

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

«15» ноября 2024 г.

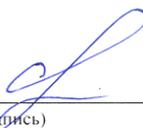

(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(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: приобретение студентами необходимых знаний и навыков для успешного управления проектами в области разработки компьютерных игр. Дисциплина знакомит студентов с теоретическими основами, методами и инструментами управления проектами, применяемыми специально в контексте игровой индустрии.

Задачи:

- изучение с понятийно-категориального аппарата в области управления проектами;
- формирование знания методов проектирования и управления проектами;
- формирование умений использования современного инструментария управления проектами (декомпозиция, выделение этапов, функций и процессов проекта);
- формирование навыков и умений подготовки обоснования и разработки плана проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1-4 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-2 - способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла;

УК-3 - способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели;

УК-6 - способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ПК-2 - способен разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта;

ПК-3 - способен разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК -2. способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p>	<p>УК -2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта</p>	<p>Знать: принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целеполагания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации Уметь: формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта Владеть: способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта</p>
	<p>УК-2.2. Качественно решает конкретные задачи (исследования, проекта, деятельности) за установленное время, оценивает риски и результаты проекта</p>	<p>Знать: основные виды и способы анализа, оценки рисков проекта, основы тайм-менеджмента Уметь: применять методы оценки рисков и результатов для качественного решения задач проекта в установленные сроки Владеть: способностью решать поставленные задачи в установленное время, оценивать риски и результаты проекта</p>
<p>УК-3. способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>	<p>УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.</p>	<p>Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p>
<p>УК-6. способность определять реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>УК-6.1. Применять рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.</p>	<p>Знать: методы оценивания ресурсного обеспечения Уметь: применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития Владеть: методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития</p>
<p>ПК-2. способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке,</p>	<p>ПК-2.1. Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработке технической спецификации к видеоигровой</p>	<p>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 соответствии с поставленными проектными задачами</p>

проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности продукта;	продукции	Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна
	ПК-2.2. Создает прототип видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах	Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
	ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
ПК-3. способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.	ПК-3.1. Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты 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. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе, бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Управление игровым проектом» для очной формы обучения, реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 12 з.е. /432 часа.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц			
	очная			
	1 семестр	2 семестр	3 семестр	4 семестр
Аудиторные занятия	78	50	50	59
<i>в том числе:</i>				
Лекции	26	20	20	26
Практические занятия	52	30	30	33
Лабораторные работы	-	-	-	-
Самостоятельная работа	30	22	22	13
<i>в том числе:</i>				
часы на выполнение КР / КП	-	-	-	-
Промежуточная аттестация:				
Вид	зачет с оценкой	экзамен	экзамен	экзамен
Трудоемкость (час.)	-	36	36	36
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 часов	3 з.е. / 108 часов	3 з.е. / 108 часов	3 з.е. / 108 часов

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Подготовка игрового проекта	13	26	-	15
2	Риски и возможности игрового проекта	13	26	-	15
Итого (часов)		26	52	-	30
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 1 семестр:		108 / 3 з.е.			
3	Создание документации для проектных задач	10	15	-	11
4	Обеспечение качества проекта, контроль качества	10	15	-	11
Итого (часов)		20	30	-	22
Форма контроля:		Экзамен, 36 час			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.			
5	Проектирование игрового проекта	10	15	-	11
6	Принципы и этапы разработки современных игровых проектов	10	15	-	11
Итого (часов)		20	30	-	22
Форма контроля:		Экзамен, 36 час			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Всего за 3 семестр:		108 / 3 з.е.			
7	Постпродакшн и бизнес-план игрового проекта	13	16	-	6
8	Оперирование игровых проектов	13	17	-	7
Итого (часов)		26	33	-	13
Форма контроля:		Экзамен, 36 час			
Всего за 4 семестр:		108 / 3 з.е.			
Всего по дисциплине:		432 / 12 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Подготовка игрового проекта

Организация работы по разработке стратегии игрового проекта. Разработка игровых правил и условий. Запуск игрового проекта. Реализация игровых действий.

Тема 2. Риски и возможности в игровом проекте

Раздел управления проектами, включающий в себя задачи и процедуры для определения возможных рисков в проекте, а также эффективных мер реагирования на них при осуществлении проекта. Возникновение непредвиденных ситуаций, которые могут негативно или позитивно воздействовать на достижение целей проекта.

Управление рисками является постоянным процессом, который осуществляется на всех фазах жизненного цикла проекта, от зарождения идеи до его завершения.

Тема 3. Создание документации для проектных задач

Создание и ведение надлежащей документации по всем выполняемым задачам. Большой/маленький проект, создание надежных документов для проектных задач поможет справиться с нагрузкой.

Тема 4. Обеспечение качества проекта, контроль качества

Разработка игры требует тестирование и обратной связи для исправления ошибок, гарантируя, что игра соответствует ожиданиям и разработана в соответствии с профессиональными стандартами.

Тема 5. Проектирование игрового проекта

Методы и практика проектирования различных частей игры, и их взаимодействие друг с другом для различных игровых платформ. Игровой цикл, игровой баланс для различных аудиторий, жанров и сеттингов с точки зрения разработки коммерческого продукта, ориентированного на прибыль.

Тема 6. Принципы и этапы разработки современных игровых проектов

Общие основы, принципы и этапы разработки современных игровых проектов. Методы управления разработкой игр - планировании, декомпозиции, оценке задач. Принципы формирования команды проекта и роли геймдизайнера в производстве игры. Методы постановки технических заданий и специфика разработки различных составляющих игры.

Тема 7. Постпродакшн и бизнес-план игрового проекта

Продакшн включает разработку игры, составление документа по геймдизайну, маркетингового плана и плана продвижения. Управление проектом, решение возникающих проблем, и корректировка планов и установок с препродакшена.

Бюджет проекта – план затрат в стоимостном выражении, необходимых для выполнения проекта. Бюджет включает затраты на закупку материалов, заработные платы, услуги сторонних организаций, амортизацию техники, оборудования. В игровой индустрии бюджет обычно состоит из двух частей: планируемой расходной части и прогнозов по доходам.

Тема 8. Оперирование игровых проектов

Понятие "оперирование игровых проектов" и "монетизация". Различные методы анализа и основные параметры прибыльности современных игровых проектов. Модели монетизации, получения прибыли, и типовые монетизационные приёмы в современных игровых проектах.

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:

Основная литература

1. Вылегжанина А. О. Организационный инструментарий управления проектом: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=275276&sr=1
2. Вылегжанина А. О. Информационно-технологическое и программное обеспечение управления проектом: учебное пособие. М., Берлин: Директ-Медиа, 2015.
Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=362892&sr=1
3. Преображенская Т. В. , Муртазина М. Ш. , Алетдинова А. А. Управление проектами: учебное пособие. Новосибирский государственный технический университет, 2018.- 123с.
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=574957

Дополнительная литература

1. Беликова И. П. Организационное проектирование и управление проектами: учебное пособие. Ставропольский государственный аграрный университет (СтГАУ), 2014. – 88с.
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=438686
2. Каранина Е. В. Управление рисками : механизмы, инструменты, профессиональные стандарты: учебник. Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2020. – 257с.
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576521

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. <http://libertarium.ru/library> – Библиотека Либертариума
4. <http://www.nel.ru/analytdoc/svodka.html> – Национальная электронная библиотека.
5. <http://www.auditorium.ru> – федеральный информационно-образовательный портал

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины, подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена:

- 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, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов.

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

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. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. 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

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.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

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

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.06 «УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн. Разработка авторских игр»

Форма обучения:

очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>УК -2. способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p>	<p>УК -2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта</p>	<p>Знать: принципы проектного подхода, этапы жизненного цикла проекта, основы целеполагания и постановки задач, структуру проекта и последовательность этапов реализации Уметь: формулировать проблематику исходя из целей проекта, формировать последовательную структуру проекта Владеть: способностью формировать цель, задачи проекта и на их основе последовательно выстраивать реализацию этапов проекта</p>
	<p>УК-2.2. Качественно решает конкретные задачи (исследования, проекта, деятельности) за установленное время, оценивает риски и результаты проекта</p>	<p>Знать: основные виды и способы анализа, оценки рисков проекта, основы тайм-менеджмента Уметь: применять методы оценки рисков и результатов для качественного решения задач проекта в установленные сроки Владеть: способностью решать поставленные задачи в установленное время, оценивать риски и результаты проекта</p>
<p>УК-3. способность организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>	<p>УК-3.1. Демонстрирует умение организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения.</p>	<p>Знать: задачи, принципы, подходы командообразования; особенности личности и взаимодействия людей в команде, основы распределения полномочий, понятия мотивации и лидерства Уметь: распределять полномочия, организовывать деятельность, мотивировать, ставить цели и определять роли в команде между сотрудниками Владеть: навыками взаимодействия с людьми, технологиями делегирования полномочий, мотивирования и стимулирования, способностью организации командной работы сотрудников</p>
<p>УК-6. способность определять реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>УК-6.1. Применять рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов, используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития.</p>	<p>Знать: методы оценивания ресурсного обеспечения Уметь: применять методы рефлексии при решении задач самоорганизации и саморазвития Владеть: методологией оценивания ресурсов самоорганизации и саморазвития</p>
<p>ПК-2. способность разрабатывать рекомендации, на основе проведенного анализа, а также современных требований к разработке, проектированию и созданию видеоигровой продукции, для повышения конкурентоспособности и продукта;</p>	<p>ПК-2.1. Применяет результат исследований и разработок, обеспечение практической реализации этих результатов при разработке технической спецификации к видеоигровой продукции</p>	<p>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 соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна</p>
	<p>ПК-2.2. Создает прототип видеоигровой продукции в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах</p>	<p>Знать: методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях Уметь: создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p>

		Владеть: методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях
	ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигровой продукции, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
ПК-3. способность разрабатывать стратегию и руководить производством видеоигрового продукта, с учетом требований безопасности, эргономики, конкурентоспособности.	ПК-3.1. Руководит производством готового контента видеоигровой продукции (content production)	Знать: программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты 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. Руководит подготовкой готового видеоигрового продукта к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе, бета-тестирования гейм дизайна видеоигры

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: типичные формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Не умеет: составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Не владеет: навыками работы с типовыми формами проектных заданий,</p>	<p>В целом знает: типичные формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>В целом умеет: составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для</p>	<p>Знает: типичные формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Умеет: составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для</p>	<p>В полном объеме знает: типичные формы проектных заданий, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>В полном объеме умеет: составлять по типовым формам проектное задание, выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В целом владеет: навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеет: навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>информации, идентификации и коммуникации В полном объеме владеет: навыками работы с типовыми формами проектных заданий, выстраивания взаимоотношений с заказчиком, предварительной проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>Не знает: законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Не умеет: работать с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Не владеет: навыком отслеживания изменений законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>В целом знает: законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности В целом умеет: работать с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации В целом владеет: навыком отслеживания изменений законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знает: законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Умеет: работать с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеет: навыком отслеживания изменений законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>В полном объеме знает: законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности В полном объеме умеет: работать с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации В полном объеме владеет: навыком отслеживания изменений законодательной и нормативной базы, касающейся проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>Не знает: нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и</p>	<p>В целом знает: нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; показатели и средства контроля качества</p>	<p>Знает: нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; показатели и средства контроля качества изготовления в</p>	<p>В полном объеме знает: нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные темы рефератов:

1. Функции и подсистемы управления проектами
2. Особенности планирования игровым проектом
3. Этапы проекта разработки нового продукта
4. Этапы игрового проекта
5. Особенности управления игровыми проектами
6. Влияние структуры на процесс управления игровым проектом

Оценка результатов выполнения реферата текущей аттестации оценивается по шкале зачтено/ не зачтено.

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к зачету с оценкой 1 семестр очной формы обучения

1. Что такое концепция игрового проекта и почему она является важным шагом в подготовке игры?
2. Какие этапы входят в процесс разработки игрового проекта и как они взаимосвязаны?
3. Какие методы исследования рынка игровой индустрии помогают лучше понять потребности и предпочтения целевой аудитории?
4. Какие основные факторы следует учесть при выборе игрового движка для разработки проекта?
5. Какие ключевые аспекты следует учесть при планировании бюджета и распределении ресурсов на разработку игрового проекта?
6. Какие основные риски связаны с разработкой игрового проекта и как их можно управлять?
7. Какими инструментами и методами можно оценить рыночный потенциал игрового проекта?
8. Какие возможности могут появиться для игрового проекта в результате технологических инноваций?
9. Как влияют общественные тренды и изменение потребительского поведения на успешность игрового проекта?
10. Какие стратегии монетизации игрового проекта могут быть наиболее эффективными и почему?

Примерные вопросы к экзамену 2 семестр очной формы обучения

1. Какая роль играет документация в разработке игрового проекта и почему ее создание является неотъемлемой частью успешной реализации проекта?
2. Какие основные компоненты и разделы следует включить в документацию игрового проекта, чтобы обеспечить его эффективное управление и понимание задач команды?
3. Каким образом разработка документации помогает в планировании и организации рабочих процессов над игровым проектом?
4. Какие инструменты и техники можно использовать для создания и поддержки документации игрового проекта с учетом специфики разработки игр?
5. Какие лучшие практики следует учитывать при написании документации игрового проекта, чтобы она была четкой, понятной и полезной для всех участников команды?

6. Какие особенности и вызовы связаны с обеспечением качества игрового проекта? Какие стратегии и методы можно применить для достижения высокого уровня качества?
7. Каким образом тестирование игрового проекта помогает выявить и устранить ошибки, баги и другие проблемы, связанные с качеством игры?
8. Какие основные этапы и подходы следует использовать при контроле качества игрового проекта на различных стадиях разработки?
9. Какую роль играет обратная связь пользователей и тестировщиков в обеспечении качества игрового проекта? Каким образом ее можно собирать и анализировать?
10. Какие метрики и показатели качества можно применить для оценки успешности игрового проекта и его соответствия требованиям пользователей?

Примерные вопросы к экзамену 3 семестр очной формы обучения

1. Каковы основные принципы проектирования игрового проекта? Как эти принципы помогают обеспечить успешное развитие и популярность игры?
2. Каковы этапы разработки современных игровых проектов? Какие задачи выполняются на каждом этапе и в какой последовательности они должны быть выполнены?
3. Каким образом определение целевой аудитории и ее потребностей влияет на процесс проектирования игрового проекта? Как эта информация используется при разработке геймплея, визуального стиля и других аспектов игры?
4. Какая роль уникальности и инноваций в проектировании игрового проекта? Как инновационные идеи могут повлиять на успех игры на рынке?
5. Каковы основные методы и инструменты, которые могут быть использованы для визуализации и прототипирования игрового проекта? Каким образом визуализация и прототипирование помогают в процессе проектирования игры?
6. Какие основные элементы геймдизайна применяются в игровых проектах? Как эти элементы влияют на геймплей, эмоциональный опыт игрока и вовлеченность в игру?
7. Каким образом балансировка сложности игры и прогрессия геймплея влияют на общую понятность и интересность игры? Какие методы можно применить для достижения оптимального баланса?
8. Какую роль играют игровые механики в геймдизайне игровых проектов? Каким образом создание интересных и разнообразных механик может повысить привлекательность игры?
9. Какая роль сюжета и нравственных выборов в геймдизайне игровых проектов? Каким образом качественно разработанный сюжет и возможность принимать существенные решения могут повлиять на эмоциональную глубину и вовлеченность игрока?
10. Какую роль играет аудиовизуальное оформление (графика, звук, музыка) в геймдизайне игровых проектов? Каким образом эти элементы могут создавать атмосферу игры и помогать в передаче настроения и эмоций?

Примерные вопросы к экзамену 4 семестр очной формы обучения

1. Каким образом постпродакшн влияет на качество и визуальное оформление игрового проекта? Какие ключевые этапы и задачи входят в процесс постпродакшна?
2. Какие инструменты и технологии используются в постпродакшне игровых проектов? Каким образом эти инструменты помогают улучшить графику, звуковое оформление и другие важные аспекты игры?
3. Какую роль монтаж и спецэффекты играют в постпродакшне игрового проекта? Как использование этих элементов может усилить драматический эффект и повысить эмоциональную привлекательность игры?

4. Как влияет работа со звуком на общую атмосферу и иммерсию игрового проекта? Каким образом звуковые эффекты, музыкальное сопровождение и озвучивание персонажей могут улучшить игровой опыт игрока?
5. Каковы основные требования к форматам и разрешению видео, звука и других элементов, используемых в постпродакшне игрового проекта? Как эти требования влияют на конечный продукт и его совместимость с различными платформами и устройствами?
6. Какими основными элементами должен состояться бизнес-план игрового проекта? Каким образом они помогают определить стратегию развития, привлечь инвестиции и обеспечить коммерческий успех игры?
7. Как провести исследование рынка перед созданием бизнес-плана игрового проекта? Какие аспекты следует изучать, чтобы определить конкурентное преимущество и составить точные прогнозы по спросу на игру?
8. Каким образом определение бизнес-модели влияет на составление бизнес-плана игрового проекта? Как выбор модели монетизации, доли дохода от рекламы и прочих источников дохода влияют на экономическую составляющую игры?
9. Как оценить финансовую состоятельность и рентабельность игрового проекта? Каким образом провести расчеты затрат и прибыли, а также определить соотношение стоимости производства и ожидаемой выручки от продажи игры?
10. Каковы основные риски и проблемы, с которыми сталкиваются игровые проекты? Как эти риски могут быть снижены или учтены в бизнес-плане? Каким образом стратегическое планирование и управление рисками могут обеспечить успешное выполнение игрового проекта?

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 (и): 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 2024 г.)