

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 12.12.2023 14:09:31
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

«18» февраля 2021 г.

 С.С. Юров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.04.01 «ЛЕВЕЛ - 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 «Левел-дизайн» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока Б1.В.ДВ.04.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе, в пятом семестре. Дисциплина «Левел-дизайн» является необходимым элементом профессиональной деятельности дизайнеров.

Изучение дисциплины "Левел-дизайн" обусловлено необходимостью приобретения навыков и знаний по созданию игровых уровней. Левел-дизайн является важной составляющей гейм-дизайна, поскольку уровни игры определяют ее геймплей, атмосферу, сложность и взаимодействие с игровым миром.

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

Цель курса - формирование знаний и умений по основам левел-дизайна и формирование практических навыков проектирования уровней в видеоиграх.

Задачи курса:

- дать обучающимся представление что такое левел-дизайн;
- обучить основным принципам проектирования уровней в видеоиграх;
- разобрать основные задачи левел-дизайнеров.

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

Процесс изучения дисциплины «Левел-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 –

- способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<u>Знать:</u> <ul style="list-style-type: none">- типологию объектов дизайн-проектирования;- способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале;- полиграфические материалы, технологии печати и послепечатной обработки;- основы художественно-технического редактирования и макетирования;- систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса <u>Уметь:</u> <ul style="list-style-type: none">- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале;- создавать макеты полиграфических изделий;- применять основы художественно-технического редактирования и макетирования;- технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии;- классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	издательского процесса Владеть: - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале; - изготовления макетов полиграфических изделий, художественно-технического редактирования и макетирования; - технологиями печати и послепечатной обработки, использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме опроса.
- *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

В процессе преподавания дисциплины «Левел-дизайн» используются как классические методы обучения (лекция), 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:

- практическое занятие, семинары.

Общая трудоемкость дисциплины «Левел-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
	Очная
Аудиторные занятия	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	36
Общая трудоемкость з.е. / часов	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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Очная форма								
Первый этап формирования компетенции								
Тема 1. Левел дизайн и особенности жанровой разработки	12	12		12				ПК-7
Тема 2. “Три кита” левел дизайнера: хаки и секреты хорошего уровня	12	12		12				ПК-7
Тема 3. Пайплан разработки уровней	12	12		10				ПК-7
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Экзамен
Всего:	36	36		36				36
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	144							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	4							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Левел дизайн и особенности жанровой разработки

- Что такое левел дизайн
- Его место в игровой разработке
- Типы левел дизайна
- Разбор жанровой разработки

Тема 2. “Три кита” левел дизайнера: хаки и секреты хорошего уровня

- “Три кита” левел дизайнера
- Динамика: что это и как искать
- Баланс уровня
- Лендмарки
- Правдоподобность и функциональность
- Хаки и секреты

Тема 3. Пайплан разработки уровней

- Общий пайплан разработки уровней
- Особенности пайплана
- Защита уровней и согласование
- Техническое задание для арта

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>Левел дизайн и особенности жанровой разработки</i>	Практическое занятие №1. <i>Левел дизайн и особенности жанровой разработки</i> Разработка уровня для платформера: 1. Создать дизайн уровня, учитывая уникальные особенности платформера, такие как прыжки, преграды и сбор предметов. 2. Продумать динамику уровня, обеспечивая баланс между сложностью и удовлетворением игрока. 3. Создать механику уровня, такую как активные платформы или скользящие поверхности, чтобы создать интересные вызовы.	Дискуссия, опрос
Тема 2. <i>“Три кита” левел дизайна: хаки и секреты хорошего уровня</i>	Практическое занятие №2. <i>“Три кита” левел дизайна: хаки и секреты хорошего уровня</i> 1. Разработать мини-игру, в которой игрок должен найти скрытые пути или секретные уровни. 2. Разработать секретный персонаж для своей игры, который доступен только при выполнении определенных условий или достижении определенного уровня.	Дискуссия, опрос
Тема 3. <i>Пайплан разработки уровней</i>	Практическое занятие №3. <i>Пайплан разработки уровней</i> 1. Выполнить функционально-описательный блок своего игрового уровня. 2. Создать схематичное изображение и блок-схему основного квеста.	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 «Левел-дизайн», 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.

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. *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-7 формируются в 5 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Креативное мышление» выделяется 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 выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Этап 1: Темы: 1-3	<ul style="list-style-type: none"> - типологию объектов дизайн-проектирования; - способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале; - полиграфические материалы, технологии печати и послепечатной обработки; - основы художественно-технического редактирования и макетирования; - систему типометрии в 	<ul style="list-style-type: none"> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале; - создавать макеты полиграфических изделий; - применять основы художественно-технического редактирования и макетирования; - технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии; - классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в 	<ul style="list-style-type: none"> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале; - изготовления макетов полиграфических изделий, художественно-технического редактирования и макетирования; - технологиями печати и послепечатной обработки, использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса	схемах издательского процесса	

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-7 (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	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой.

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 №1

Ознакомиться с популярными match3 (М3) играми, такими как Homescapes, Gardenscapes, Matchington, Manor Cafe. Составить свою классификацию М3 механик, желательно указывая аналоги этих механик в разных играх. Укажите не менее 10 механик.

Пример:

- название: коробки (книжки);
- статичный;
- реагирует на матчи рядом или на взрывную волну;
- может иметь 1-5 стадий.

Практическое задание №2

Провести анализ 20-25 уровней из любой топовой игры, от 100 уровня и выше. Для выполнения задания можно использовать видеозаписи прохождений с YouTube. Для каждого уровня привести:

- скриншот;
- описание использованных механик;
- анализ геометрии уровня и его визуала, взаимодействия механик друг с другом, механик с геометрией уровня;
- указать наиболее сложные места для игрока, где наиболее вероятно игрок столкнется с трудностями на уровне.

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

Вопросы к экзамену

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

18. Объединение фрагментов в готовую игру
19. Разработка общей игровой структуры

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 экзамена.

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

Устный опрос (рубежный контроль) 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.

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.

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. *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. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. - Благовещенск : АмГУ, 2018 - Часть 2 : Креативные методы дизайна - 2018. - 80 с

режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/156497>

2. Клеметти, К. Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры : практическое руководство / К. Клеметти, Х. Грэнберг. - Москва : Альпина Паблишер, 2021. - 120 с.

режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/1841890>

3. Компьютерная графика в GIMP : методические указания / составитель Б. А. Татаринovich. - Белгород : БелГАУ им.В.Я.Горина, 2020. - 52 с.

режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/166501>

4. Цифровая культура открытых городов : материалы конференции / под редакцией А. А. Пронина, Л. Е. Петровой. - Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. - 576 с.

режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/136374>

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 «Левел-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 «Левел-дизайн» 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 «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».