
7. Манифесты как творческие высказывания.
8. Психология: основные эмоции, передача эмоций игроку.
9. История поэтических игр.
10. Игры без игровых механик. История арт-игр.
11. Игры в музейных пространствах.
12. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены.
13. Bitsy. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры.
14. Нарративные игры. История нарративных игр.
15. Роль игрока в нелинейном повествовании.
16. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх.
17. Типы выборов в нарративных играх.
18. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения.
19. История интерактивной литературы.
20. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия.

Вопросы к экзамену, 4 семестр:

1. Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила.
2. Скука как инструмент гейм-дизайна.
3. Типология Бартла
4. Electric Zine Maker. Компоновка страницы. Печать журнала.
5. Игры для видеоконференций
6. Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками.
7. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование.
8. Аукционы. Блеф как инструмент игрока.
9. Создание промо-материалов для игры.
10. Создание питча игры. Маркетинговые презентации.
11. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.
12. Получение отзывов на игру. Работа с отзывами.

Вопросы к экзамену, 5 семестр:

13. Базовые принципы работы с движком Unreal Engine
14. Установка и настройка первого проекта
15. Последовательность настройки проекта в Unreal Engine
16. Этапы создания игры в Unreal Engine
17. Преимущества движка Unreal Engine перед аналогами
18. Достоинства среды разработки Unity
19. Создание 3D-ролика в Unity
20. Создание сценария перемещения объектов в Unity
21. Создание активных целей в Unity
22. Работа с графикой в Unity
23. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене
24. Присоединение эффектов частиц к трехмерным объектам
25. Создание карт в Unity и превращение их в интерактивные объекты
26. Двухмерный GUI для трехмерной игры
27. Звуковые эффекты и музыка в Unity
28. Активация звуковых эффектов из кода
29. Фоновая музыка в Unity
30. Объединение фрагментов в готовую игру
31. Разработка общей игровой структуры

Вопросы к экзамену, 6 семестр:

21. Состав презентационных документов
22. Назначение концепт-документа
23. Содержание концепт-документа
24. Порядок разработки технического задания
25. Опишите примерное содержание дизайн-документа
26. Маркетинговая документация
27. Определения игр и границы этих определений.
28. История настольных игр.
29. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы.
30. Персонажи и сеттинг.
31. Условия победы и поражения.
32. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids.
33. Манифесты как творческие высказывания.
34. Психология: основные эмоции, передача эмоций игроку.
35. История поэтических игр.
36. Игры без игровых механик. История арт-игр.
37. Игры в музейных пространствах.
38. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены.
39. Bitsy. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры.

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

Вопросы к экзамену, 7 семестр:

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. Компонировка 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.

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 (*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 на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета с оценкой и экзамена.

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

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.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету. 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 1 вопрос к зачету.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие 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
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. Чуви́ков 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

Дополнительная литература:

1. Кушнер Д. В угоне. Подлинная история GTA – СПб.: Амфора, 2017
2. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
3. Харрис Б. Дж. Консольные войны. Sega, Nintendo и битва определившая целое поколение - М.: Белое яблоко, 2015
4. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир - М.: Белое яблоко, 2017

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

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com

www.pocketgamer.co.uk

www.slidetoplay.com

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com

www.escapistmagazine.com

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

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.

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 «Гейм-дизайн» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ 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, в компьютерном классе.

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».