Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 14.10.2021 12:13:52
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Ректор С.С. Юров
от « 18 » февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины
Б1.В.ДВ.01.01 «ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:
54.03.01 «Дизайн»
(уровень бакалавриата)
Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:
Проектная

Профиль:
Цифровой дизайн

Форма обучения:
(очная)

Москва – 2021

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

Рецензент: Шмалько Игорь Сергеевич - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» января 2021 г. _____ /Т.Н. Михалина /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ_____ / В.В. Самсонова /
(подпись)

Заведующая кафедрой _____ / Е.А. Дубоносова /
разработчика РПД
(подпись)

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

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Гейм-технологии» относится к вариативной части блока Б1.В.ДВ.01.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе, в пятом и шестом семестре. Дисциплина «Гейм-технологии» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера.

Изучение дисциплины обусловлено тем фактом, что общественное сознание XXI века смотрит на видеоигры по-новому: теперь их воспринимают не как забаву или аттракцион, а как сложную и убедительную интеллектуальную модель. Индустрия нуждается в новом поколении профессионалов с более глубоким пониманием игровой материи. Дизайн видеоигр находится на стыке искусства и программирования и выступает как связующее звено между разработчиками, игроками, продюсерами и инвесторами.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Гейм-технологии» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Компьютерные технологии», «Языки программирования», «Философия видеоигр».

Цель курса - повышение творческого потенциала и профессиональных навыков обучаемых при помощи осваиваемых технологий и методов. Развитие проектного мышления. Изучение межплатформенной среды разработки Unity 3D. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

Задачи курса:

- познакомить студентов с задачами, связанными с применением компьютерных технологий в сферах веб-разработки и создания компьютерных игр;
- выработать у студентов навыки работы с профессиональными инструментами;
- сформировать у студентов систематизированные знания в области компьютерной графики;
- повысить уровень проектной логики, выработать навыки ведения проекта
- дать основные навыки межплатформенной и межпрограммной работы;
- сформировать навыки коллективной работы и взаимодействия со сторонними специалистами

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

Процесс изучения дисциплины «Гейм-технологии» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общепрофессиональными –

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

профессиональными –

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

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

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ) д*ля проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

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

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

активные формы обучения:

- практические занятия;
- семинары.

интерактивные формы обучения:

- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «Гейм-технологии» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 7 зачетных единиц (252 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	144
В том числе:	
Лекции	72
Практические занятия	72
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	45
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 5,6 семестры
Трудоемкость (час.)	63
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	7 ЗЕТ / 252 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Лабораторный практикум	Тренинг		
Очная форма										
Первый этап формирования компетенции										
Тема 1. Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D	12	3		6		6			ОПК-7 ПК-5	
Тема 2. Графика и стиль в играх и веб-разработке	12	3		6		6			ОПК-7 ПК-5	
Тема 3. Игровая механика.	12	3		4		6			ОПК-7 ПК-5	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						*Просмотр творческих работ*
										Экзамен, 27 часов
Второй этап формирования компетенции										
Тема 4. Интернет и блоговые медиа.	12	12		6		6			ОПК-7 ПК-5	
Тема 5. Видео-арт	12	12		6		6			ОПК-7 ПК-5	
Тема 6. Видео в игровой и веб сфере	12	12		4		6			ОПК-7 ПК-5	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				2						*Просмотр творческих работ*
										Экзамен, 36 часов
Всего:	**72**	**45**		**36**		**36**				
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	**252**									**Экзамен 63 часа**
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	**7**									

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D.

Основные сведения о визуальной среде разработки, интерфейсе редактора, модульной системе компонентов и возможностях среды Unity3D

Тема №2. Графика и стиль в играх и веб-разработке.

Изучение и создание различных графических концепций и стилей в применении к игровым проектам и веб-проектам

Тема №3. Игровая механика.

Введение в логику игровой механики. Изучение и работа с различными типами игровых процессов.

Тема №4. Интернет и блоговые медиа.

Изучение места блоговых медиа в современной медиасфере. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга.

Тема №5. Видеоарт.

Изучение места видеоарта в современном медиаискусстве, работа с абстрактным видеорядом

Тема №6. Видео в игровой и веб сфере.

Видеоформат, как часть игровой индустрии и веб-индустрии. Работа с прикладным видеорядом в игровой сфере и веб сфере, работа со сценарием.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. ***Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D.***	**Практическое занятие №1** ***Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D*** 1. Визуальная среда разработки 2. Интерфейс редактора 3. Модульная система компонентов 4. Возможности среды Unity3D.	Дискуссия, опрос
Тема 2. ***Графика и стиль в играх и веб-разработке.***	**Практическое занятие №2** ***Графика и стиль в играх и веб-разработке*** 1. Создание авторской графической концепции в формате сцены / ряда сцен на примере заданного сюжета из литературы, мифологии, живописи, кинематографа 2. Создание альтернативной графической оболочки для игры из предоставленного для задания списка	Просмотр творческих работ
Тема 3. ***Игровая механика.***	**Практическое занятие №3** ***Игровая механика*** 1. Создание базовой механики игрового процесса на идейной или физической основе: а) литературного сюжета б) философской концепции в) графического стиля г) вида бытовой деятельности 2. Создание вариации на заданную игровую механику	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 4. ***Интернет и блоговые медиа.***	**Практическое занятие №4** ***Интернет и блоговые медиа*** 1. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга	Просмотр творческих работ
Тема 5. ***Видеоарт.***	**Практическое занятие №5** ***Видеоарт*** 1. Разработка абстрактной графико-пластической концепции и создание на ее основе видеоряда на заданный сюжет / идею	Просмотр творческих работ
Тема 6. ***Видео в игровой и веб сфере.***	**Практическое занятие №6** ***Видео в игровой и веб сфере*** 1. Создание альтернативного опенинга для заданного фильма или сериала с использованием оригинального видеоряда и собственных вступительных титров	Просмотр творческих работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Гейм-технологии», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

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

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОПК-7, ПК-5 формируются в 5-6 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Гейм-технологии» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой.

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	**Этапы в процессе освоения дисциплины**	**Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе**		
		Знать:	**Уметь:**	**Владеть:**
ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	**Этап 1:** **Темы: 1-3**	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных	навыками практического использования информационных систем и баз данных
	Этап 2: **Темы 4-6**	методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных

ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Этап 1: **Темы: 1-3**	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования
	Этап 2: **Темы 4-6**	основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ **ОПК-7, ПК-5** (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	**Просмотр творческих работ**
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	**Просмотр творческих работ**
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

1. Создание авторской графической концепции в формате сцены / ряда сцен на примере заданного сюжета из литературы, мифологии, живописи, кинематографа
2. Создание альтернативной графической оболочки для игры из предоставленного для задания списка
3. Создание базовой механики игрового процесса на идейной или физической основе

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

1. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга
2. Разработка абстрактной графико-пластической концепции и создание на ее основе видеоряда на заданный сюжет / идею
3. Создание альтернативного опенинга для заданного фильма или сериала с использованием оригинального видеоряда и собственных вступительных титров

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

Вопросы к экзамену, 5 семестр:

1. Что такое гейм-дизайн
2. Инструментарий гейм-дизайнера
3. Команда разработки
4. Визуальная среда разработки
5. Интерфейс редактора
6. Модульная система компонентов
7. Возможности среды Unity3D
8. Дизайн персонажей в играх
9. Левел дизайн. Основные принципы и цели левел дизайна
10. Редакторы уровней
11. Управление игроком и раскрытие сюжета с помощью левел дизайна
12. Игровая механика как определяющая часть игрового процесса
13. История возникновения игровой механики
14. Виды игровых механик. История развития игр
15. Классификация игровой механики и типизация по жанрам
16. Эволюция игровых механик
17. Типизация игровых механик для различных жанров
18. Графические концепции и стили в применении к игровым проектам
19. Графические концепции и стилей в применении и веб-проектам
20. Игровой нарратив

Вопросы к экзамену, 6 семестр:

1. Место блоговых медиа в современной медиасфере
2. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга
3. Работа с форматом веб-паблишинга
4. История современного искусства и видеоарта
5. Место видеоарта в современном медиаискусстве
6. Работа с абстрактным видеорядом
7. Видеосъемка
8. Монтаж
9. Цифровая обработка изображений
10. Работа со звуком
11. Видеоформат, как часть игровой индустрии
12. Видеоформат, как часть веб-индустрии
13. Работа с прикладным видеорядом в игровой сфере
14. Работа с прикладным видеорядом в веб сфере
15. Работа со сценарием
16. Веб-разработка в мобильной сфере.
17. Мобильный рынок игровых приложений
18. Мобильный рынок веб-ресурсов
19. Инструменты разработки для мобильных устройств
20. Инструменты разработки с мобильных устройств

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Гейм-технологии» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на экзаменационный вопрос.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ (рубежный контроль). Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов. Студентам сообщается оценка (БРС), которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

Просмотр работ на электронном носителе

В ходе выполнения студентами творческих работ преподаватель выполняет оценку и комментирование, опираясь на критерии: умение осмыслить визуальные решения, как способ донесения информации; умение объяснить свою работу, владение компьютерными программами. Просмотр работ проходит в электронном виде, путем демонстрации на экране.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет,** который включает в себя 1 вопрос. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

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

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

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

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

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

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

Основная литература:

1. 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*

Дополнительная литература:

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

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

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

Сайты о мобильных играх:

www.toucharcade.com
www.pocketgamer.co.uk
www.slidetoplay.com

Сайты с новостями об играх:

www.ign.com — от новостей и статей до трейлеров и обзоров
www.polygon.com — интересные статьи о разработчиках и играх
www.gamespot.com — американский сайт с хорошим дизайном и большим количеством новостей

www.gametrailers.com — здесь вы найдёте почти все трейлеры, собранные в одном местеwww.indiegames.com — интересный сайт, где вы сможете найти много информации об инди играх

Сайты журналов об играх:

www.edge-online.com
www.escapistmagazine.com

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

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с текстом и изобразительным материалом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

• формирование творческих умений и навыков при построении различных шрифтовых композиций;
• закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
• освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
• формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Гейм-технологии» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий, эскизов.
5. Подготовка к семестровому экзамену-просмотру.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Гейм-технологии» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe, межплатформенной среды разработки Unity3D.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;
- компьютерный класс;
- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;
- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.