

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.06 «НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-дизайн

Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

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) – Приложение 1
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 «Нарративный дизайн» относится к вариативной части блока Б1.В.06 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в пятом семестре.

Дисциплина «Нарративный дизайн» актуальна для изучения по следующим причинам.

Во-первых, нарративный дизайн является важным инструментом для разработки интерактивных историй и игровых персонажей. Он позволяет дизайнерам создавать увлекательные и захватывающие путешествия для пользователей, которые будут увлечены сюжетом и переживаниями персонажей. Во-вторых, нарративный дизайн может быть полезным для создания эффективных коммуникационных стратегий. С помощью историй и рассказов можно легче увлечь и удержать внимание пользователей, а также передать сложную информацию более доступным и запоминающимся способом. В-третьих, нарративный дизайн может помочь в разработке эмоционально значимых продуктов и услуг. Сильный сюжет и хорошо проработанные персонажи могут вызвать у пользователей глубокие эмоции и чувственные реакции, что положительно сказывается на вовлеченности и удовлетворенности потребителей.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплине «Нарративный дизайн» предшествует изучение следующих дисциплин: «Философия видеоигр», «Гуманитарные исследования культуры видеоигр», «Креативное мышление», «Дизайн настольных игр».

Цель курса: приобретение студентами теоретических знаний по вопросам нарративного дизайна и сценаристики видеоигр, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности нарративного дизайнера и игрового сценариста в области разработки видеоигр.

Задачи курса:

- освоение уникального инструментария видеоигрового сторителлинга, языка медиума «видеоигры»;
- освоение кроссмедиальных и синкретических инструментов рассказа истории в видеоиграх;
- ознакомление с текущими трендами и методиками разработки нарративного дизайна и сценария видеоигры;
- демонстрация освоения материала на примере дипломного проекта, видеоигры на движке Twine.

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

Процесс изучения дисциплины «Нарративный 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:

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)
------------------------------	---------------------------------------------------------------------

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 просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании 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

В процессе преподавания дисциплины «Нарративный 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.

Общая трудоемкость дисциплины «Нарративный дизайн» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	72
В том числе:	
Лекции	36
Практические занятия	36
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	45
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	27
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	4 ЗЕТ /144 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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Очная форма								
Первый этап формирования компетенции								
Тема 1. Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр	7	9		7				ПК-4
Тема 2. Инструменты нарративного дизайна	7	9		7				ПК-4
Тема 3. Создание сеттинга для видеоигры	7	9		7				ПК-4
Тема 4. Игровые и неигровые персонажи видеоигр	8	9		8				ПК-4
Тема 5. Линейные и нелинейные структуры видеоигр	7	9		7				ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>								<i>Устный опрос</i>
								Экзамен 27 час.
Всего:	36	45		36				

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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4							

Тема №1. Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр

Нарратив, сюжет, сценарий. Нарративный дизайн. Сценаристика видеоигр. Разница между нарративным дизайном и игровой сценаристикой. Типы сторителлинга. Агентивность. Когерентность. Лудонарративный диссонанс. Геймизмы. Основы игровой сценаристики.

Тема №2. Инструменты нарративного дизайна

Геймплейные инструменты нарративного дизайна. Нарративные механики. Процедурная риторика. Контроли как метафоры. Аудиальные инструменты нарративного дизайна. Визуальные инструменты нарративного дизайна. Катсцены. Аудиологи. Внутриигровые тексты: виды, функции, оформление. Атмосфера. Синкретические инструменты нарративного дизайна. Интерактивный текст. Интерактивное кино.

Тема №3. Создание сеттинга для видеоигры

Сеттинг. Реалистичные, научно-фантастические и фэнтезийные сеттинги. Целевая аудитория сеттингов. Фокус и пределы сеттинга. Принципы создания сеттинга: архитекторы и садоводы. Библия мира: структура, логика, оформление.

Тема №4. Игровые и неигровые персонажи видеоигр

Типы персонажа игрока. Типы эмпатии. Конфликт. Структура конфликта. Внутренний конфликт персонажа игрока. Конфликт через геймплей. Арка трансформации. Виды арок трансформации. 5-слойная модель невроза. Атрибуты героя. Алмаз характера. Система персонажей.

Тема №5. Линейные и нелинейные структуры видеоигр

Развитие теории драматургии. Виды сценарных структур. Западные и восточные сценарные структуры. Путь героя. Сценарные инструменты. Крючки. Фактор тикающих часов. Повышение ставок. Нелинейность. Алмазная структура.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1.	Практическое занятие №1.	Дискуссия,

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр	Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр 1. Проанализировать выбранную видеоигру по основным понятиям нарративного дизайна: тип сторителлинга, агентивность, когерентность, лудонарративный диссонанс, геймизмы. 2. Составить концепт-документ проектной видеоигры с фокусом на нарративном дизайне и игровой сценаристике.	опрос
Тема 2. Инструменты нарративного дизайна	Практическое занятие №2. Инструменты нарративного дизайна 1. Освоить основные инструменты нарративного дизайна движка Twine. 2. Научиться собирать билд в движке Twine и передавать его преподавателю с помощью сайта itch.io. 3. Проанализировать выбранную игру с точки зрения инструментов нарративного дизайна. Выделить и описать по 2-3 инструмента из каждой категории: геймплейные, аудиальные, визуальные, синкретические.	Дискуссия, опрос
Тема 3. Создание сеттинга для видеоигры	Практическое занятие №3. Создание сеттинга для видеоигры Создать документ «Библия мира» для проектной видеоигры. Прописать основные сущности созданного оригинального сеттинга.	Дискуссия, опрос
Тема 4. Игровые и неигровые персонажи видеоигр	Практическое занятие №4. Создание сеттинга для видеоигры 1. Создать набор сценарной документации по проектной игре, расписать персонажей и конфликты. 2. Проанализировать выбранную видеоигру: игровые и неигровые персонажи, конфликты.	Дискуссия, опрос
Тема 5. Линейные и нелинейные структуры видеоигр	Практическое занятие №5. Линейные и нелинейные структуры видеоигр 1. Написать сценарий дипломной видеоигры. 2. Разработать первый эпизод проектной видеоигры в движке Twine.	Дискуссия, опрос

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 «Креативное мышление», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Дашко, Ю. В. Основы разработки компьютерных игр в XNA Game Studio: курс : учебное пособие / Ю. В. Дашко, А. А. Заика ; Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ". – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2009. – 406 с. : ил.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233754>

2. Грешилов, А. А. Прикладные задачи математического программирования : учебное пособие / А. А. Грешилов. – 2-е изд., доп. – Москва : Логос, 2006. – 288 с.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89784>

3. Никитин, Б. Е. Теория игр, эконометрика: модели, алгоритмы, компьютерная реализация : учебное пособие : [16+] / Б. Е. Никитин, М. Н. Ивлиев ; науч. ред. Л. А. Коробова. – Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2019. – 93 с.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601545>

4. Sweigart, A. Разработка компьютерных игр на языке Python : [16+] / A. Sweigart. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 505 с. : ил.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429009>

5. Антамошкин, О. А. Программная инженерия. Теория и практика : учебник / О. А. Антамошкин ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012. – 247 с. : ил., табл., схем.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=363975>

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

В рамках учебной дисциплины «Нарративный дизайн» 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
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-5	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	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

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

Практическое задание

Создать 1 эпизод собственной видеоигру на оригинальный сценарий в оригинальном сеттинге на движке Twine. Геймплейный рассказ с логичным продуманным сюжетом. Заданный персонаж игрока. Положительная арка трансформации героя. Внутренний конфликт через геймплей.

Технические требования:

Файл html или ссылка на проект на сайте itch.io.

Движок Twine. Допустимо использование движков Ink, Ren'Py.

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

Примерные вопросы к экзамену

1. Что такое нарратив. Отличие нарратива от повествования. Признаки нарратива.
2. Как выглядит сценарий видеоигры. Особенности создания и ведения сценарной документации на игровом проекте.
3. Типы сторителлинга.
4. Агентивность.
5. Лудонарративный диссонанс.
6. Когерентность.
7. Геймизмы.
8. Целевая аудитория с точки зрения игровой сценаристики.
9. Геймплейные инструменты нарративного дизайна.
10. Нарративные механики.
11. Аудиальные и визуальные инструменты нарративного дизайна.
12. Внутриигровые тексты: виды, функции.
13. Внутриигровые тексты: оформление.
14. Синкретические инструменты нарративного дизайна.
15. Создание сеттинга для видеоигры
16. Типы персонажа игрока.
17. Конфликт: виды, структура.
18. Внутренний конфликт персонажа игрока.
19. Арка трансформации.
20. Атрибуты героя.
21. Виды сценарных структур.
22. Путь героя в видеоиграх.
23. Сценарные инструменты.
24. Нелинейность.

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: опроса, просмотра творческих работ.

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

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, зачет, зачет с оценкой*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета, зачета с оценкой.

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

Устный опрос (рубежный контроль 1-3 этап) проводится в учебной аудитории. Студенту сообщается время, отведенное на ответы на вопросы, и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны студентов). Устный опрос является одним из основных способов определения уровня сформированности компетенций. Развернутый ответ должен представлять собой связное, логически последовательное сообщение на определенную тему, показывать его умение применять определения, правила в конкретных случаях.

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.

Экзаменационный билет включает в себя 2 вопроса.

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

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

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету.

Ответ на вопросы к зачету с оценкой включает в себя 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопросы зачета преподаватель руководствуется следующими критериями:

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

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и в форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и в форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

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

Основная литература:

1. Дашко, Ю. В. Основы разработки компьютерных игр в XNA Game Studio: курс : учебное пособие / Ю. В. Дашко, А. А. Заика ; Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ". – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2009. – 406 с. : ил.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233754>

2. Грешилов, А. А. Прикладные задачи математического программирования : учебное пособие / А. А. Грешилов. – 2-е изд., доп. – Москва : Логос, 2006. – 288 с.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89784>

3. Никитин, Б. Е. Теория игр, эконометрика: модели, алгоритмы, компьютерная реализация : учебное пособие : [16+] / Б. Е. Никитин, М. Н. Ивлиев ; науч. ред. Л. А. Коробова. – Воронеж : Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2019. – 93 с.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601545>

4. Sweigart, A. Разработка компьютерных игр на языке Python : [16+] / A. Sweigart. – 2-е изд., испр. – Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 505 с. : ил.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429009>

5. Антамошкин, О. А. Программная инженерия. Теория и практика : учебник / О. А. Антамошкин ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012. – 247 с. : ил., табл., схем.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=363975>

Дополнительная литература:

1. Кочакова М. Базовый набор сценариста видеоигр : Курс лекций онлайн-школы Нарраторика / Мария Кочакова. – [б.м.] : Издательские решения, 2021. – 98 с.

2. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки ; Пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Альпина нон-фикшн, 2012. – 456 с.

3. Процедурная генерация в гейм-дизайне. Под редакцией Тани Х. Шорт и Тарна Адамса / пер. с англ. М.С. Рыжиковой. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 344 с.: ил.

4. Салахиева-Талал Т. Психология в кино: Создание героев и историй / Татьяна Салахиева-Талал. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 349 с.

5. Снайдер Б. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства / Блейк Снайдер ; пер. с англ. Ю. Константиновой. – 5-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 304 с.

6. Сторр У. Внутренний рассказчик. Как наука о мозге помогает сочинять захватывающие истории / Уилл Сторр ; [пер. с англ. Д. Виноградова]. – М.: Индивидуум, 2020. – 304 с.

7. Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 236 с. : ил.

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

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 «Нарративный дизайн» 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 «Нарративный дизайн» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Исследование различных аспектов и принципов создания и структурирования повествования.

3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Создание собственных нарративов, разработку персонажей, построение плота и создание сюжета.
5. Подготовка к промежуточной аттестации.

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 «Креативное мышление» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe Production Bundle. ADOBE CREATIVE CLOUD

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».