Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Должность: ректор

Дата подписания: 30.01.2023 15:59:29

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

УТВЕРЖДАЮ

Ректор //

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.20 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная/ очно-заочная

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.

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ

/ В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой _

_/ Е.А. Дубоносова /

разработчика РПД (подпись)

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

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Цель и задачи дисциплины
- 2. Место дисциплины в структуре ОПОП
- 3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
- 4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
- 5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
- 6. Структура и содержание дисциплины
- 7. Примерная тематика курсовых работ
- 8. Фонд оценочных средств по дисциплине
- 9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
- 10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
- 11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
- 12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи:

- развить технические и эстетические убеждения об инструментах и подходах проектирования игровых и интерактивных приложений
 - научиться создавать интерактивные игры в таких инструментах как Bitsy и Ink
- освоить ключевые приёмы прототипирования нарративных игр, арт-игр, физических игр и мета-игр
- научиться документировать прототипы игр, описывать игровые механики и проблемные моменты игры

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: по очной форме обучения – с 3 по 7 семестр; по очно-заочной форме

обучения с 4 по 8 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- УК-6 способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;
- ОПК-2 способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;
- ОПК-4 способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, промышленные товары, образцы И коллекции, художественные предметнокомплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурнопространственные объекты ландшафтного пространственной среды, дизайна, используя линейноконструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;
- ПК-1 способен формировать требования к дизайн-проекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории;
- ПК-2 способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;
- ПК-3 способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	
	компетенции	
УК-6	УК-6.2.	Знать: способы и методы планирования
Способен управлять	Планирует	траектории своего профессионального развития
своим временем,	траекторию своего	и предпринимает шаги по её реализации
выстраивать и	профессионального	Уметь: планировать траекторию своего
реализовывать	развития и	профессионального развития и предпринимает
траекторию	предпринимает шаги	шаги по её реализации

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	1 esjandanda ooj temma
компетенции	компетенции	
саморазвития на	по её реализации	Владеть: навыком планирования траектории
основе принципов	•	своего профессионального развития и
образования в		предпринимает шаги по её реализации
течение всей жизни		
ОПК-2	ОПК-2.1.	Знать: способы анализа и обобщения
Способен работать с	Способен	информации и результатов исследований,
научной литературой;	анализировать и	представленных в научной литературе
собирать,	обобщать	Уметь: анализировать и обобщать информацию
анализировать и	информацию и	и результаты исследований, представленные в
обобщать результаты	результаты	научной литературе
научных	исследований,	Владеть: навыком анализа и обобщения
исследований;	представленные в	информации и результатов исследований,
оценивать	научной литературе	представленных в научной литературе
полученную	ОПК-2.2.	Знать: методологию проведения научно-
информацию;	Способен	исследовательской работы, процедуру участия в
самостоятельно	самостоятельно	научно-практических конференциях
проводить научно-	проводить научно-	Уметь: самостоятельно проводить научно-
исследовательскую работу; участвовать в	исследовательскую работу, участвовать в	исследовательскую работу, участвовать в
научно-практических	научно- практических	научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного
конференциях	конференциях	проведения научно-исследовательской работы,
конференциях	конференциях	участия в научно-практических конференциях
ОПК-4	ОПК-4.1.	Знать: основы и принципы линейно-
Способен	Демонстрирует	конструктивного построения, цветового
проектировать,	понимание основ и	решения композиции, современной шрифтовой
моделировать,	принципов линейно-	культуры и способов проектной графики при
конструировать	конструктивного	проектировании, моделировании,
предметы, товары,	построения,	конструировании предметов, товаров,
промышленные	цветового решения	промышленных образцов и коллекций,
образцы и коллекции,	композиции,	художественных предметно-пространственных
художественные	современной	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
предметно-	шрифтовой культуры	архитектурно - пространственной среды,
пространственные	и способов проектной	объектов ландшафтного дизайна
комплексы,	графики при	Уметь: применять в профессиональной
интерьеры зданий и	проектировании,	деятельности основы и принципы линейно-
сооружений	моделировании,	конструктивного построения, цветового
архитектурно-	конструировании	решения композиции, современной шрифтовой
пространственной	предметов, товаров,	культуры и способов проектной графики при
среды, объекты	промышленных	проектировании, моделировании,
ландшафтного	образцов и коллекций,	конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,
дизайна, используя линейно-		художественных предметно-пространственных
конструктивное	художественных предметно-	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
построение, цветовое	пространственных	архитектурно - пространственной среды,
решение композиции,	комплексов,	объектов ландшафтного дизайна
современную	интерьеров зданий и	Владеть: навыком применения в
шрифтовую культуру	сооружений	профессиональной деятельности основ и
и способы проектной	архитектурно -	принципов линейно-конструктивного
графики	пространственной	построения, цветового решения композиции,
	среды, объектов	современной шрифтовой культуры и способов
	ландшафтного	проектной графики при проектировании,
	дизайна	моделировании, конструировании предметов,
		товаров, промышленных образцов и коллекций,
		художественных предметно-пространственных
		комплексов, интерьеров зданий и сооружений
		архитектурно - пространственной среды,

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	компетенции	объектов ландшафтного дизайна
	ОПК-4.2. Анализирует варианты применения	Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной
	линейно - конструктивного построения, цветового решения	шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,
	композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной	художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
	графики при проектировании, моделировании, конструировании	Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной
	предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,	графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных
	художественных предметно- пространственных комплексов,	комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: навыком анализа вариантов
	интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной	применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании,
	среды, объектов ландшафтного дизайна	моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений
	ОПК-4.3.	архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Знать: оптимальные решения и практику
	Применяет при проектировании, моделировании,	применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов
	конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и	проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных
	коллекций, художественных предметно-пространственных	комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять при проектировании,
	комплексов, интерьеров зданий и сооружений	моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных
	архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного	комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного
	дизайна оптимальные решения линейно -	построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов

Код и наименование	Индикаторы достижения	Результаты обучения
компетенции	компетенции	
	конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	проектной графики Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
ПК-1	ПК-1.1.	Знать: производственные этапы и технологии
Способен формировать требования к дизайнпроекту видеоигр на основе анализа предметной области и целевой аудитории	Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	создания художественно-технического решения дизайна видеоигр Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр Владеть: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр
	ПК-1.2. Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию гейм-дизайна
	ПК-1.3. Составляет и редактирует документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document)	Знать: требования к разработке определенной части игры (схемы игры, интерфейса, игровой механики, программного механизма и алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового мира) Уметь: составлять документацию по дизайну видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией видеоигры Владеть: навыками составления документации по дизайну видеоигры (vision, concept document)
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку геймдизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в

Код и наименование	Индикаторы достижения	Результаты обучения
компетенции	компетенции	
	компетенции	соответствии с поставленными проектными
		задачами
		Владеть: навыками научно-практического
		обоснования художественного
		решения при начальной проработке гейм-дизайна
	ПК -2.3.	Знать: составляющие игрового процесса,
	Проводит	методики проведения вертикального среза в
	вертикальный срез	гейм-дизайне
	(vertical slice) -	Уметь: проводить предварительный анализ
	получает минимально	комплексной локации видеоигры с
	возможную	максимальной концентрацией механик, для
	полноценную версию	определения преимущества или недостатков
	видеоигры,	дизайн-проекта перед конкурентами
	включающую в себя	Владеть: методиками проведения
	полностью	вертикального среза и методами проведения
	реализованный	анализа конкурентоспособности дизайн-проекта
	игровой процесс	на рынке
ПК-3	ПК-3.1.	Знать: программное обеспечение (игровой
Способен	Производит готовый	движок), выполняющее создание визуальной
осуществлять	контент дизайна	части видеоигры (концепты, модели, арты,
разработку дизайна	видеоигры (content	анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX),
видеоигры с учетом	production)	поиска путей, конверсии моделей из 3D-
современных		редакторов в игру, расчёты физики, расчёты
тенденций		столкновений.
		Уметь: использовать программное обеспечение
		(игровой движок) для производства готового
		контента дизайна видеоигры
		Владеть: навыком использования программного
		обеспечения (игрового движка) для создания
	TTV	готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2.	Знать: этапы проведения и программное
	Подготавливает	обеспечение для бета-тестирования гейм-
	готовый дизайн	дизайна видеоигры
	видеоигры к	Уметь: проводить бета-тестирование гейм-
	закрытому и	дизайна видеоигры с помощью специальных
	открытому бета-	компьютерных программ
	тестированию	Владеть: навыком проведения и устранения
		ошибок, выявленных в процессе бета- тестирования гейм-дизайна видеоигры
	ПК-3.3.	Знать: особенности современных языков
	Принимает участие в	программирования, актуальных компьютерных
	составлении	программ для разработки видеоигр
	технической	Уметь: выбирать наиболее подходящие языки
	спецификации	программирования (С+, С#, Java и др.) и
	видеоигры	программирования (Ст, Сп, зача и др.) и программное обеспечение (Unity 3D и др.) для
	P	разработки конкретной видеоигры
		Владеть: навыком подбора подходящих
		программных разработок для составления
		технической спецификации видеоигры

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Гейм-дизайн» для студентов очной и очнозаочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», составляет: 20 з.е./720 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)				
	Очная	Очно-заочная			
Аудиторные занятия	360	90			
в том числе:					
Лекции	180	45			
Практические занятия	180	45			
Лабораторные работы	-				
Самостоятельная работа	180	495			
в том числе:					
часы на выполнение КР / КП	-	-			
Промежуточная аттестация:					
Вид	Экзамен – 3, 4, 5, 6, 7 семестры Курсовая работа – 6 семестр	Экзамен – 5, 6, 7, 8 семестры Зачет с оценкой - 4 семестр Курсовая работа – 7 семестр			
Трудоемкость (час.)	180	135			
Общая трудоемкость з.е. / часов	20 з.е. / 720 час.	20 з.е. / 720 час.			

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

	Темы дисциплины			Количество часов (по формам обучения)			
				Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР/КП)		
1	Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение	12	12	-	12		
2	Типы игрового дизайна	12	12	-	12		
3	3 Игровые механики			-	12		
	Итого (часов)			-	36		
	Форма контроля:	Экзамен, 36 час.					
Всего за 3 семестр:			144	/ 4 s.e.			
4	Нарративный дизайн	12	12	-	3		
5	Балансировка игр	12	12	-	3		
6	6 Прототипирование в гейм-дизайне			-	3		
	Итого (часов)	36	36	-	9		
	Форма контроля:			Экзамен, 27 час.			
	Всего за 4 семестр:		108	/ 3 з.е.			
7	Основы работы с движком Unreal Engine	12	12	-	21		

	Темы дисциплины			Количество часов (по формам обучения) Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные <mark>ж</mark> работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)		
8	Основы левел-дизайна	12	12	-	21		
9	Основы создания игр на Unity	12	12	-	21		
	Итого (часов)	36	36	-	63		
	Форма контроля:			Экзамен, 45 час.			
	Всего за 5 семестр:			180 / 5 з.е.			
10	Документация в геймдизайне	12	12	-	3		
11	Настольные игры и манифесты	12	12	-	3		
12	Поэтические игры в движке Bitsy	12	12	-	3		
	Итого (часов)	36	36	-	9		
	Форма контроля:	Экзамен, 27 час.					
	Всего за 6 семестр:			/ 3 з.е.			
13	Нарративные игры	12	12	-	12		
14	«Дворовые» игры и «зины»	12 12	12 12	-	21		
15	15 Игры для видеоконференций. Презентации игр			-	21		
	Итого (часов)	36	36	-	63		
	Форма контроля:			Экзамен, 45 час.			
	Всего за 7 семестр:			/ 5 з.е.			
	Итого по дисциплине (часов)	180	180	-	180		
	Всего по дисциплине:		720	/ 20 3.e.			

	Темы дисциплины			Количество часов (по формам обучения)			
			Очно-заочная				
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)		
1	Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение	3	3	-	18		
2	Типы игрового дизайна	3	3	-	18		
3	Игровые механики	3	3	-	18		
	Итого (часов)	9	9	-	54		
	Форма контроля:		Зачет с оценкой				
	Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.				
4	Нарративный дизайн	3	3	-	42		
5	Балансировка игр	3	3	-	42		
6	Прототипирование в гейм-дизайне	3	3	-	42		
	Итого (часов)	9	9	-	126		
	Форма контроля:			Экзамен, 36 час.			
	Всего за 5 семестр:) / 5 з.е.			
7	Основы работы с движком Unreal Engine	3	3	-	21		
8	Основы левел-дизайна	3	3	-	21		
9	Основы создания игр на Unity	3	3	-	21		
	Итого (часов)	9	9	-	63		
	Форма контроля:		Экзам	ен, 27 ча	<i>c</i> .		

	Темы дисциплины			Количество часов (по формам обучения) Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)		
	Всего за 6 семестр:	108 / 3 з.е.					
10	Документация в геймдизайне	3	3	-	42		
11	11 Настольные игры и манифесты			-	42		
12	12 Поэтические игры в движке Bitsy			-	42		
	Итого (часов)	9	9	-	126		
	Форма контроля:	Экзамен, 36 час.					
	Всего за 7 семестр:	180 / 5 з.е.					
13	Нарративные игры	3	3	-	42		
14	«Дворовые» игры и «зины»	3	3	-	42		
15	Игры для видеоконференций. Презентации игр	3	3	-	42		
	Итого (часов)	9	9	-	126		
	Форма контроля:			ен, 36 ча	c.		
	Всего за 8 семестр:			180 / 5 з.е.			
	Итого по дисциплине (часов)			-	495		
	Всего по дисциплине:			/ 20 3.e.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема № 1. Введение в гейм-дизайн. Предмет дисциплины, ее значение

Что такое игра и ее особенности. История игр. Элементы игры. Триада PBL. Значение трех элементов. Психология игрока, его потребности. Внутренняя и внешняя мотивация. Мотивация, встроенная в циклы геймплея. Оценка как способ мотивировать. Способы генерации игровой идеи. Построение концепции игры. Игровые циклы. Структура игрового процесса. Содержание и инструменты создания дизайн-документа.

Тема № 2. Типы игрового дизайна

Дизайн мира: создание общей истории, сеттинга и темы игры. Системный дизайн: создание правил и сопутствующих расчетов для игры. Контент-дизайн: создание персонажей, предметов, загадок и миссий. Игровые тексты: написание внутриигровых диалогов, текстов и историй. Дизайн уровней: создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов. Два элемента дизайна интерфейсов (UI): взаимодействие игрока с игрой; получение игроком информации и реакции на свои действия от игры.

Тема № 3. Игровые механики

Описание игровых механик и управления. Взаимодействие с предметом или персонажем. Типы механик в зависимости от жанра игры. Механика перемещения в пространстве и времени. Механика внутренней экономики». Группа механик «Прогрессия». Механика тактических маневров. Социальное взаимодействие. Метамеханики. Алгоритм работы механик. Вспомогательные типы механики: механика усиления, альтернативная механика, механика сопротивления.

Тема № 4. Нарративный дизайн

Влияние нарратива на игровое восприятие. Структура нарратива. Элементы нарративной системы. Составление технического задания для нарратива. Как сделать

Тема № 5. Балансировка игр

Понятие игрового баланса. Баланс симметричной игровой системы. Баланс асимметричной игровой системы. Методы создания парадигмы баланса. Виды баланса и приемы их балансировки. Золотые правила баланса. Математический баланс боевой системы. Игровая экономика. Анализ экономики игры. Баланс F2P и фримиум игр. Проверка игрового баланса.

Тема № 6. Прототипирование в гейм-дизайне

Понятие прототипирования в гейм-дизайне, его назначение. Цели и виды прототипирования. Области применения прототипов в гейм-дизайне. Эволюционное прототипирование. Пруф-концепт. Бумажный прототип. Игровая карта процесса. Карта сервиса. Основные принципы прототипирования.

Тема № 7. Основы работы с движком Unreal Engine

Базовые принципы работы с движком Unreal Engine. Переменные и логические выражения. Функции, классы и наследование. Создание проекта. Структура проекта. Прототипирование и дебаггинг. Воркшоп.

Тема № 8. Основы левел-дизайна

Левел-дизайн в Unreal Engine. Базовые сведения. Повествование через дизайн уровней. Разбор самых запоминающихся уровней в играх. Левел-дизайн практика. Метрики — наше всё. Использование BSP брашей для прототипирования. Левел дизайн для босс файта.

Тема № 9. Основы создания игр на Unity

Установка, интерфейс. Принципы работы. Базовые возможности С#. Настройки. 3D-графика реального времени и возможности Unity. Как работают компоненты, сцены, иерархии, инспекторы. Разбор префабов. Физика, немного кода. Реализация поведения объектов в игре. Пользовательский интерфейс. Как написать техническое задание по новой механике

Тема № 10. Документация в геймдизайне

Работа с документацией на игровых проектах. Продюсерская документация. Геймдизайнерская документация. Технические средства документооборота и магазины приложений. Маркетинговая документация. Проектная документация. Техническая документация. Документация арт-отдела. Административная структура, подбор персонала и экономика проекта.

Тема № 11. Настольные игры и манифесты

История настольных игр. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы. Персонажи и сеттинг. Условия победы и поражения. История видеоигр. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids. Манифесты как творческие высказывания.

Тема № 12. Поэтические игры в движке Bitsy

История поэтических игр. Игры без игровых механик. История арт-игр. Игры в музейных пространствах. Инструменты гейм-дизайна. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры. Нарративные игры в движке Ink.

Тема № 13. Нарративные игры

История нарративных игр. Роль игрока в нелинейном повествовании. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх. Типы выборов в нарративных играх. Выборы с

последствиями. Выбор как инструмент самовыражения. Интерактивные пьесы. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия.

Тема № 14. «Дворовые» игры и «зины»

Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила. Скука как инструмент геймдизайна. Типология Бартла. Electric Zine Maker. Книги с играми для детей. Компоновка страницы. Печать журнала.

Тема № 15. Игры для видеоконференций. Презентации игр

Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование. Аукционы. Блеф как инструмент игрока.

Создание промо-материалов для игры. Создание питча игры. Маркетинговые презентации. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

- 1. Создание и разработка плана проекта игры в жанре головоломки
- 2. Создание и разработка плана проекта игры в жанре бесконечной раннер
- 3. Создание и разработка плана проекта игры в жанре стратегии
- 4. Художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды
- 5. Создание и разработка плана проекта игры в жанре квест
- 6. Создание и разработка плана проекта игры в жанре кооперативной игры
- 7. Создание и разработка плана проекта игры в жанре Wargame
- 8. Выбор оптимальных практик при проектировании игр в жанре экшен
- 9. Выбор оптимальных практик при проектировании сюжетных игр
- 10. Художественно-проектный подход к созданию игр для видеоконференций
- 11. Художественно-проектный подход к созданию книг с играми для детей
- 12. Создание и разработка плана проекта автосимулятора

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

- 1. Заика А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
 - режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book red&id=429015
- 2. Sweigart A. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book red&id=429001
- 3. Чувиков Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017 режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

- 1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
- 2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

- 1. Браузер Google Chrome;
- 2. Браузер Yandex;
- 3. Adobe Reader программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com - TouchArcade

https://habr.com/ru/post/266435/ - Как научиться делать игры: полезные ресурсы www.pocketgamer.co.uk - Веб-сайт для мобильных и портативных видеоигр номер один в мире | Pocket Gamer

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com - Журнал Edge | GamesRadar www.escapistmagazine.com - журнал Эскапист

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

- г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;
- д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки:
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; выполнение Самостоятельный работ. труд развивает такие организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План — это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект — это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект — это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут

присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки. Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) ПО изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Методические рекомендации для обучающихся с OB3 и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

— в печатной форме увеличенным шрифтом,

– в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла. Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования **«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

Б1.О.20 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	1 05/012111122 00/ 10111111
компетенции	компетенции	
УК-6	УК-6.2.	Знать: способы и методы планирования
Способен управлять	Планирует	траектории своего профессионального развития
своим временем,	траекторию своего	и предпринимает шаги по её реализации
выстраивать и	профессионального	Уметь: планировать траекторию своего
реализовывать	развития и	профессионального развития и предпринимает
траекторию	предпринимает шаги	шаги по её реализации
саморазвития на	по её реализации	Владеть: навыком планирования траектории
основе принципов	•	своего профессионального развития и
образования в		предпринимает шаги по её реализации
течение всей жизни		
ОПК-2	ОПК-2.1.	Знать: способы анализа и обобщения
Способен работать с	Способен	информации и результатов исследований,
научной литературой;	анализировать и	представленных в научной литературе
собирать,	обобщать	Уметь: анализировать и обобщать информацию
анализировать и	информацию и	и результаты исследований, представленные в
обобщать результаты	результаты	научной литературе
научных	исследований,	Владеть: навыком анализа и обобщения
исследований;	представленные в	информации и результатов исследований,
оценивать	научной литературе	представленных в научной литературе
полученную	ОПК-2.2.	Знать: методологию проведения научно-
информацию;	Способен	исследовательской работы, процедуру участия в
самостоятельно	самостоятельно	научно-практических конференциях
проводить научно-	проводить научно-	Уметь: самостоятельно проводить научно-
исследовательскую	исследовательскую	исследовательскую работу, участвовать в
работу; участвовать в	работу, участвовать в	научно-практических конференциях
научно-практических	научно- практических	Владеть: навыком самостоятельного
конференциях	конференциях	проведения научно-исследовательской работы,
		участия в научно-практических конференциях
ОПК-4	ОПК-4.1.	Знать: основы и принципы линейно-
Способен	Демонстрирует	конструктивного построения, цветового
проектировать,	понимание основ и	решения композиции, современной шрифтовой
моделировать,	принципов линейно-	культуры и способов проектной графики при
конструировать	конструктивного	проектировании, моделировании,
предметы, товары,	построения,	конструировании предметов, товаров,
промышленные	цветового решения	промышленных образцов и коллекций,
образцы и коллекции,	композиции,	художественных предметно-пространственных
художественные	современной	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
предметно-	шрифтовой культуры	архитектурно - пространственной среды,
пространственные	и способов проектной	объектов ландшафтного дизайна
комплексы,	графики при	Уметь: применять в профессиональной
интерьеры зданий и	проектировании,	деятельности основы и принципы линейно-
сооружений	моделировании,	конструктивного построения, цветового
архитектурно-	конструировании	решения композиции, современной шрифтовой
пространственной	предметов, товаров,	культуры и способов проектной графики при
среды, объекты	промышленных	проектировании, моделировании,
ландшафтного	образцов и	конструировании предметов, товаров,
дизайна, используя	коллекций,	промышленных образцов и коллекций,
линейно-	художественных	художественных предметно-пространственных
конструктивное	предметно-	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
построение, цветовое	пространственных	архитектурно - пространственной среды,

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	т езультаты обучения
No.me remain	компетенции	
решение композиции,	комплексов,	объектов ландшафтного дизайна
современную	интерьеров зданий и	Владеть: навыком применения в
шрифтовую культуру	сооружений	профессиональной деятельности основ и
и способы проектной	архитектурно -	принципов линейно-конструктивного
графики	пространственной	построения, цветового решения композиции,
	среды, объектов	современной шрифтовой культуры и способов
	ландшафтного дизайна	проектной графики при проектировании,
	Дизаина	моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,
		художественных предметно-пространственных
		комплексов, интерьеров зданий и сооружений
		архитектурно - пространственной среды,
		объектов ландшафтного дизайна
	ОПК-4.2.	Знать: способы анализа вариантов применения
	Анализирует	линейно - конструктивного построения,
	варианты применения	цветового решения композиции, современной
	линейно -	шрифтовой культуры и способов проектной
	конструктивного	графики при проектировании, моделировании,
	построения,	конструировании предметов, товаров,
	цветового решения	промышленных образцов и коллекций,
	композиции,	художественных предметно-пространственных
	современной	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
	шрифтовой культуры	архитектурно-пространственной среды,
	и способов проектной	объектов ландшафтного дизайна
	графики при	Уметь: анализировать варианты применения
	проектировании,	линейно - конструктивного построения,
	моделировании,	цветового решения композиции, современной
	конструировании	шрифтовой культуры и способов проектной
	предметов, товаров,	графики при проектировании, моделировании,
	промышленных образцов и	конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,
	коллекций,	1 -
	художественных	художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений
	предметно-	архитектурно-пространственной среды,
	пространственных	объектов ландшафтного дизайна
	комплексов,	Владеть: навыком анализа вариантов
	интерьеров зданий и	применения линейно - конструктивного
	сооружений	построения, цветового решения композиции,
	архитектурно-	современной шрифтовой культуры и способов
	пространственной	проектной графики при проектировании,
	среды, объектов	моделировании, конструировании предметов,
	ландшафтного	товаров, промышленных образцов и коллекций,
	дизайна	художественных предметно-пространственных
		комплексов, интерьеров зданий и сооружений
		архитектурно-пространственной среды,
	OHIC 4.2	объектов ландшафтного дизайна
	ОПК-4.3.	Знать: оптимальные решения и практику
	Применяет при	применения линейно - конструктивного
	проектировании,	построения, цветового решения композиции,
	моделировании,	современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании,
	конструировании предметов, товаров,	проектнои графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов,
	предметов, товаров, промышленных	товаров, промышленных образцов и коллекций,
	образцов и	художественных предметно-пространственных
	ооразцов и	лудожественных предметно-пространственных

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	
	компетенции	
	коллекций,	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
	художественных	архитектурно - пространственной среды,
	предметно-	объектов ландшафтного дизайна
	пространственных	Уметь: применять при проектировании,
	комплексов,	моделировании, конструировании предметов,
	интерьеров зданий и	товаров, промышленных образцов и коллекций,
	сооружений	художественных предметно-пространственных
	архитектурно -	комплексов, интерьеров зданий и сооружений
	пространственной	архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные
	среды, объектов ландшафтного	решения линейно - конструктивного
	дизайна оптимальные	построения, цветового решения композиции,
	решения линейно -	современной шрифтовой культуры и способов
	конструктивного	проектной графики
	построения,	Владеть: навыком разработки и практикой
	цветового решения	применения оптимальных решений линейно -
	композиции,	конструктивного построения, цветовых
	современной	решений композиции, современной шрифтовой
	шрифтовой культуры	культуры и способов проектной графики при
	и способов проектной	проектировании, моделировании,
	графики	конструировании предметов, товаров,
		промышленных образцов и коллекций,
		художественных предметно-пространственных
		комплексов, интерьеров зданий и сооружений
		архитектурно - пространственной среды,
		объектов ландшафтного дизайна
ПК-1	ПК-1.1.	Знать: производственные этапы и технологии
Способен	Определяет перечень	создания художественно-технического решения
формировать	задач по подготовке к	дизайна видеоигр
требования к дизайн-	разработке	Уметь: использовать справочные, технические,
проекту видеоигр на основе анализа	художественно- технического	научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке
предметной области и	решения дизайна	художественно-технического решения дизайна
целевой аудитории	видеоигр	видеоигр
целевой аудитории	видеот р	Владеть: навыком составления задач по
		подготовке к разработке художественно-
		технического решения дизайна видеоигр
	ПК-1.2.	Знать: технологии поиска, источники сбора и
	Осуществляет сбор	анализа информации, необходимой для
	информации,	разработки художественно-технического
	необходимой для	решения по созданию гейм-дизайна
	разработки	Уметь: выбирать и систематизировать
	художественно-	информацию, необходимую для разработки
	технического	художественно-технического решения по
	решения по созданию	созданию гейм-дизайна
	гейм-дизайна	Владеть: навыками поиска, сбора и анализа
		информации, необходимой для разработки
		художественно-технического решения по
	HIIC 1 2	созданию гейм-дизайна
	ПК-1.3.	Знать: требования к разработке определенной
	Составляет и	части игры (схемы игры, интерфейса, игровой
	редактирует	механики, программного механизма и
	документацию по	алгоритма, звуки и музыки, сюжета, игрового
	дизайну видеоигры	мира)

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	
	компетенции	\$7
	(vision, concept	Уметь: составлять документацию по дизайну
	document)	видеоигры (vision, concept document), в соответствии с функциональной спецификацией
		видеоигры
		Владеть: навыками составления документации
		по дизайну видеоигры (vision, concept document)
ПК-2	ПК-2.1.	Знать: способы разработки концептуальных
Способен	Разрабатывает	проектных идей; формы фиксации креативных
разрабатывать	концепцию дизайна	идей и создания поисковых эскизов; методы
дизайн-концепцию	видеоигры и	синтеза набора возможных решений, анализа и
видеоигры в	выполняет начальную	отбора состоятельных концепций гейм-дизайна
соответствии с	проработку гейм-	Уметь: выдвигать, формулировать и излагать
технической	дизайна	изобразительными средствами креативную
документацией		идею, образ, концепцию гейм-дизайна;
		выбирать техники исполнения эскизов в
		соответствии с поставленными проектными
		задачами
		Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного
		решения при начальной проработке гейм-
		дизайна
	ПК -2.3.	Знать: составляющие игрового процесса,
	Проводит	методики проведения вертикального среза в
	вертикальный срез	гейм-дизайне
	(vertical slice) -	Уметь: проводить предварительный анализ
	получает минимально	комплексной локации видеоигры с
	возможную	максимальной концентрацией механик, для
	полноценную версию	определения преимущества или недостатков
	видеоигры,	дизайн-проекта перед конкурентами
	включающую в себя полностью	Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения
	реализованный	анализа конкурентоспособности дизайн-проекта
	игровой процесс	на рынке
ПК-3	ПК-3.1.	Знать: программное обеспечение (игровой
Способен	Производит готовый	движок), выполняющее создание визуальной
осуществлять	контент дизайна	части видеоигры (концепты, модели, арты,
разработку дизайна	видеоигры (content	анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX),
видеоигры с учетом	production)	поиска путей, конверсии моделей из 3D-
современных		редакторов в игру, расчёты физики, расчёты
тенденций		столкновений.
		Уметь: использовать программное обеспечение
		(игровой движок) для производства готового
		контента дизайна видеоигры
		Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания
		готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2.	Знать: этапы проведения и программное
	Подготавливает	обеспечение для бета-тестирования гейм-
	готовый дизайн	дизайна видеоигры
	видеоигры к	Уметь: проводить бета-тестирование гейм-
	закрытому и	дизайна видеоигры с помощью специальных
	открытому бета-	компьютерных программ
	тестированию	Владеть: навыком проведения и устранения
		ошибок, выявленных в процессе бета-

Код и наименование	Индикаторы	Результаты обучения
компетенции	достижения	
	компетенции	
		тестирования гейм-дизайна видеоигры
	ПК-3.3. Принимает участие в составлении технической спецификации	Знать: особенности современных языков программирования, актуальных компьютерных программ для разработки видеоигр Уметь: выбирать наиболее подходящие языки программирования (С+, С#, Java и др.) и
	видеоигры	программное обеспечение (Unity 3D и др.) для разработки конкретной видеоигры Владеть: навыком подбора подходящих программных разработок для составления технической спецификации видеоигры

Показатели оценивания результатов обучения

	Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
способы и методы	способы и методы	способы и методы	знает:	
планирования	планирования	планирования	способы и методы	
траектории своего	траектории своего	траектории своего	планирования	
профессионального	профессионального	профессионального	траектории своего	
развития и	развития и	развития и	профессионального	
предпринимает шаги по	предпринимает шаги	предпринимает шаги	развития и	
её реализации	по её реализации	по её реализации	предпринимает шаги по	
Не умеет:	В целом умеет:	Умеет:	её реализации	
планировать	планировать	планировать	В полном объеме	
траекторию своего	траекторию своего	траекторию своего	умеет:	
профессионального	профессионального	профессионального	планировать	
развития и	развития и	развития и	траекторию своего	
предпринимает шаги по	предпринимает шаги	предпринимает шаги	профессионального	
её реализации	по её реализации	по её реализации	развития и	
Не владеет:	В целом владеет:	Владеет:	предпринимает шаги по	
навыком планирования	навыком	навыком планирования	её реализации	
траектории своего	планирования	траектории своего	В полном объеме	
профессионального	траектории своего	профессионального	владеет:	
развития и	профессионального	развития и	навыком планирования	
предпринимает шаги по	развития и	предпринимает шаги	траектории своего	
её реализации	предпринимает шаги	по её реализации	профессионального	
_	по её реализации		развития и	
	_		предпринимает шаги по	
			её реализации	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
способы анализа и	способы анализа и	способы анализа и	знает:	
обобщения информации	обобщения	обобщения	способы анализа и	
и результатов	информации и	информации и	обобщения информации	
исследований,	результатов	результатов	и результатов	
представленных в	исследований,	исследований,	исследований,	
научной литературе	представленных в	представленных в	представленных в	
Не умеет:	научной литературе	научной литературе	научной литературе	
анализировать и	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме	

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
обобщать информацию	анализировать и	анализировать и	умеет:
и результаты	обобщать	обобщать	анализировать и
исследований,	информацию и	информацию и	обобщать информацию
представленные в	результаты	результаты	и результаты
научной литературе	исследований,	исследований,	исследований,
Не владеет:	представленные в	представленные в	представленные в
навыком анализа и	научной литературе	научной литературе	научной литературе
обобщения информации	В целом владеет:	Владеет:	В полном объеме
и результатов	навыком анализа и	навыком анализа и	владеет:
исследований,	обобщения	обобщения	навыком анализа и
представленных в	информации и	информации и	обобщения информации
научной литературе	результатов	результатов	и результатов
	исследований,	исследований,	исследований,
	представленных в	представленных в	представленных в
TI	научной литературе	научной литературе	научной литературе
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме
методологию	методологию	методологию	знает:
проведения научно-	проведения научно-	проведения научно-	методологию
исследовательской	исследовательской	исследовательской	проведения научно-
работы, процедуру	работы, процедуру	работы, процедуру	исследовательской
участия в научно-	участия в научно-	участия в научно-	работы, процедуру
практических	практических	практических	участия в научно-
конференциях	конференциях	конференциях Умеет:	практических
Не умеет: самостоятельно	В целом умеет: самостоятельно		конференциях В полном объеме
		самостоятельно	
проводить научно- исследовательскую	проводить научно- исследовательскую	проводить научно- исследовательскую	умеет: самостоятельно
работу, участвовать в	работу, участвовать в	работу, участвовать в	проводить научно-
научно-практических	научно-практических	научно-практических	исследовательскую
конференциях	конференциях	конференциях	работу, участвовать в
Не владеет:	В целом владеет:	Владеет:	научно-практических
навыком	навыком	навыком	конференциях
самостоятельного	самостоятельного	самостоятельного	В полном объеме
проведения научно-	проведения научно-	проведения научно-	владеет:
исследовательской	исследовательской	исследовательской	навыком
работы, участия в	работы, участия в	работы, участия в	самостоятельного
научно-практических	научно-практических	научно-практических	проведения научно-
конференциях	конференциях	конференциях	исследовательской
			работы, участия в
			научно-практических
			конференциях
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме
основы и принципы	основы и принципы	основы и принципы	знает:
линейно-	линейно-	линейно-	основы и принципы
конструктивного	конструктивного	конструктивного	линейно-
построения, цветового	построения, цветового	построения, цветового	конструктивного
решения композиции,	решения композиции,	решения композиции,	построения, цветового
современной	современной	современной	решения композиции,
шрифтовой культуры и	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	современной
способов проектной	и способов проектной	способов проектной	шрифтовой культуры и
графики при	графики при	графики при	способов проектной
проектировании,	проектировании,	проектировании,	графики при
моделировании,	моделировании,	моделировании,	проектировании,

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
конструировании	конструировании	конструировании	моделировании,
предметов, товаров,	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
промышленных	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
художественных	художественных	художественных	образцов и коллекций,
предметно-	предметно-	предметно-	художественных
пространственных	пространственных	пространственных	предметно-
комплексов, интерьеров	комплексов,	комплексов,	пространственных
зданий и сооружений	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
архитектурно -	сооружений	сооружений	зданий и сооружений
пространственной	архитектурно -	архитектурно -	архитектурно -
среды, объектов	пространственной	пространственной	пространственной
ландшафтного дизайна	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
Не умеет:	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
применять в	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме
профессиональной	применять в	применять в	умеет:
деятельности основы и	профессиональной	профессиональной	применять в
принципы линейно-	деятельности основы и	деятельности основы и	профессиональной
конструктивного	принципы линейно-	принципы линейно-	деятельности основы и
построения, цветового	конструктивного	конструктивного	принципы линейно-
решения композиции,	построения, цветового	построения, цветового	конструктивного
современной	решения композиции,	решения композиции,	построения, цветового
шрифтовой культуры и	современной	современной	решения композиции,
способов проектной	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	современной
графики при	и способов проектной	способов проектной	шрифтовой культуры и
проектировании,	графики при	графики при	способов проектной
моделировании,	проектировании,	проектировании,	графики при
конструировании	моделировании,	моделировании,	проектировании,
предметов, товаров,	конструировании	конструировании	моделировании,
промышленных	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
образцов и коллекций,	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
художественных	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
предметно-	художественных	художественных	образцов и коллекций,
пространственных	предметно-	предметно-	художественных
комплексов, интерьеров	пространственных	пространственных	предметно-
зданий и сооружений	комплексов,	комплексов,	пространственных
архитектурно -	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
пространственной	сооружений	сооружений	зданий и сооружений
среды, объектов	архитектурно -	архитектурно -	архитектурно -
ландшафтного дизайна	пространственной	пространственной	пространственной
Не владеет:	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
навыком применения в	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
профессиональной	В целом владеет:	Владеет:	В полном объеме
деятельности основ и	навыком применения в	навыком применения в	владеет:
принципов линейно-	профессиональной	профессиональной	навыком применения в
конструктивного	деятельности основ и	деятельности основ и	профессиональной
построения, цветового	принципов линейно-	принципов линейно-	деятельности основ и
решения композиции,	конструктивного	конструктивного	принципов линейно-
современной	построения, цветового	построения, цветового	конструктивного
шрифтовой культуры и	решения композиции,	решения композиции,	построения, цветового
способов проектной	современной	современной	решения композиции,
графики при	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	современной
проектировании,	и способов проектной	способов проектной	шрифтовой культуры и

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
моделировании,	графики при	графики при	способов проектной
конструировании	проектировании,	проектировании,	графики при
предметов, товаров,	моделировании,	моделировании,	проектировании,
промышленных	конструировании	конструировании	моделировании,
образцов и коллекций,	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
художественных	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
предметно-	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
пространственных	художественных	художественных	образцов и коллекций,
комплексов, интерьеров	предметно-	предметно-	художественных
зданий и сооружений	пространственных	пространственных	предметно-
архитектурно -	комплексов,	комплексов,	пространственных
пространственной	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
среды, объектов	сооружений	сооружений	зданий и сооружений
ландшафтного дизайна	архитектурно -	архитектурно -	архитектурно -
	пространственной	пространственной	пространственной
	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме
способы анализа	способы анализа	способы анализа	знает:
вариантов применения	вариантов применения	вариантов применения	способы анализа
линейно -	линейно -	линейно -	вариантов применения
конструктивного	конструктивного	конструктивного	линейно -
построения, цветового	построения, цветового	построения, цветового	конструктивного
решения композиции,	решения композиции,	решения композиции,	построения, цветового
современной	современной	современной	решения композиции,
шрифтовой культуры и	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	современной
способов проектной	и способов проектной	способов проектной	шрифтовой культуры и
графики при	графики при	графики при	способов проектной
проектировании,	проектировании,	проектировании,	графики при
моделировании,	моделировании,	моделировании,	проектировании,
конструировании	конструировании	конструировании	моделировании,
предметов, товаров,	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
промышленных	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
художественных	художественных	художественных	образцов и коллекций,
предметно-	предметно-	предметно-	художественных
пространственных	пространственных	пространственных	предметно-
комплексов, интерьеров	комплексов,	комплексов,	пространственных
зданий и сооружений	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
архитектурно-	сооружений	сооружений	зданий и сооружений
пространственной	архитектурно-	архитектурно-	архитектурно-
среды, объектов	пространственной	пространственной	пространственной
ландшафтного дизайна	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
Не умеет:	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
анализировать	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме
варианты применения	анализировать	анализировать	умеет:
линейно -	варианты применения	варианты применения	В полном объеме знает:
конструктивного	линейно -	линейно -	способы анализа
построения, цветового	конструктивного	конструктивного	вариантов применения
решения композиции,	построения, цветового	построения, цветового	линейно -
современной	решения композиции,	решения композиции,	конструктивного
шрифтовой культуры и	современной	современной	построения, цветового
способов проектной	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	решения композиции,

	Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично	
графики при	и способов проектной	способов проектной	современной	
проектировании,	графики при	графики при	шрифтовой культуры и	
моделировании,	проектировании,	проектировании,	способов проектной	
конструировании	моделировании,	моделировании,	графики при	
предметов, товаров,	конструировании	конструировании	проектировании,	
промышленных	предметов, товаров,	предметов, товаров,	моделировании,	
образцов и коллекций,	промышленных	промышленных	конструировании	
художественных	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	предметов, товаров,	
предметно-	художественных	художественных	промышленных	
пространственных	предметно-	предметно-	образцов и коллекций,	
комплексов, интерьеров	пространственных	пространственных	художественных	
зданий и сооружений	комплексов,	комплексов,	предметно-	
архитектурно-	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	пространственных	
пространственной	сооружений	сооружений	комплексов, интерьеров	
среды, объектов	архитектурно-	архитектурно-	зданий и сооружений	
ландшафтного дизайна	пространственной	пространственной	архитектурно-	
Не владеет:	среды, объектов	среды, объектов	пространственной	
навыком анализа	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	среды, объектов	
вариантов применения	В целом владеет:	Владеет:	ландшафтного дизайна	
линейно -	навыком анализа	навыком анализа	В полном объеме	
конструктивного	вариантов применения	вариантов применения	владеет:	
построения, цветового	линейно -	линейно -	навыком анализа	
решения композиции,				
современной	конструктивного построения, цветового	конструктивного	вариантов применения линейно -	
шрифтовой культуры и	решения композиции,	построения, цветового решения композиции,		
способов проектной	современной	современной	конструктивного	
графики при	_	_	построения, цветового решения композиции,	
	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	•	
проектировании,	и способов проектной	способов проектной	современной	
моделировании,	графики при	графики при	шрифтовой культуры и	
конструировании	проектировании,	проектировании,	способов проектной	
предметов, товаров,	моделировании,	моделировании,	графики при	
промышленных	конструировании	конструировании	проектировании,	
образцов и коллекций,	предметов, товаров,	предметов, товаров,	моделировании,	
художественных	промышленных	промышленных	конструировании	
предметно-	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	предметов, товаров,	
пространственных	художественных	художественных	промышленных	
комплексов, интерьеров	предметно-	предметно-	образцов и коллекций,	
зданий и сооружений	пространственных	пространственных	художественных	
архитектурно-	комплексов,	комплексов,	предметно-	
пространственной	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	пространственных	
среды, объектов	сооружений	сооружений	комплексов, интерьеров	
ландшафтного дизайна	архитектурно-	архитектурно-	зданий и сооружений	
	пространственной	пространственной	архитектурно-	
	среды, объектов	среды, объектов	пространственной	
	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	среды, объектов	
			ландшафтного дизайна	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
оптимальные решения и	оптимальные решения	оптимальные решения	знает:	
практику применения	и практику	и практику	оптимальные решения и	
линейно -	применения линейно -	применения линейно -	практику применения	
конструктивного	конструктивного	конструктивного	линейно -	
построения, цветового	построения, цветового	построения, цветового	конструктивного	
решения композиции,	решения композиции,	решения композиции,	построения, цветового	
решения композиции,	решения композиции,	решения композиции,	постросния, цветового	

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
современной	современной	современной	решения композиции,
шрифтовой культуры и	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	современной
способов проектной	и способов проектной	способов проектной	шрифтовой культуры и
графики при	графики при	графики при	способов проектной
проектировании,	проектировании,	проектировании,	графики при
моделировании,	моделировании,	моделировании,	проектировании,
конструировании	конструировании	конструировании	моделировании,
предметов, товаров,	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
промышленных	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
художественных	художественных	художественных	образцов и коллекций,
предметно-	предметно-	предметно-	художественных
пространственных	пространственных	пространственных	предметно-
комплексов, интерьеров	комплексов,	комплексов,	пространственных
зданий и сооружений	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
архитектурно - пространственной	сооружений архитектурно -	сооружений	зданий и сооружений
пространственной среды, объектов	пространственной	архитектурно - пространственной	архитектурно - пространственной
ландшафтного дизайна	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
Не умеет:	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
применять при	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме
проектировании,	применять при	применять при	умеет:
моделировании,	проектировании,	проектировании,	применять при
конструировании	моделировании,	моделировании,	проектировании,
предметов, товаров,	конструировании	конструировании	моделировании,
промышленных	предметов, товаров,	предметов, товаров,	конструировании
образцов и коллекций,	промышленных	промышленных	предметов, товаров,
художественных	образцов и коллекций,	образцов и коллекций,	промышленных
предметно-	художественных	художественных	образцов и коллекций,
пространственных	предметно-	предметно-	художественных
комплексов, интерьеров	пространственных	пространственных	предметно-
зданий и сооружений	комплексов,	комплексов,	пространственных
архитектурно -	интерьеров зданий и	интерьеров зданий и	комплексов, интерьеров
пространственной	сооружений	сооружений	зданий и сооружений
среды, объектов	архитектурно -	архитектурно -	архитектурно -
ландшафтного дизайна	пространственной	пространственной	пространственной
оптимальные решения	среды, объектов	среды, объектов	среды, объектов
линейно -	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна	ландшафтного дизайна
конструктивного	оптимальные решения	оптимальные решения	оптимальные решения
построения, цветового	линейно -	линейно -	линейно -
решения композиции,	конструктивного	конструктивного	конструктивного
современной	построения, цветового	построения, цветового	построения, цветового
шрифтовой культуры и	решения композиции,	решения композиции,	решения композиции,
способов проектной	современной	современной	современной
графики	шрифтовой культуры	шрифтовой культуры и	шрифтовой культуры и
Не владеет:	и способов проектной	способов проектной	способов проектной
навыком разработки и	графики	графики	графики
практикой применения	В целом владеет:	Владеет: навыком разработки и	В полном объеме
оптимальных решений линейно -	навыком разработки и практикой применения	практикой применения	владеет: навыком разработки и
	практикой применения оптимальных решений	практикой применения оптимальных решений	
конструктивного	оптимальных решении линейно -	оптимальных решении линейно -	практикой применения
построения, цветовых решений композиции,			оптимальных решений линейно -
решении композиции,	конструктивного	конструктивного	липсипо -

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,	построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров,	построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров,	конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании
художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов	промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов	предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов
Не знает: производственные	ландшафтного дизайна В целом знает: производственные	ландшафтного дизайна Знает: производственные	ландшафтного дизайна В полном объеме знает:
этапы и технологии создания художественно-	этапы и технологии создания художественно-	этапы и технологии создания художественно-	производственные этапы и технологии создания
технического решения дизайна видеоигр Не умеет: использовать	технического решения дизайна видеоигр В целом умеет: использовать	технического решения дизайна видеоигр Умеет: использовать	художественно- технического решения дизайна видеоигр В полном объеме
справочные, технические, научно- популярные и художественные материалы для подготовки к разработке	справочные, технические, научно- популярные и художественные материалы для подготовки к разработке	справочные, технические, научно- популярные и художественные материалы для подготовки к разработке	умеет: использовать справочные, технические, научно- популярные и художественные материалы для
художественно- технического решения дизайна видеоигр Не владеет: навыком составления	художественно- технического решения дизайна видеоигр В целом владеет: навыком составления	художественно- технического решения дизайна видеоигр Владеет: навыком составления	подготовки к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр
задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр	В полном объеме владеет: навыком составления задач по подготовке к разработке художественно-технического решения дизайна видеоигр

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме
технологии поиска,	технологии поиска,	технологии поиска,	знает:
источники сбора и	источники сбора и	источники сбора и	технологии поиска,
анализа информации,	анализа информации,	анализа информации,	источники сбора и
необходимой для	необходимой для	необходимой для	анализа информации,
разработки	разработки	разработки	необходимой для
художественно-	художественно-	художественно-	разработки
технического решения	технического решения	технического решения	художественно-
по созданию гейм-	по созданию гейм-	по созданию гейм-	технического решения
дизайна	дизайна	дизайна	по созданию гейм-
Не умеет:	В целом умеет:	Умеет:	дизайна
выбирать и	выбирать и	выбирать и	В полном объеме
систематизировать	систематизировать	систематизировать	умеет:
информацию,	информацию,	информацию,	выбирать и
необходимую для	необходимую для	необходимую для	систематизировать
разработки	разработки	разработки	информацию,
художественно-	художественно-	художественно-	необходимую для
технического решения	технического решения	технического решения	разработки
по созданию гейм-	по созданию гейм-	по созданию гейм-	художественно-
дизайна	дизайна	дизайна	технического решения
Не владеет:	В целом владеет:	Владеет:	по созданию гейм-
навыками поиска, сбора	навыками поиска,	навыками поиска,	дизайна
и анализа информации,	сбора и анализа	сбора и анализа	В полном объеме
необходимой для	информации,	информации,	владеет:
разработки	необходимой для	необходимой для	навыками поиска, сбора
художественно-	разработки	разработки	и анализа информации,
технического решения	художественно-	художественно-	необходимой для
по созданию гейм-	технического решения	технического решения	разработки
дизайна	по созданию гейм-	по созданию гейм-	художественно-
	дизайна	дизайна	технического решения
			по созданию гейм-
			дизайна
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме
требования к	требования к	требования к	знает:
разработке	разработке	разработке	требования к
определенной части	определенной части	определенной части	разработке
игры (схемы игры,	игры (схемы игры,	игры (схемы игры,	определенной части
интерфейса, игровой	интерфейса, игровой	интерфейса, игровой	игры (схемы игры,
механики,	механики,	механики,	интерфейса, игровой
программного	программного	программного	механики,
механизма и алгоритма,	механизма и	механизма и	программного
звуки и музыки,	алгоритма, звуки и	алгоритма, звуки и	механизма и алгоритма,
сюжета, игрового мира)	музыки, сюжета,	музыки, сюжета,	звуки и музыки,
Не умеет:	игрового мира)	игрового мира)	сюжета, игрового мира)
составлять	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме
документацию по	составлять	составлять	умеет:
дизайну видеоигры	документацию по	документацию по	составлять
(vision, concept	дизайну видеоигры	дизайну видеоигры	документацию по
document), B	(vision, concept	(vision, concept	дизайну видеоигры
соответствии с	document), B	document), B	(vision, concept
функциональной	соответствии с	соответствии с	document), B
спецификацией	функциональной	функциональной	соответствии с
видеоигры	спецификацией	спецификацией	функциональной

	Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично	
Не владеет:	видеоигры	видеоигры	спецификацией	
навыками составления	В целом владеет:	Владеет:	видеоигры	
документации по	навыками составления	навыками составления	В полном объеме	
дизайну видеоигры	документации по	документации по	владеет:	
(vision, concept	дизайну видеоигры	дизайну видеоигры	навыками составления	
document)	(vision, concept	(vision, concept	документации по	
	document)	document)	дизайну видеоигры	
			(vision, concept	
TT	n	n	document)	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
способы разработки	способы разработки	способы разработки	знает:	
концептуальных проектных идей; формы	концептуальных проектных идей;	концептуальных проектных идей;	способы разработки концептуальных	
фиксации креативных	формы фиксации	формы фиксации	проектных идей; формы	
идей и создания	креативных идей и	креативных идей и	фиксации креативных	
поисковых эскизов;	создания поисковых	создания поисковых	идей и создания	
методы синтеза набора	эскизов; методы	эскизов; методы	поисковых эскизов;	
возможных решений,	синтеза набора	синтеза набора	методы синтеза набора	
анализа и отбора	возможных решений,	возможных решений,	возможных решений,	
состоятельных	анализа и отбора	анализа и отбора	анализа и отбора	
концепций гейм-	состоятельных	состоятельных	состоятельных	
дизайна	концепций гейм-	концепций гейм-	концепций гейм-	
Не умеет:	дизайна	дизайна	дизайна	
выдвигать,	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме	
формулировать и	выдвигать,	выдвигать,	умеет:	
излагать	формулировать и	формулировать и	выдвигать,	
изобразительными	излагать	излагать	формулировать и	
средствами креативную	изобразительными	изобразительными	излагать	
идею, образ, концепцию	средствами	средствами	изобразительными	
гейм-дизайна; выбирать	креативную идею,	креативную идею,	средствами креативную	
техники исполнения	образ, концепцию	образ, концепцию	идею, образ, концепцию	
эскизов в соответствии	гейм-дизайна;	гейм-дизайна;	гейм-дизайна; выбирать	
с поставленными	выбирать техники	выбирать техники	техники исполнения	
проектными задачами	исполнения эскизов в	исполнения эскизов в	эскизов в соответствии	
Не владеет:	соответствии с	соответствии с	с поставленными	
навыками научно- практического	поставленными	поставленными	проектными задачами В полном объеме	
обоснования	проектными задачами В целом владеет:	проектными задачами Владеет:	владеет:	
художественного	навыками научно-	навыками научно-	навыками научно-	
решения при начальной	практического	практического	практического	
проработке гейм-	обоснования	обоснования	обоснования	
дизайна	художественного	художественного	художественного	
	решения при	решения при	решения при начальной	
	начальной проработке	начальной проработке	проработке гейм-	
	гейм-дизайна	гейм-дизайна	дизайна	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
составляющие игрового	составляющие	составляющие	знает:	
процесса, методики	игрового процесса,	игрового процесса,	составляющие игрового	
проведения	методики проведения	методики проведения	процесса, методики	
вертикального среза в	вертикального среза в	вертикального среза в	проведения	
гейм-дизайне	гейм-дизайне	гейм-дизайне	вертикального среза в	
Не умеет:	В целом умеет:	Умеет:	гейм-дизайне	
проводить	проводить	проводить	В полном объеме	

Шкала оценивания				
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично	
предварительный	предварительный предварительный		умеет:	
анализ комплексной	анализ комплексной	анализ комплексной	проводить	
локации видеоигры с	локации видеоигры с	локации видеоигры с	предварительный	
максимальной	максимальной	максимальной	анализ комплексной	
концентрацией	концентрацией	концентрацией	локации видеоигры с	
механик, для	механик, для	механик, для	максимальной	
определения	определения	определения	концентрацией	
преимущества или	преимущества или	преимущества или	механик, для	
недостатков дизайн-	недостатков дизайн-	недостатков дизайн-	определения	
проекта перед	проекта перед	проекта перед	преимущества или	
конкурентами	конкурентами	конкурентами	недостатков дизайн-	
Не владеет:	В целом владеет:	Владеет:	проекта перед	
методиками проведения	методиками	методиками	конкурентами В полном объеме	
вертикального среза и	проведения	проведения		
методами проведения	вертикального среза и	вертикального среза и	владеет:	
анализа конкурентоспособности	методами проведения анализа	методами проведения анализа	методиками проведения вертикального среза и	
дизайн-проекта на	конкурентоспособност	конкурентоспособност	методами проведения	
рынке	и дизайн-проекта на	и дизайн-проекта на	анализа	
phine	рынке	рынке	конкурентоспособности	
	рынке	рынке	дизайн-проекта на	
			рынке	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
программное	программное	программное	знает:	
обеспечение (игровой	обеспечение (игровой	обеспечение (игровой	программное	
движок), выполняющее	движок),	движок),	обеспечение (игровой	
создание визуальной	выполняющее	выполняющее	движок), выполняющее	
части видеоигры	создание визуальной	создание визуальной	создание визуальной	
(концепты, модели,	части видеоигры	части видеоигры	части видеоигры	
арты, анимация, VFX,	(концепты, модели,	(концепты, модели,	(концепты, модели,	
дизайн интерфейсов	арты, анимация, VFX,	арты, анимация, VFX,	арты, анимация, VFX,	
UI/UX), поиска путей,	дизайн интерфейсов	дизайн интерфейсов	дизайн интерфейсов	
конверсии моделей из	UI/UX), поиска путей,	UI/UX), поиска путей,	UI/UX), поиска путей,	
3D-редакторов в игру,	конверсии моделей из	конверсии моделей из	конверсии моделей из	
расчёты физики,	3D-редакторов в игру,	3D-редакторов в игру,	3D-редакторов в игру,	
расчёты столкновений	расчёты физики, расчёты столкновений	расчёты физики, расчёты столкновений	расчёты физики, расчёты столкновений	
Не умеет: использовать	В целом умеет:	Умеет:	В полном объеме	
программное	использовать	умеет.		
обеспечение (игровой	программное	программное	умеет: использовать	
движок) для	обеспечение (игровой	обеспечение (игровой	программное	
производства готового	движок) для	движок) для	обеспечение (игровой	
контента дизайна	производства готового	производства готового	движок) для	
видеоигры	контента дизайна контента дизайна		производства готового	
Не владеет:	видеоигры	видеоигры	контента дизайна	
навыком использования	В целом владеет:	Владеет:	видеоигры	
программного	навыком	навыком	В полном объеме	
обеспечения (игрового	использования	использования	владеет:	
движка) для создания	программного	программного	навыком использования	
готового контента	обеспечения (игрового	обеспечения (игрового	программного	
дизайна видеоигры	движка) для создания	движка) для создания	обеспечения (игрового	
	готового контента	готового контента	движка) для создания	
	дизайна видеоигры	дизайна видеоигры	готового контента	

Шкала оценивания				
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично	
			дизайна видеоигры	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме	
этапы проведения и	этапы проведения и	этапы проведения и	знает:	
программное	программное	программное	этапы проведения и	
обеспечение для бета-	обеспечение для бета-	обеспечение для бета-	программное	
тестирования гейм-	тестирования гейм-	тестирования гейм-	обеспечение для бета-	
дизайна видеоигры	дизайна видеоигры	дизайна видеоигры	тестирования гейм-	
Не умеет:	В целом умеет:	Умеет:	дизайна видеоигры	
проводить бета-	проводить бета-	проводить бета-	В полном объеме	
тестирование гейм-	тестирование гейм-	тестирование гейм-	умеет:	
дизайна видеоигры с	дизайна видеоигры с	дизайна видеоигры с	проводить бета-	
помощью специальных	помощью	помощью	тестирование гейм-	
компьютерных	специальных	специальных	дизайна видеоигры с	
программ	компьютерных	компьютерных	помощью специальных	
Не владеет:	программ	программ	компьютерных	
навыком проведения и	В целом владеет:	Владеет:	программ	
устранения ошибок,	навыком проведения и	навыком проведения и	В полном объеме	
выявленных в процессе	устранения ошибок,	устранения ошибок,	владеет:	
бета-тестирования	выявленных в	выявленных в	навыком проведения и	
гейм-дизайна	процессе бета-	процессе бета-	устранения ошибок,	
видеоигры	тестирования гейм-	тестирования гейм-	выявленных в процессе	
	дизайна видеоигры	дизайна видеоигры	бета-тестирования гейм-дизайна	
			, ,	
Не знает:	В целом знает:	Знает:	видеоигры В полном объеме	
особенности	особенности	особенности	знает:	
современных языков	современных языков	современных языков	особенности	
программирования,	программирования,	программирования,	современных языков	
актуальных	актуальных	актуальных	программирования,	
компьютерных	компьютерных	компьютерных	актуальных	
программ для	программ для	программ для	компьютерных	
разработки видеоигр	разработки видеоигр	разработки видеоигр	программ для	
Не умеет:	В целом умеет:	Умеет:	разработки видеоигр	
выбирать наиболее	выбирать наиболее	выбирать наиболее	В полном объеме	
подходящие языки	подходящие языки	подходящие языки	умеет:	
программирования (С+,	программирования	программирования	выбирать наиболее	
C#, Java и др.) и	(C+, C#, Java и др.) и	(C+, C#, Java и др.) и	подходящие языки	
программное	программное	программное	программирования (С+,	
обеспечение (Unity 3D и	обеспечение (Unity 3D	обеспечение (Unity 3D	C#, Java и др.) и	
др.) для разработки	и др.) для разработки	и др.) для разработки	программное	
конкретной видеоигры	конкретной видеоигры	конкретной видеоигры	обеспечение (Unity 3D	
Не владеет:	В целом владеет:	Владеет:	и др.) для разработки	
навыком подбора	навыком подбора	навыком подбора	конкретной видеоигры	
подходящих	подходящих	подходящих	В полном объеме	
программных	программных	программных	владеет:	
разработок для	разработок для	разработок для	навыком подбора	
составления	составления	составления	подходящих	
технической	технической	технической	программных	
спецификации	спецификации	спецификации	разработок для	
видеоигры	видеоигры	видеоигры	составления	

Шкала оценивания			
неудовлетворительно удовлетворительно		хорошо	отлично
			технической спецификации видеоигры

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные творческие задания, 3 семестр (очная форма) 4 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Анализ игровых манифестов.
- 2. Создание своего манифеста.
- 3. Создание концепт-документа игры
- 4. Создание плана сцен игры и его проработка
- 5. Создание игры в движке Bitsy

Примерные творческие задания, 4 семестр (очная форма) 5 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Создание сценария игры
- 2. Создание выборов
- 3. Тестирование игры
- 4. Создание игры в движке Ink

Примерные творческие задания, 5 семестр (очная форма) 6 семестр (очно-заочная форма)

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

Примерные творческие задания, 6 семестр (очная форма) 7 семестр (очно-заочная форма)

Создание игры в движке Figma. Тематика для семестрового проекта может быть выбрана студентом по желанию.

Используется принцип предпроектной работы:

- 1. Изучение темы.
- 2. Сбор материала.
- 3. Анализ собранного материала.
- 4. Создание сценария игры
- 5. Расчёт игрового баланса
- 6. Тестирование игры через видеоконференции
- 7. Улучшение игры по результатам тестирования

Примерные творческие задания, 7 семестр (очная форма)

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

Примерные творческие задания, 8 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Типы игрового дизайна
- 2. Создание 3 D ролика в Unity
- 3. Разработка общей игровой структуры

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр (очная форма) 4 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Игра и ее особенности. История игр.
- 2. Элементы игры
- 3. Психология игрока и его потребности
- 4. Мотивация, встроенная в циклы геймплея
- 5. Способы генерации игровой идеи.
- 6. Построение концепции игры.
- 7. Игровые циклы.
- 8. Структура игрового процесса.
- 9. Содержание и инструменты создания дизайн-документа.
- 10. Общие термины геймдизайна
- 11. Типы игрового дизайна
- 12. Подходы к геймдизайну
- 13. Цели проектирования игры для игрока
- 14. Описание игровых механик и управления
- 15. Типы механик в зависимости от жанра игры
- 16. Механика перемещения в пространстве и времени
- 17. Механика тактических маневров
- 18. Алгоритм работы механик
- 19. Вспомогательные типы механики

Примерные вопросы к экзамену и зачету с оценкой, 4 семестр (очная форма) 5 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Сущность нарративного дизайна
- 2. Структурный состав нарратива
- 3. Разработка технического задания для нарратива
- 4. Способы формирования интересного нарратива
- 5. Понятие игрового баланса
- 6. Виды баланса
- 7. Методы создания баланса
- 8. Приемы балансировки различных видов баланса
- 9. Прототипирование в гейм-дизайне, его назначение
- 10. Цели и виды прототипирования

- 11. Области применения прототипов в гейм-дизайне
- 12. Пруф-концепт
- 13. Игровая карта процесса
- 14. Карта сервиса
- 15. Основные принципы прототипирования
- 16. Преимущества прототипирования на бумаге
- 17. Прототипирование интерфейсов на бумаге
- 18. Методы тестирования игр

Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр (очная форма) 6 семестр (очно-заочная форма)

- 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

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр (очная форма) 7 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Состав презентационных документов
- 2. Назначение концепт-документа
- 3. Содержание концепт-документа
- 4. Порядок разработки технического задания
- 5. Опишите примерное содержание дизайн-документа
- 6. Маркетинговая документация
- 7. Определения игр и границы этих определений.
- 8. История настольных игр.
- 9. Ключевые концепции настольных игр. Порядок ходов. Игровые ресурсы.
- 10. Персонажи и сеттинг.
- 11. Условия победы и поражения.
- 12. Игровые манифесты. Манифест Arcane Kids.
- 13. Манифесты как творческие высказывания.
- 14. Психология: основные эмоции, передача эмоций игроку.
- 15. История поэтических игр.
- 16. Игры без игровых механик. История арт-игр.

- 17. Игры в музейных пространствах.
- 18. Bitsy. Создание персонажа. Создание сцены.
- 19. Bitsy. Создание переходов между сценами. Определение условий конца игры.

Примерные вопросы к экзамену, 7 семестр (очная форма) 8 семестр (очно-заочная форма)

- 1. Нарративные игры. История нарративных игр.
- 2. Роль игрока в нелинейном повествовании.
- 3. Стримы. Летсплеи. Сюжет в системных играх.
- 4. Типы выборов в нарративных играх.
- 5. Выборы с последствиями. Выбор как инструмент самовыражения.
- 6. История интерактивной литературы.
- 7. Ink. Узлы и переходы. Переменные и условия.
- 8. Игры внутри игр. Мета-игры и домашние правила.
- 9. Скука как инструмент гейм-дизайна.
- 10. Типология Бартла
- 11. Electric Zine Maker. Компоновка страницы. Печать журнала.
- 12. Игры для видеоконференций
- 13. Figma. Создание игрового поля. Создание персонажей. Определение взаимодействий между игроками.
 - 14. Webinar.ru. Zoom. Создание комнат. Голосование.
 - 15. Аукционы. Блеф как инструмент игрока.
 - 16. Создание промо-материалов для игры.
 - 17. Создание питча игры. Маркетинговые презентации.
 - 18. Описания механик. Описания эмоциональных узлов игры.
 - 19. Получение отзывов на игру. Работа с отзывами.

Критерии оценки курсовой работы

Оценка	Требования	
	Курсовая работа соответствует всем предъявляемым требованиям, в	
	том числе формальным, имеет положительную рецензию:	
отлично	- проработан теоретический материал, освещен исторический аспект	
	выбранной темы, представлен список аналогов, соответствующей проектной документации;	
	 четко выражена, теоретически и визуально оформлена актуальная концепция дизайн-проекта; 	
	– продемонстрирован умение работать с различными источниками	
	сбора и обработки информации, умение применять анализ данных;	
	- присутствует навык владения разными методами дизайн-	
	проектирования, приемами ручной и компьютерной графики,	
	конструирования и макетирования;	
	- хорошо подготовлен доклад, в докладе освещены все стороны	
	курсовой работы, свободное владение материалом по теме КР	
	Курсовая работа соответствует всем требованиям к написанию и	
	оформлению:	
хорошо	- в достаточной степени освещена тема, проработан теоретический	
	материал;	
	– предложена концепция дизайн-проектирования конкретной среды, но	
	недостаточно выразительно оформлена в теоретическом плане и/или	
	наглядном пластическом, графическом образе;	
	– продемонстрировано умение работать с различными источниками	

Оценка	Требования		
	информации научного и искусствоведческого характера, но не весь изученный материал полноценно проанализирован и рационально применен;		
	умение владеть разными методами дизайн-проектирования и приемами ручной, компьютерной графики, конструирования и макетирования;		
	- доклад подготовлен, в докладе освещены все стороны курсовой работы		
удовлетворительно	Курсовая работа в целом соответствует предъявляемым требованиям: — раскрыта тема работы, но при рассмотрении отдельных ее вопросов отмечается слабая их проработанность;		
	 – отсутствует концепция организации заявленной среды проектирования; 		
	- представлен недостаточный библиографический список изученного материала, необходимого для полноценного решения задач курсовой работы;		
	- не продемонстрировано владение различными техниками и технологиями в области графики, конструирования и макетирования;		
	-в процессе защиты студент малоубедительно отстаивает собственные дизайн-решения и/или затрудняется обосновать высказанные положения, неполно отвечает на замечания руководителя		
неудовлетворительно	Курсовая работа не соответствует предъявляемым требованиям: — представленная на защиту работа не выполнена в соответствии с		
	заданием, имеет отрицательную рецензию; — доклад на тему представленной на защиту не раскрывает сути		
	поставленной задачи и не отражает способов ее решения; — студент не понимает вопросов по тематике данной работы и не может		
	ответить на вопросы		

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала	2-балльная	Показатели	Критерии
(экзамен, зачет с	шкала		
оценкой)	(зачет)		
Отлично		1. Полнота ответов на	глубокое знание теоретической
		вопросы и	части темы, умение
		выполнения задания.	проиллюстрировать изложенное
		2. Аргументированно	примерами, полный ответ на
		сть выводов.	вопросы, способен применять
		3. Умение перевести	умения при решении общих и
		теоретические знания	нетиповых задач
Хорошо		в практическую	глубокое знание теоретических
		плоскость.	вопросов, ответы на вопросы
			преподавателя, но допущены
	Зачтено		незначительные ошибки, способен
			применять умения при решении
			общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного
			учебно-программного материала,
			основных положений теории при
			наличии существенных пробелов в
			деталях, затруднения при
			практическом применении теории,
			существенные ошибки при ответах
			на вопросы преподавателя, имеет

		навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено	существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от \ll 27» января 2021 г.).