

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 13.02.2024 15:36:15

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da32f2f114bf9b1440814

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

**учебных дисциплин для магистров очной и очно-заочной формы обучения
по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»,
профиль «Создание и выпуск игрового продукта»**

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины Б1.О.01 «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ИСКУССТВ И ДИЗАЙНА»

Цель освоения дисциплины: заключается в предоставлении студентам знаний и понимания об истории, теории и ключевых концепциях в области искусства и дизайна. Дисциплина стремится ознакомить студентов с эволюцией искусства и дизайна на протяжении различных исторических периодов, а также с теоретическими подходами и методами, используемыми для анализа и интерпретации художественных произведений.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-5; ОПК-1.

Краткое содержание дисциплины: Введение в дисциплину. Виды и жанры изобразительного искусства. Искусство как одна из форм общественного сознания. Роль изобразительного искусства в обществе. Историческая обусловленность единства содержания и формы. Новаторство и традиции в искусстве.

Классификация видов искусств. Специфика и сущность видов и жанров изобразительного искусства, место искусства в жизни.

Архитектура. Технически-утилитарные и эстетические элементы в архитектуре. Абстрактно-символическая природа образа в архитектуре. Основные группы конструктивных элементов и проблема их художественного выражения.

Скульптура. Специфика скульптуры как особого вида искусства. Взаимосвязь скульптуры и архитектуры. Материал и техника изготовления скульптуры, их связь с художественной идеей произведения. Жанры скульптуры и их особенности. Виды скульптурного рельефа.

Живопись. Специфика живописи. Особенности передачи пространства и объема на плоскости. Материал и техника монументальной и станковой живописи. Основные средства пространственного построения живописного полотна. Роль композиции, рисунка и цвета, а также линейно-плоскостного и пространственного ритма в создании содержательного образа. Колорит и тон в живописи. Выбор точки зрения. Проблема времени в живописи. Формат и рама в станковой живописи. Жанры станковой живописи.

Графика. Основные разновидности графики. Подготовительный и станковый рисунок. Материалы и техника рисунка. Жанры графики. Подготовительный и станковый рисунок. Эстампная графика. Выпуклая, углубленная и плоская печать. Книжная иллюстрация. Плакат, его социальные функции и специфические изобразительные средства. Карикатура.

Декоративно-прикладное искусство. Связь архитектуры и декоративно-прикладного искусства. Значение материала, его роль в художественном образе предмета. Функциональное и эстетическое в произведениях декоративно-прикладного искусства. Специфика народного декоративно-прикладного искусства.

Дизайн-проектирование в XXI веке. Теория, методология и практика.

Проектная деятельность в структуре человеческой деятельности. Функции дизайна. Сущность и специфика дизайн-деятельности. Основные элементы системы дизайн-деятельности: субъекты, объект, предмет, условия, средства, процесс, основные типы связей внутри и вне системы дизайн-деятельности. Дизайн как художественно-проектная деятельность. Типы проектирования. Принцип опережающего отражения действительности в проектной деятельности. Проектные средства и методы. Проектные факторы. Дизайн как техническая деятельность. Понятие технического в дизайне. Дизайн как экономическая деятельность. Дизайн как художественная деятельность. Эстетическое и художественное в дизайне. Техника как эстетическая значимость. Форма как эстетическая ценность.

Художественные возможности дизайна.

Базовые категории дизайна. Проектный образ как художественная модель. Образ как единство чувственного и смыслового в объекте дизайна. Трехкомпонентность художественного образа (объективная реальность, субъективный мир дизайнера, жизненный опыт реципиента). Качественные характеристики художественного образа дизайн-продукта. Разновидности образных моделей в дизайне: образ-заимствование, образ-аналогия, образ-ассоциация, образ-цитата, образ-стилизация. Композиция как средство организации художественной целостности объекта дизайна. Понятие функции. Подходы к классификации функций. Виды, типы и принципы организации функциональных систем. Функциональный процесс и его структура. Морфология объектов дизайна. Типы морфологических структур. Технологическая форма как проекция технологического процесса на материал. Смыслообразование. Механизм словесных тропов как повышение информативности его образа. Цель, стратегия и тактика дизайн-проектирования. Дизайн-концепция. Структурные уровни проектной концепции. Аспекты процесса дизайн-проектирования (технологический, морфологический, функциональный, художественно-образный). Операционные элементы и механизм дизайн-процесса.

Содержание процесса дизайн-проектирования. Постановка проблемы. Выявление сторон и связей в проблеме и формулирование ее содержания. Определение проектных целей и состава задач. Художественное моделирование потенциального потребителя. Формирование «образа целей» и способов их достижения. Вычленение предмета проектирования. Смысловой, ролевой и функциональный, художественный контекст. Функциональный анализ. Типологический анализ. Морфологический анализ. Постановка проектной задачи (составление технического задания). Уровень проектной реализации дизайн-концепции. Поиск вариантов компоновочного и пластического решения объекта, основных формообразующих элементов. Выбор проектного варианта. Оформление материалов эскизного дизайн-проекта. Работа дизайнера на стадии выполнения рабочего проекта изделия, внедрения в серийное производство, авторского надзора.

Сущность творчества в дизайне. Основные этапы разработки дизайн-проекта.

Креативность как качественная характеристика профессионального мышления дизайнера. Метафоричность как интегративный показатель креативности. Визуальная метафора. Предвидение, гипотеза, фантазия, интуиция, типизация, обобщение и конкретизация. Механизм творческого процесса (посыл, осознание проблемы, инкубация, инсайт). Критерии оценки творчества в дизайн-деятельности. Ступени творчества: подражание, манера и творческая концепция (стиль). Новизна и ценность как критерии качества. Основные этапы разработки дизайн-проекта. Ознакомление с проблемой и разработка технического задания на проектирование. Разработка дизайн-предложения. Эскизный дизайн-проект. Технический дизайн-проект. Авторский надзор дизайнера на стадии выполнения рабочей документации и внедрения в серийное производство.

Методы дизайн-проектирования. Классификация методов по характеру организации мышления дизайнера. Алгоритмические и эвристические методы. Методы исследования структуры проблемы и расширения смыслового контекста объекта проектирования. Методы целевого моделирования. Построение дерева целей. Сценарная модель структуры целей. Методы перспективного моделирования. Методы моделирования стратегий. Методы моделирования тактических действий. Методы функционального проектирования. Конструктивное моделирование. Комбинаторный метод. Методы эргономического проектирования. Методы художественно-образного проектирования. Методы смыслообразования (содержание образа). Методы оценки уровня дизайн-решения. Средства дизайн-проектирования. Проектные классификации. Средства и приемы смыслообразования. Средства и приемы композиционного формообразования в контексте объекта гармонизации. Средства проектно-графического моделирования. Средства объемного моделирования. Средства компьютерного проектирования. Конструкция, материал, технология как средство дизайн-проектирования.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 3 зачетные единицы, 108 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 семестре.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.02 «ДЕЛОВОЙ ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

Цель освоения дисциплины: развитие и совершенствование у студентов-магистров умений и навыков профессионального и делового общения в устной и письменной форме.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

Краткое содержание дисциплины: Изучение академической сферы общения происходит через ознакомление с общенаучными понятиями и терминами. Магистранты работают с видеоматериалом, формируют собственный глоссарий. Практика навыков монологической речи происходит в ходе работы над упражнениями и различными видами заданий, такими как e-mail переписка, совершенствованию навыков письменной речи способствует написание эссе по заданной теме.

Деловая сфера общения изучается в первую очередь через знакомство с этикетом и требованиями, предъявляемыми к деловому письму. На современном этапе сложно переоценить важность деловой электронной переписки, в связи с этим магистрантам предоставляется выполнение индивидуально-творческого задания «Составление письма», а также другие виды работ (собеседование, эссе).

Профессиональная сфера общения осваивается благодаря информационному поиску и анализу кейс-задачи «Job Interview» для осмысления реальной ситуации при устройстве на работу, чтобы магистранты могли избежать трудности в этой сфере. Помимо этого, магистранты принимают участие в деловой игре «Answering a Phone Call» под управлением преподавателя, в результате которой они приобретают необходимый опыт коммуникации на иностранном языке через игровое моделирование реальной проблемной ситуации.

Реферирование и аннотирование научных статей.

На первом этапе магистранты изучают научный стиль и лексику, анализируют структуру научной работы, знакомятся с правилами оформления исследовательских трудов. На втором этапе обучающиеся учатся писать аннотации и тезисы своих научных изысканий. Завершающий этап работы над модулем - подготовка презентации и выступление перед аудиторией с докладом о результатах своей работы.

Проведение собраний и совещаний. Чтение текстов по специальности. Сообщение по пройденной теме с использованием изученной лексики, составление диалогов по данной теме. Письмо: письменный перевод научного текста.

Беседа по пройденной теме, устное сообщение по теме с использованием изученной лексики. Письменное изложение научной статьи.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.03 «НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ СЕМИНАР»

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов-магистров целостного представления о научно-исследовательской деятельности и овладение методологическим инструментарием исследований в области дизайна; выработка профессиональных компетенций и навыков, необходимых для самостоятельной научной работы.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1; ОПК-2; ПК-1.

Краткое содержание дисциплины:

Исторический обзор развития научного познания: основные этапы и достижения науки.

Основные методологические подходы в научном познании: эмпиризм, рационализм, позитивизм и диалектический материализм. Методы научного исследования: качественные и количественные методы, эксперимент и наблюдение, индукция и дедукция. Философские основы научного познания. Этические аспекты научного познания. Виды магистерских диссертаций.

Требования к магистерской диссертации. Структура и содержание диссертационных разделов. Предмет, объект, цели и задачи НИР. Разработка вопросов исследования и формулирование гипотезы, выбор методологии исследования. Изучение предшествующих работ и научных исследований, связанных с выбранной тематикой и представление визуального материала в НИР. Критический анализ различных точек зрения и формулировка авторской позиции. Систематизация и структурирование, визуализация материала исследования в НИР. Обобщение и критическая оценка результатов исследуемой проблемы. Поиск решения выявленных проблем. Разработка концептуальных предложений, обоснование их преимуществ, рекомендации по их практическому применению. Визуализация концепции.

Специфика и механизмы творческого мышления в гейм-дизайне. Ассоциативное мышление как способ создания новых идей и концепций. Связи и взаимодействие между элементами игры. Аналогии и перенос идеи из одной области в другую. Креативный подход к разрешению ограничений в гейм-дизайне таких как бюджет, технические возможности или целевая аудитория. Логическое мышление: анализ различных игровых механик и способов их взаимодействия. Учет взаимодействия игрока. Эмоциональное мышление: эмоциональное воздействие в гейм-дизайне для создания глубокого и захватывающего игрового опыта. Творческое мышление: прототипирование и итерационный подход при разработке игровых продуктов. Коллаборативный подход в гейм-дизайне.

Наука и научные методы в гейм-дизайне. Классификация наук. Специфика научных методов исследования в дизайне. Требования к научному методу. Научные методы исследования пользователей (наблюдение, проведение опросов и интервью, анализ данных и др.). Методы когнитивной психологии: разработка удобных и эффективных интерфейсов, правильное размещение элементов управления и другие аспекты, улучшающие пользовательский опыт. Методы исследования нейрофизиологии игрока: изучение воздействия игры на мозг человека. Методы визуализации данных: представление сложных данных и информации в виде графиков, диаграмм и визуальных элементов. Использование методов математического моделирования в гейм-дизайне. Применение научного подхода в прототипировании: тестирование различных идей и концепций, учет отзывов пользователей и быстрое внесение необходимых изменения в дизайн. Техническая инновация: научные исследования в разработке новых материалов, технологий и методов производства.

Работа с научной литературой и подготовка научных публикаций.

Для написания обзора литературы используются источники, основными из которых являются научные монографии и статьи из научных журналов, которые обеспечивают достоверность информации и академическую значимость магистерской работы. В качестве дополнительных ресурсов можно использовать информацию, доступную в сети Интернет и научно-практических журналах. Логическим результатом аналитического обзора литературы должно стать формулирование собственных алгоритмов, моделей, подходов, исследовательских вопросов и гипотез.

Правила написания научной статьи. Структура научной статьи: формулировка проблемы, изученность и авторская оценка изученности исследуемой проблемы, возможные гипотезы решения проблемы, авторская аргументация в связи с выбранной проблемой, практические результаты применения авторского подхода, выводы, список использованной литературы. Требования к оформлению элементов статьи. Правила оформления научных статей в электронном виде.

Презентация результатов исследования и защита магистерской диссертации.

Представление диссертации к защите. Подготовка автореферата диссертации. Правила оформления магистерской диссертации. Структура доклада: название диссертации, обоснование актуальности работы, цель работы, научная проблема исследования, систематизация известных решений проблемы и их недостатки, основные результаты и положения. Вынесенные на защиту научная новизна результатов, практическая значимость работы, внедрение разработок, перспективы дальнейших исследований, заключение по работе в целом. Критерии устной защиты диссертационного исследования.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 семестре и зачет с оценкой во 2 семестре.

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.О.04 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАУКЕ И ОБРАЗОВАНИИ»

Цель освоения дисциплины: освоение основных методов и средств применения современных информационных и инновационных технологий в науке и образовании, применяющихся при выполнении научных исследований.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-5.

Краткое содержание дисциплины: MS Excel как среда для обработки результатов научных исследований. Основные возможности MS Excel. Основные приемы работы с MS Excel.

Основные возможности графического отображения опытных данных средствами MS Excel.

Основы работы с графиками в среде MS Excel. Особенности работы с основными типами

графиков в среде MS Excel. Приемы графической аппроксимации данных в среде MS Excel.

Работа с встроенными пакетами анализа данных в среде MS Excel. Основы работы с корреляционным анализом данных. Основы работы с пакетом статистической обработки опытных данных. Основы работы с регрессионным анализом данных.

Использование методики поиска решения средствами MS Excel в оптимизации результатов научных исследований. Основные возможности методики поиска решения средствами MS Excel. Основы работы с методикой поиска решения средствами MS Excel. Основные типы оптимизационных задач, решаемых с использованием методики поиска решения. Основы работы с табличным представлением экспериментальных данных средствами MS Excel. Основные приемы работы с таблицами в среде MS Excel. Возможности сортировки и фильтрации данных в таблицах средствами MS Excel для оптимизации работы с научными данными. Использование методики создания сводных таблиц для оптимизации обработки научных данных. MS Word как среда для представления результатов научных исследований. Основные требования к оформлению и представлению результатов научных исследований средствами MS Word. Использование возможностей MS Power Point для оформления и представления результатов научных исследований. Основные приемы работы с MS PowerPoint. Основные возможности использования MS Power Point для представления результатов научных исследований. Основы поиска информации в глобальной сети Интернет.

Основные сведения о системе адресации в глобальной сети Интернет. Поисковые системы глобальной сети Интернет. Основные направления совершенствования поиска информации с использованием возможностей Интернет. Инновации в информационных технологиях. Использование информационных технологий в инновационной деятельности

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 2 зачетные единицы 72 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 1 семестре очной формы обучения и в 4 семестре очно-заочной формы обучения.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.05 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: получение углубленных навыков и знаний о процессе создания игр, методах геймплейного и механического дизайна, балансировке игровых систем, монетизации и т.д.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Краткое содержание дисциплины: Введение в геймдизайн. Современные тренды и тенденции в гейм-дизайне. Блокаут и навигация в пространстве.

Размеры. Масштаб. Советы по определению размеров уровня. Модульный дизайн. Навигация. Ментальные карты. Теория вывесок. Плейтесты. Разбор блокаутов, обратная связь.

Скриптинг. Двери, кнопки и противники. Типы движений дверей. Основные принципы создания дверей и разрешения конфликтов вокруг них. Хранение состояния дверей. Закрытые двери. Работа в движке: настройка дверей на уровне.

Световой дизайн и оформление окружения. Световой дизайн.

Оформление игрового окружения. Работа с ассетами. Модульные наборы. Читаемость. Арт пасс. Критика психологии цвета и формы. Понимание более широкого контекста оформления уровней. Понимание культурного влияния на значения цветов, форм и смысла. Работа с текстурами и материалами. Типы текстур. Рассказывание историй через окружение.

Создание уровня и работа с обратной связью. Создание уровня в движке. Плейтесты. Работа с обратной связью.

Документирование работы. Документирование работы над уровнем. Дополнительные материалы для портфолио. Как выпускать проект. Как не отчаиваться.

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.

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.

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.

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.

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.

Основы игрового баланса. Математика как инструмент. Ключевые термины. Пространство возможностей. Влияние на пространство возможностей. Детерминированные и недетерминированные игры. Транзитивные и интранзитивные отношения. Совершенная и спрятанная информация. Симметричность и асимметричность. Положительные и отрицательные цепочки обратной связи. Кривые обучения и кривые сложности. Разрешимость. Метагейм.

Компоненты игровой прогрессии. Кривые. Восприятие числовых отношений. Типы числовых отношений. Компромиссные отношения. Прогрессирующие отношения. Типы игровых кривых: тождественные кривые, линейные кривые, экспоненциальные кривые, логарифмические кривые, треугольные числа, крафтовые кривые. Разборы примеров.

Ищем якорь. Установка якоря. Поиск якоря. Масштабирование якоря с помощью кривых. Поиск якоря в играх, основанных на навыках. Поиск сравнительного якоря. Взаимодействие между системами. Детализация. Завершение первого прохода.

Экономические системы. Торговые системы.

Транзитивность и кривые затрат. Транзитивность. Затраты и выгоды. Кривые затрат. Пики и долины. Поддержка математики. Создание кривой затрат для PvE и PvP. Вспомогательная математика. Дизайн новых игр. Расширение кривых затрат для существующих игр. Анализ и изучение существующих аналоговых, цифровых и бесплатных игр. Рекомендации по дизайну кривой затрат.

Персонажи и создание персонажей. Системы создания персонажей. Уровни жизнеспособности. Баланс развития персонажа. Богические статы, дамповые статы и осмысленные решения. Баланс и восприятие игрока.

Боевые системы. Что такое бой. Ощущение боя. Из чего складывается бой: жанр, время, пейсинг, ощущение, участники, прогрессия, объём. Ограничения боя. Разнообразие боя. Время вне столкновений. Жанровые особенности и давление на игроков.

Прогрессии в PvE играх. Прогрессии в PvP играх. Баланс в PvE. Соппротивление прогрессу. Четыре элемента воспринимаемой трудности. Арки и циклы развития. Типы прогрессии и мотивации игроков. Графики вознаграждений. Эффект Зейгарник. Типичные проблемы в балансе PvE.

Аналитика. Системы метагейма.

Игровая аналитика. Метрики: DAU, MAU, MAU/DAU, ARPU, ARPPU, ARPDau, Churn rate, ROI, рейтинги. Вопросы этики. Баланс с помощью аналитики. Поиск ключевых вопросов. Убедительные аргументы. Разборы примеров: винрейт в Super Smash Bros. MOBA. Визуализация данных.

Ранки и рейтинги. Рейтинговые системы. Типичные проблемы рейтинговых систем. Рейтинги как прогнозирование результатов. Системы ранжирования (ранки). Турниры и лиги. Системы вознаграждения в метагейме.

Продакшен и плейтесты. Презентации своих работ

Баланс на протяжении разработки. Ранняя разработка. Первая версия. Пре-альфа. Альфа. Бета. После запуска. Плейтесты. Что изучать о балансе дальше.

Создание презентации работы геймдизайнера. Типичные проблемы презентаций геймдизайнеров.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 10 зачетные единицы 360 часов.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 семестре, зачет с оценкой во 2 и 3 семестре и по окончании изучения курса экзамен, курсовая работа – во 2 и 4 семестрах.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.06 «УПРАВЛЕНИЕ ИГРОВЫМ ПРОЕКТОМ»

Цель освоения дисциплины: приобретение студентами необходимых знаний и навыков

для успешного управления проектами в области разработки компьютерных игр. Дисциплина знакомит студентов с теоретическими основами, методами и инструментами управления проектами, применяемыми специально в контексте игровой индустрии.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; УК-3; УК-6; ПК-2; ПК-3.

Краткое содержание дисциплины: Игровая логика. Технические основы разработки игровых продуктов. Продуктовая документация в геймдизайне. Психология игрока. Игровые механики. Управление командой. Оперирование игровых проектов. Контроль качества разработки игровых продуктов. Локализация продуктов на новые рынки. Монетизация игровых проектов.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 12 зачетные единицы, 432 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится на очной форме обучения в форме зачета с оценкой в 1 семестре, в форме экзамена в 2-4 семестрах, на очно-заочной форме обучения с 1 по 4 семестр – экзамен.

АННОТАЦИЯ **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.07 «ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА»**

Цель освоения дисциплины: заключается в предоставлении студентам знаний и навыков, необходимых для эффективного продвижения игровых проектов на рынке.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; УК-3; УК-6; ПК-2; ПК-3.

Краткое содержание дисциплины: Правила игры на современном рынке. История маркетинга и его эволюция. Виды маркетинга. Оценка эффективности маркетинга. Современный маркетинг. Маркетинг в компании. Стратегический маркетинг. Типы стратегии. Виды современного маркетинга. Маркетинговая документация. Формирование маркетинговой стратегии, паспорта, маркетингового плана, чек листов.

Классификация маркетинга: по отношению к потребителям, по территориальному признаку, по сферам применения, по отрасли, по отношению к спросу.

Демаркетинг. Противодействующий маркетинг. Сферы применения маркетинга.

Правила оформления презентаций. Основы создания качественной презентации

Подготовка маркетинговых материалов «на пять звезд».

Основная маркетинговая документация: паспорт проекта, маркетинговый план, ассет-лист, чек-лист.

Маркетинговые ассеты. Логотип игры. Требования. Виды. Иконка игры.

Игровой арт. Особенности. Скриншоты. Правила. Ролик. Требования к ролику.

Маркетинговые тексты. Пресс-релиз, пресс-кит, рекламные сообщения.

Каналы продвижения. Маркетинговые каналы. Типы маркетинговых каналов: массовые, локальные, личные, индивидуальные.

Как выбирать каналы. Цели продвижения. Каналы продвижения: собственные, контролируемые, неподконтрольные. Event-marketing. Игровые выставки и конференции.

PR. Направления PR-деятельности. Основные принципы и функции. Этапы PR. PR-каналы.

Тренды современных медиа. Каналы коммуникации. GR. Лоббизм. Что делает GR-специалист. Задачи GR. Наиболее эффективные методы воздействия.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 9 зачетные единицы, 324 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета с оценкой в 1 и 2 семестре, в форме экзамена в 3 семестре и по окончании изучения курса зачет с оценкой.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.О.08 «ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН»

Цель освоения дисциплины: формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области гейм-дизайна и создании анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, обязательная часть.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-1; ПК-2.

Краткое содержание дисциплины: Режиссерское проектирование компьютерной игры. Создание сценария игры: Планирование развития уровней игры. Анализ графического взаимодействия фонов и персонажей. Сбор информации и анализ сопоставимых графических проектов. Определение целевой аудитории. Создание раскадровок ключевых сцен: Определение графической стилистики игры. Выполнение статических цветных эскизов сцен игры.

Создания персонажей. Создание визуального образа персонажа: Создание функционального дизайна персонажа. Эскизы ракурсов и движений персонажа. Создание линейки модульных персонажей для игры. Выполнение статических цветных эскизов персонажей. Взаимодействие вспомогательных графических элементов с персонажами. Создания классов и рабочих переменных: Добавление экземпляров клипов на сцену из библиотеки. Настройка свойств клипа. Добавление на сцену нового экземпляра класса. Добавление исходных переменных. Добавление переменных для ведения счета пользователя. Компьютерное моделирование анимационного пространства игры: Классическая рисованная анимация движения персонажа. Структурная анимация вложенных файлов. Взаимодействие элементов анимации между собой. Управление анимацией с помощью программирования. Создание движения в анимации через шарнирное соединение: Шарнирное соединение. Использование инструментов обратной кинематики. Создание улучшенной анимации

Создание интерактивных фонов игрового пространства. Создание интерактивных фонов. Повторяющиеся элементы. Общие принципы создания повторяющихся элементов. Создание дождя, звезд, деревьев с помощью кодов. Знакомство с массивами и циклами. Изучение работы циклов. Изменение свойств экземпляров в цикле for. Применение цикла for для создаваемой игры. Создания динамически появляющихся и исчезающих персонажей игры: Изучение принципов работы массивов. Добавление элементов массива с помощью метода push. Изменение свойств и поведения появившегося персонажа. Программное управление персонажем. Создания методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство.

Итоговая игра. Создание интерактивной связи между пользователем и программой. Использование метода hitTestObject для проверки столкновений. Добавление условного оператора для проверки исхода игры. Добавление визуальных результатов прохождения игры. Создание экземпляра класса Sound. Программное управление звуком. Взаимодействие графических и звуковых форматов. Звуковая реакция на события игры

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 9 зачетные единицы, 324 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 1 семестре, в форме зачета с оценкой во 2, 3 семестре и по окончании изучения курса – очно-заочной форме обучения, на очной форме обучения в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДЭ.01.01 «ИГРОВОЙ ДВИЖОК»

Цель освоения дисциплины: формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области современного программирования, включающего в себя методы проектирования, анализа и создания программных продуктов с использованием игрового движка, а также научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств разработки приложений в современных игровых движках.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1; ПК-2; ПК-3.

Краткое содержание дисциплины: Введение в курс «Game Dev» Интерфейс. Возможности. Знакомство с интерфейсом и функциональными характеристиками игрового движка. Основы алгоритмизации. Подготовка к созданию проекта. Создание уровня игры.

Разработка собственной игры. Объединение наработанных ранее заданий в один целый проект. Разработка собственной игры. Завершение разработки собственной игр.

Тестирование готовой игры, исправление недочетов, ошибок.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 7 зачетные единицы, 252 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 3 семестре и по окончании изучения курса.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДЭ.01.02 «ПРОДЮССИРОВАНИЕ»

Цель освоения дисциплины: формирование у магистров профессиональных знаний, умений и навыков в области особенностей продюсерской деятельности и ее возникновения, применения продюсирования в игровых индустриях.

Место дисциплины в учебном плане: блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; ПК-3.

Краткое содержание дисциплины: История возникновения продюсерской деятельности. Основы продюсерской деятельности, цели, задачи. Особенности, направления и виды продюсирования в игровых индустриях. Основы краудфандинга в игровой индустрии. Формирование продюсерской идеи. Продюсирование проектов и его этапы в игровых индустриях. Особенности маркетинга и продвижения продюсерского проекта в игровых индустриях.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 7 зачетные единицы, 252 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме экзамена в 3 семестре и по окончании изучения курса.

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
ФТД.В.01 «БРЕНДИНГ»

Цель освоения дисциплины: усвоение теоретических знаний в области разработки и применения брендов в организациях, приобретение умений их использования в профессиональной деятельности и формирования необходимых умений.

Место дисциплины в учебном плане: блок ФТД, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; УК-3.

Краткое содержание дисциплины: Рождение и развитие бренда. Анализ поведения потребителя. Сегментирование. Выбор целевых сегментов. Определение желаемой позиции в сознании потребителей. Формирование имиджа бренда. Атрибуты и ценности бренда. Позиционирование: обретение желаемой позиции в умах потребителей.

Брендинговые стратегии. Жизненный цикл бренда. Стратегии управления брендом на различных этапах жизненного цикла. Старение бренда: признаки, методы их выявления. «Вторая жизнь»: стратегии омоложения брендов. Ребрендинг. Рестайлинг. Фандрайзинг.

Бренд: функции и классификация. Бренд: функции, сущность, классификация (по сфере применения, по принадлежности). Общность и отличия бренда от торговой марки и товарного знака. Преимущества и недостатки, особенности брендингового подхода. Роль бренда в формировании имиджа в продукции. Идентичность бренда: понятие, функции (фирменная, символическая, индивидуализации). Структура идентичности бренда: расширенная и стержневая. Типы идентичности бренда.

Элементы бренда. Элементы бренда. Модель «Колесо бренда»: атрибуты, выгоды, ценности, индивидуальность, суть бренда. Атрибуты бренда: имя бренда, знаки и символы, логотип, слоган, шрифтовое начертание, цветовые сочетания, звуки, упаковка и др. Коммуникационные роли элементов и атрибутов бренда, их взаимодействие и взаимовлияние.

Информационное обеспечение бренда. Знание бренда: понятие, структура (узнавание о бренде, запоминание, воспоминание и знание отличительных характеристик, распознавание среди других брендов, лояльность к бренду, информативность различных параметров знания бренда).

Анализ целевой аудитории бренда. Ситуационный анализ аудитории и моделей бренда. Выделение целевой группы коммуникации бренда: географические, демографические, социальные и психологические критерии целевой группы. Анализ коммуникативных особенностей СМИ и их аудиторий.

Модели бренда. Модель «Колесо бренда». Модель «40». Модель «ДНК бренда». Сходство и различие моделей бренда. Технология построения брендов по моделям «Колесо бренда», «4D».

Конструирование бренда. Конструирование бренда: понятие, назначение. Выбор «имени бренда». Уровни восприятия имени, социальная мифологизация имен. Моделирование дизайна бренда, выявление визуальных ассоциаций бренда, исследования коммуникативных особенностей различных вариантов дизайна, семантическая структура тематического пространства. Структурирование коммуникации бренда и разработка других элементов бренда. Методы пре-теста элементов бренда.

Коммуникации бренда. Формы и средства коммуникации, их выбор. Возможности и ограничения различных форм личной и массовых форм маркетинговых коммуникации: реклама, директ-маркетинг, личная коммуникация. Возможности различных носителей: телевидение, радио, журналы, газеты, Интернет, формы личной и псевдоличной коммуникации.

Система управления брендами. Система управления брендами: понятие, основные элементы. Создание идеи бренда. Позиционирование бренда. Планирование стратегии продвижения бренда. Виды стратегий бренд-менеджмента. Особенности управления

российскими брендами.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета в 1 семестре очной формы обучения, в 3 семестре очно-заочной формы обучения.

АННОТАЦИЯ **рабочей программы учебной дисциплины** **ФТД.В.02 «БИЗНЕС-АНГЛИЙСКИЙ»**

Цель освоения дисциплины: развитие у студентов-магистров практических навыков использования английского языка для профессионального общения в сфере бизнеса и экономики, дать магистрам возможность проявить себя и добиться успеха, и применить полученные знания и умения на практике.

Место дисциплины в учебном плане: блок ФТД, часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

Краткое содержание дисциплины: Английский в сфере бизнеса.

Что такое сфера бизнеса, возможные направления развития бизнеса, типы компаний, активная лексика по теме. Беседа о ведущих российских компаниях, отработка основных лексических единиц на английском языке на упражнениях, прослушивание английских текстов о типах компаний. Рейтинг профессий. Работа в иностранной компании.

Профессии и качества, необходимые для успешной работы, популярные в современном мире профессии, рекламные объявления о приеме на работу, резюме, письмо о приеме на работу, собеседование. Изучение активной лексики по темам: наличие вакансий, как получить хорошую работу, анкета-заявление. Имидж современного делового человека. Национальные стандарты деловых переговоров. Конференция предпринимателей.

Национальные стандарты деловых переговоров. Самостоятельный поиск информации.

Рыночная экономика. Практика внешне-экономической деятельности. Теория: ведение деловой переписки и составление различных документов на английском языке. Языковые штампы, образцы деловых писем, контрактов и соглашений, список часто употребляемых сокращений, специальная терминология. Интернет – бизнес. Реклама- двигатель торговли. Возможности создания интернет-компаний, развитие электронного бизнеса, особенности электронной коммуникации, деловое электронное письмо. Составление бизнес-планов, этикет и правила поведения в Интернете, возможные направления развития бизнеса в будущем. Работа в команде. Формы собственности. Межличностные отношения, особенности работы в команде. Просмотр фильма и обсуждение его. Чтение текста, выполнение упражнений. Английский в сфере бизнеса. Компании с ограниченной ответственностью. Собственное дело. Главные особенности употребления делового стиля общения в английском языке. Манеры поведения и основные выражения во время деловых переговоров. Работа в группах. Разыгрывание ситуации деловых переговоров. Обсуждение проблемы в деловом кругу.

Общая трудоемкость дисциплины: составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

Итоговый контроль по дисциплине: проводится в форме зачета: очная форма обучения во 2 семестре, очно-заочная форма обучения в 4 семестре.