

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 28.02.2025 17:30:45

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«11» ноября 2024 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.ДЭ.03.02 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

*проектный*

Направленность (профиль):

«Цифровой дизайн и веб-проектирование»

Форма обучения:

очная

Москва 2024

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

«15» ноября 2024г.

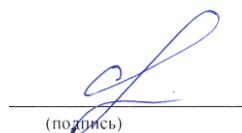
  
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ

  
(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика  
РПД, доцент, кандидат  
культурологии

  
подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 06 от «15» ноября 2024г.

## 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:** ознакомление студентов с основными принципами создания, осмысления и модификации правил игры на примере настольных игр.

**Задачи:**

- познакомить студентов с историей наиболее влиятельных настольных игр;
- научить студентов основным принципам анализа правил игры (процедурная риторика, теория возможностей, теория симуляции) на примере настольных игр;
- ознакомить студентов с современными настольными играми, и указать на их связь с видеоигровой индустрией;
- помочь сформировать базовые навыки создания и модификации собственных настольных игр;
- продемонстрировать связь между игровыми правилами и сюжетом.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

**2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули)

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины

**Осваивается:** 3, 4, 5, 6 семестр

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-1** - способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии</p>	<p><b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира</p>	<p><b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы  <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов  <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>
	<p><b>ПК 1.2.</b> Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты</p>	<p><b>Знать:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов  <b>Уметь:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов  <b>Владеть:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>
	<p><b>ПК 1.3</b> Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>Знать:</b> технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции  <b>Уметь:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов  <b>Владеть:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн настольных игр» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 8 з.е. / 288 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	
<b>Самостоятельная работа</b>	144
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет - 3, 4, 5, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	8 з.е. / 288 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Исторические настольные игры	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет</b>			
<b>Всего за 3 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
2	Современные настольные игры	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет</b>			
<b>Всего за 4 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
3	Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет</b>			
<b>Всего за 5 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
4	Экспериментальные ролевые системы	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет</b>			
<b>Всего за 6 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
<b>Всего по дисциплине:</b>		288 / 8 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. Исторические настольные игры***

Настольная игра как вид досугового издания. История развития настольных игр. Структура настольной игры. «Ядро» игры. Классификация настольных игр.

История манкалы и определение границ игры. Теория возможностей на примере царской игры Ура. Сенет и игра как пространственная метафора. Древние нарды. Процедурная риторика, политика и идеология в настольных играх на примере истории шахмат. История появления и эволюция лото.

### ***Тема №2. Современные настольные игры***

Кригшпиль: рождение современных стратегических игр и теория резонанса. Игра как симуляция на примере Game of Life. Монополия как пример гейм-дизайна нового времени. Колонизаторы и популярность «европейских игр». Стратегические игры, кооперативные и соревновательные. Полуролевые игры и Legacy-игры. Ассиметричные настольные игры. Многообразие механик и уникальные возможности настольных игр.

### ***Тема №3. Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons***

Вводное занятие и объяснение формата настольной ролевой игры. История Dungeons and Dragons. Основные механики Dungeons and Dragons. Настольная ролевая игра в контексте поп-культуры на примере рас и классов. Теория возможностей и проблема интерпретации действия в настольных ролевых играх. Универсальные ролевые системы и многообразие методов разрешения конфликтов в ролевых играх.

### ***Тема №4. Экспериментальные ролевые системы***

Социальный поворот в настольных ролевых играх на примере Vampire: the Masquerade. Проблема целостности игрового мира на примере 7<sup>th</sup> sea. FATE как пример разрешения проблемы совместного творчества. PbtA – использование резонанса в качестве гейм-дизайнерской стратегии. Экспериментальные настольные ролевые игры: 10 candles, Trophy Dark. Идеология в настольных ролевых играх.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.



## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 9.1. Рекомендуемая литература:

1. Гордиенко, А.Б. Разработка Flash-приложений на языке ActionScript 3.0: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481523>*
2. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*
3. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>*
4. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>*
5. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>*
6. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>*
7. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>*
8. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>*

### 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, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, 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»**

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS  
max<http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества  
<http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

## **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. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор 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».

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

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор 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 предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов.

Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

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 ОВЗ 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.В.ДЭ.03.02 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»**

**Для направления подготовки:**  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**  
*проектный*

**Направленность (профиль):**  
«Цифровой дизайн и веб-проектирование»

**Форма обучения:**  
очная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	<b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	<b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне
	<b>ПК 1.2.</b> Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	<b>Знать:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов <b>Уметь:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов <b>Владеть:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов
	<b>ПК 1.3</b> Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	<b>Знать:</b> технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции <b>Уметь:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов <b>Владеть:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов

### Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<b>Не знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Не умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Не владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне	<b>В целом знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>В целом умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>В целом владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне	<b>Знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне	<b>В полном объеме знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>В полном объеме умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>В полном объеме владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>Не умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p><b>В целом знает:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>В целом умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p><b>Знает:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>Умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>Владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>
<p><b>Не знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>Не умеет:</b> применять инструментов специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>В целом знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>В целом умеет:</b> применять инструментов специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>Знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>Умеет:</b> применять инструментов специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>Владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> применять инструментов специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>

## *Оценочные средства*

### **Задания для текущего контроля**

#### *Пример творческого задания, 3 семестр*

1. Создание прототипа собственной классической настольной игры
2. Модификация существующей классической настольной игры
3. Формирование собственной концепции классической настольной игры
4. Рескин существующей механики традиционной классической настольной игры

#### *Пример творческого задания, 4 семестр*

1. Создание прототипа собственной обучающей игры
2. Модификация существующей обучающей игры
3. Формирование собственной концепции обучающей игры
4. Рескин существующей механики традиционной обучающей игры

#### *Пример творческого задания, 5 семестр*

1. Создание собственной настольной стратегической игры
2. Создание готовой ситуации в рамках существующей настольной стратегической игры
3. Создание собственных элементов настольной стратегической игры
4. Создание игры в рамках универсальной системы

#### *Пример творческого задания, 6 семестр*

1. Создание собственной настольной ролевой игры
2. Создание готового приключения в рамках существующей настольной ролевой игры
3. Создание собственных элементов настольной ролевой игры
4. Создание игры в рамках универсальной системы

### **Промежуточная аттестация**

#### *Вопросы к зачету, 3 семестр*

1. Настольные игры: проблема разграничения.
2. Теория возможностей в настольных играх.
3. Концепция резонанса в настольных играх.
4. Процедурная риторика в настольных играх.
5. Симуляция в настольных играх.
6. История игр семьи манкала.
7. Нарды и Царская игра Ура.
8. Египетский сенет.
9. Шахматы: происхождение и эволюция.
10. Рождение кригшпиля.



#### ***Вопросы к зачету, 4 семестр***

1. Эволюция кригшпиля.
2. История, основные механики и вариации Game of Life
3. История, основные механики и вариации Монополии
4. История, основные механики и вариации Cluedo
5. "Колонизаторы" и рождение еврогеймов.
6. Современные стратегические игры
7. Кооперативные настольные игры.
8. Ассиметричные настольные игры.
9. Legasy-игры.
10. Влияние настольных игр на компьютерные.

#### ***Вопросы к зачету, 5 семестр***

1. Теория возможностей в настольных ролевых играх.
2. Концепция резонанса в настольных ролевых играх.
3. Процедурная риторика в настольных ролевых играх.
4. Симуляция в настольных ролевых играх.
5. История возникновения Dungeons and Dragons.
6. История развития Dungeons and Dragons.
7. Концепция игрового класса на примере D&D.
8. Боевые механики в традиционных настольных ролевых играх на примере D&D.
9. Особенности готового приключения на примере D&D.
10. Классические жаровые ролевые игры.

#### ***Вопросы к зачету, 6 семестр***

1. Универсальные системы.
2. Универсально-жанровые системы.
3. Механика и нарратив - проблема разграничения и взаимодействия.
4. Вселенная настольной ролевой игры на примере Forgotten Realms.
5. Трёхкомпонентная структура классической настольной ролевой игры.
6. Проблема и ограничения классической настольной ролевой игры.
7. Настольные ролевые игры нового поколения.
8. Экспериментальные настольные ролевые игры.
9. Взаимодействие цифровых и аналоговых ролевых игр.
10. Идеология в настольных ролевых играх.

## Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены 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: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 06 от «15» ноября 2024г.).