



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)**

ИНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ШКОЛА)

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОП

(подпись)

Бубновский А.Ю.

(ФИО)

УТВЕРЖАЮ

И.о. директора Академии цифровой
трансформации

(подпись)

Еременко А.С.

«03» марта 2023



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Геймдизайн

Направление подготовки 54.04.01 Дизайн

(Цифровое искусство)

Форма подготовки: очная

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 54.04.01 **Дизайн**, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1004.

Рабочая программа обсуждена на заседании Академии цифровой трансформации, протокол от «16» декабря 2022 г. № 4

И.о. директора Академии цифровой трансформации: кандидат технических наук, профессор Еременко А.С.

Составители: старший преподаватель Антонова А.А.

Владивосток

2023

Оборотная сторона титульного листа РПД

1. Рабочая программа пересмотрена и утверждена на заседании Академии цифровой трансформации, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____

2. Рабочая программа пересмотрена и утверждена на заседании Академии цифровой трансформации департамента, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____

3. Рабочая программа пересмотрена и утверждена на заседании Академии цифровой трансформации департамента, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____

4. Рабочая программа пересмотрена и утверждена на заседании Академии цифровой трансформации департамента, протокол от « ____ » _____ 202 г. № _____

I. Цели:

создание концепции, проектирование игровых уровней и механик, оформление игрового интерфейса, прототипирование, создание стратегии продвижения и вывод игрового продукта на рынок, аналитика игр.

Задачи:

- применять полученную теоретическую и практическую информацию в изготовлении игры;
- формирование умения создавать сюжет и композицию игры, строить дизайн игрового пространства, карты уровней и карты маршрутов, проектировать игровые уровни и механики;
- формирование навыка прототипирования игры и создания шаблонов игровых интерфейсов для UI-дизайнеров;
- формирование умения составить техническую документацию для игрового продукта;
- формирование знаний об особенностях хранения графической информации.

Место дисциплины в структуре ОПОП ВО (в учебном плане):

Дисциплина реализуется на первом курсе и напрямую связана с дисциплинами «История искусств».

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения:

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
-----------	--	--

Тип задач	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
проектный	ПК-1 Способен разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки
проектный	ПК -2 Способен применять современные технологии при создании объектов и систем цифрового искусства	ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.) ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК -1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки создания проектов; проводит авторский надзор за выполнением работ в процессе производства проектов; готов проводить публичные презентации проектов	Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектную идею.
	Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.
	Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.
ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)	Знает основные современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства.
	Умеет применять на практике технологические приемы создания объектов цифрового искусства и дизайна.
	Владеет навыками корректного подбора технологий для того или иного объекта цифрового искусства и дизайна.

ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.
	Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.
	Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.

II. Трудоемкость дисциплины и виды учебных занятий по дисциплине

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единиц (144 академических часа).

III. Структура дисциплины:

Форма обучения – очная.

№	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося						Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	
			Лек	Лаб	Пр	ОК	СР	Контроль		
1	Введение в геймдизайн	1	18					20		УО-1, ПР-7;
2	Проектирование игр	1			36			43		УО-1, ПР-9;
	Итого:		18		36			63	27	экзамен

III. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Раздел 1. Введение в геймдизайн

Тема №1. Теория геймдизайна (2 час.)

История видеоигр. Гуманитарные исследования видеоигр — изучение наиболее значимых текстов теоретиков видеоигр.

Тема №2. Основы геймдизайна (4 час.)

Основные направления геймдизайна, специфика и особенности терминологии.

Основные инструменты геймификации и применение их в различных сферах исходя из поставленных задач. Арт-игры и гейм-арт — специфика художественного высказывания, вопросы границ видеоигровых технологий и возможностей производить нечто новое.

Тема №3. Виды геймдизайна (4 час.)

Системный дизайн. Создание правил и сопутствующих расчетов для игры; Контент-дизайн — создание персонажей, предметов, загадок и миссий; Дизайн уровней — создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов; Дизайн мира — продумывание пространств, локаций, как они диктуют пользовательский опыт и увязываются с общей задумкой игры.

Тема №4. Методология создания игр (4 час.)

Основные этапы разработки игр; Логика формирования команд в игровой индустрии; Ключевые вехи и цели игрового продукта.

Тема №5. Маркетинг игр (4 час.) Текущее состояние игровой индустрии;

Типы и виды современного маркетинга; Оценка эффективности маркетинга, целевая аудитория (методы сегментирования игроков); Каналы продвижения; Маркетинговые ассеты и PR.

IV. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Раздел 2. Проектирование игр

Практическая работа № 1. «Численные характеристики игр» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Базовая аналитика;

2. Статистика и ключевые продуктовые метрики (конверсии, размер и лояльность аудитории, виральность, маркетинговое прогнозирование, окупаемость).

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 2. «Игровая логика» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Игровые фичи и жизненные циклы игр;
2. Инструментарий для описания игрового процесса;
3. Создание игровых механик;
4. Балансировка игровых механик;
5. Атомарные и комплексные игровые механики;
6. Генерация идей;
7. Описание геймплея;
8. Платформы для игр;
9. Игровые жанры.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается

методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 3. «Психология игрока» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Психотипы игроков и их различия;
2. Особенности и применение психотипов игроков при создании игры;
3. Дизайн взаимодействия с пользователем;
4. Взаимодействие с игрой, интерфейс и удобство.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она

позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 4. «Гейм-дизайнерская документация» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Описание и концепция игры;
2. Окончательное оформление концепции игры, и начальная проработка игрового дизайна;
3. Геймдизайнерская документация: Vision (развернутый документ, описывающий игру, как конечный бизнес-продукт) и Concept Document (начальную проработку всех аспектов игры);
4. Технологическая дорожная карта (Technology Roadmap) — краткосрочный или долгосрочный план выпуска игр;
5. Техническое задание на игру;
6. Принципы хорошей документации, ее типы и подход к созданию, основанный на использовании современного инструментария;

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 5. «Технические основы разработки игр» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Обзор технических решений для создания игры;
2. Обзор основных платформ и движков для создания игр;
3. Процесс и стоимость разработки;
4. Общие принципы и структурные решения в разных странах.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 6. «Особенности работы с играми на разных платформах» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Клиентские и серверные решения;
2. Физические и графические движки;
3. Безопасность;
4. Базы данных;
5. Особенности софта;
6. Особенности размещение в игровых магазинах.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается

методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 7. «Нарративный дизайн» (4 час. в том числе 4 час. в интерактивной форме)

1. Понятие нарративного дизайна;
2. Создание игрового сценария;
3. Составление технического задания для нарратива.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она

позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 8. «Типовые процессы разработки» (6 час. в том числе 6 часов в интерактивной форме)

1. Прототипирование;
2. Объекты игрового мира;
3. Наполнение игрового мира;
4. Постановка задачи и оценка работы игровых сценаристов;
5. Проектирование игровых уровней и механик;
6. Анализ и сравнение различных моделей баланса игр;
7. Анализ и разработка баланса уровня;
8. Балансировка игровой экономики;
9. Разработка технического задания для программистов;
10. Работа с версиями игр;
11. Сдача финальной версии;
12. Ежедневная стабильность;
13. Выпуск обновлений;
14. Проблемы и исправление ошибок.

Занятие проводится с использованием метода активного обучения **«практика-консультация»**. В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она

позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

Практическая работа № 9. «Управление игровыми проектами» (2 час. в том числе 2 час. в интерактивной форме)

1. Запуск и поддержка успешного функционирования игры на рынке. Занятие проводится с использованием метода активного обучения «практика-консультация». В начале урока каждому студенту выдается методический материал, содержащий теоретический материал по пройденной теме, варианты заданий и решение типового задания. Сначала, вместе с преподавателем разбирается и повторяется теоретический материал по теме. После чего, каждый студент решает свой вариант, при возникновении вопросов, обращается за помощью к преподавателю. Практика консультации проводится с целью научить студентов самостоятельной работе, оказания помощи в самостоятельной работе. Преподаватель контролирует ход решения задач, отвечает на возникающие вопросы и обобщает рассмотренный материал. Преимущество практики- консультации перед другими формами проведения практического занятия в том, что она позволяет индивидуализировать процесс обучения с учетом уровня понимания и восприятия материала каждым обучаемым.

V. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения	Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
	Раздел 1. Введение в геймдизайн.	ПК-1.3 Адаптирует и систематизирует информацию по теме проектного задания; способен составлять проектное задание на создание	Знает творческие приемы необходимые для выполнения проекта; методики создания спецификации требований к проекту; специализированные	УО-1	Вопросы к зачету 1-8,28

		<p>систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; способен формировать этапы и устанавливать сроки</p>	<p>компьютерные программы для разработки и реализации проектной идеи; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании проекта и реализации проектной идею.</p>		
			<p>Умеет создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; выделять главное и второстепенное на различных уровнях реализации проекта или проектной идеи; обосновывать свои идеи и предложения; создавать спецификации требований к проекту и реализовывать любые проектные идеи, основанные на творческом подходе.</p>	<p>ПР-7</p>	

			Владеет методами определения ключевых уникальных характеристик проекта, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации; навыками презентации результатов проектной деятельности.	ПР-7	
Раздел 2. Проектирование игр	ПК -2.2 Использует современные технологии при создании дизайн-проектов и объектов цифрового искусства (алгоритмических систем, генеративных систем, медиа объектов, видео и аудио систем и т.п.)		Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.	ПР-7	Вопросы к зачету 9-27
			Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	ПР-7	
			Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для	ПР-9	

			оптимизации проектной идеи.		
		ПК -2.3 Использует требуемое для решения задач проектирования компьютерное программное обеспечение, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства	Знает основные виды компьютерное программное обеспечение для создания объектов и систем цифрового искусства.	ПР-7	
			Умеет применять на практике знания о программном обеспечении, а также прочие современные технологии создания объектов и систем цифрового искусства.	ПР-9	
			Владеет навыком выбирать наиболее подходящие для реализации проекта творческие приемы, методики создания спецификации, компьютерные программы и ресурсы для оптимизации проектной идеи.	ПР-9	

* Формы оценочных средств:

- 1) собеседование (УО-1).
- 2) конспект (ПР-7), проект (ПР-9).

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем. Самостоятельная работа – это познавательная учебная деятельность, когда последовательность мышления студента, его умственных и практических операций и действий зависит и определяется самим студентом.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня, что в итоге приводит к развитию навыка самостоятельного планирования и реализации деятельности.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение необходимыми компетенциями по своему направлению подготовки, опытом творческой и исследовательской деятельности.

Формы самостоятельной работы студентов:

- работа с основной и дополнительной литературой, Интернет ресурсами;
- самостоятельное ознакомление с лекционным материалом, представленным на электронных носителях, в библиотеке образовательного учреждения;
- являются групповые и индивидуальные задания, выступающие продолжением аудиторных занятий и направленные на овладение практическими навыками по основным разделам дисциплины;
- выполнение проекта;
- подготовка к экзамену;
- другие виды деятельности, организуемые и осуществляемые образовательным учреждением и органами студенческого самоуправления.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Теория и практики современного искусства» включает в себя план-график выполнения самостоятельной работы по

дисциплине.

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию.

Примерная дата проведения	Наименование контрольного мероприятия	Форма контроля	Нормы времени на выполнение
1-6 недели	Работа с конспектом	Просмотр и проверка выполнения самостоятельной работы преподавателем, обсуждение результатов выполненной работы на занятии	21 час
7-12 недели	Работа с конспектом, работа с литературой, подготовка к проектной работе	Устный опрос, собеседование с группой.	21 час
13-18 недели	Подготовка проектов	Презентация проектов	20 час
Итого			62 часа

Рекомендации по самостоятельной работе студентов.

Студенту необходимо быть готовым к лекции до прихода лектора в аудиторию, так как именно в первую минуту объявляется тема, формулируется основная цель, дается перечень важнейших вопросов. Без этого дальнейшее понимание лекции затрудняется.

Эффективность познавательной деятельности студента при слушании всецело зависит от направленности его внимания. Внимание обусловлено единством субъективных и объективных причин. В зависимости от действия этих причин оно может быть произвольным, т.е. возникает помимо сознательного намерения человека, и произвольным, сознательно регулируемым, направляемым. Работа студента на лекции – сложный процесс, включающий в себя слушание, осмысливание и собственно конспектирование (запись).

Умение студента слышать на лекции преподавателя является лишь первым шагом в процессе осмысленного слушания, который включает в себя несколько этапов, начиная от восприятия речи и кончая оценкой сказанного.

Лекцию необходимо записывать, вести краткие конспекты, где формулировались бы наиболее важные моменты, основные положения, излагаемые лектором. Обычно запись производится в специальной тетради. При оформлении конспекта лекции необходимо оставлять поля, где студент может записать свои собственные мысли, возникающие параллельно с мыслями, высказанными лектором, а также вопросы, которые могут возникнуть в процессе слушания, чтобы получить на них ответы при самостоятельной проработке материала лекции, при изучении рекомендованной литературы или непосредственно у преподавателя в конце лекции.

Основное отличие конспекта от текста – отсутствие или значительное снижение избыточности, то есть удаление отдельных слов или частей текста, не выражающих значимой информации, а также замена развернутых оборотов текста более лаконичными словосочетаниями (свертывание). При конспектировании основную информацию следует записывать подробно, а дополнительные и вспомогательные сведения, примеры – очень кратко. Умение отделять основную информацию от второстепенной – одно из основных требований к конспектирующему. Хорошие результаты в выработке умения выделять основную информацию дает известный приём, названный условно приемом фильтрации и сжатия текста, который включает в себя две операции:

1. Разбивку текста на части по смыслу.
2. Нахождение в каждой части текста одного слова краткой фразы или обобщающей короткой формулировки, выражающих основу содержания этой части.

Рекомендуется применять систему условных сокращений. В первую очередь сокращаются длинные слова и те, что повторяются в речи лектора

чаще всего. При этом само сокращение должно быть по возможности кратким. Основные термины, повторяющиеся наиболее часто, могут быть выделены как ключевые слова и обозначены начальными заглавными буквами этих слов (сокращение, называемое аббревиатурой). Ключевые слова записываются первый раз полностью, после чего в скобках дается их аббревиатура. Процесс записи значительно облегчается при использовании сокращений общепринятых вспомогательных слов. В самостоятельной работе над лекцией целесообразным является использование студентами логических схем. Они в наглядной форме раскрывают содержание и взаимосвязь категорий, законов, понятий, наиболее важных фактов.

Прослушанный материал лекции студент должен проработать. Насколько эффективно он это сделает, зависит и прочность усвоения знаний. Опыт показывает, что только многогранная, планомерная и целенаправленная обработка лекционного материала обеспечивает его надежное закрепление в долговременной памяти человека.

Повторение нужно разнообразить. При первом повторении изучаются все параграфы и абзацы, при втором, возможно, будет достаточно рассмотреть только отдельные параграфы, а в дальнейшем лишь тему лекции.

Необходимым является подготовка студента к предстоящей лекции. Основным требованием, предъявляемым к такой работе, является, прежде всего, систематичность ее проведения. Она включает ряд важных познавательно-практических этапов: чтение записей, сделанных в процессе слушания и конспектирования предыдущей лекции, вынесение на поля всего, что требуется при дальнейшей работе с конспектом и учебником; техническое оформление записей (подчеркивание, выделение главного, выводов, доказательств); выполнение практических заданий преподавателя; знакомство с материалом предстоящей лекции по учебнику и дополнительной литературе.

Методические рекомендации для написания конспектов

Конспекты, написанные от руки, предоставляются преподавателю для оценки (зачёт/незачёт). Учитывая, что в большинстве случаев тексты первоисточников весьма объёмные, для конспектирования можно выбрать только страницы, разделы или главы (30-50 стр. печатного текста). Объём законспектированного текста в тетради определяется самим студентом.

Методические указания к самостоятельному выполнению проектного задания

Выполнение проектного задания (ТЗ) в рамках дисциплины является обязательным и предполагает индивидуальную или групповую работу.

Этапы работы над творческим заданием:

1. Определение темы проекта. На этом этапе следует определить, будет ли выполняться проект индивидуально или в группе.

2. Формулировка проблемы, постановка цели и задач.

3. Организация деятельности. Если проект выполняется в группе, следует организовать рабочую группу, определить роли каждого участника рабочей группы, спланировать совместную или индивидуальную деятельность по решению задач проекта.

4. Активная и самостоятельная работа над проектом; консультации преподавателя; оформление полученных результатов.

5. Подготовка к защите проекта.

Проект считается выполненным полностью в случае

1. Предоставления полного объема учебных материалов по заранее утвержденной теме, полностью раскрывающих заявленную тему;

2. Предоставления материалов на электронном носителе и в печатном виде;

3. Соответствия представленных материалов требованиям по оформлению;

4. Наличия в материалах проекта описания методики использования ЦОР;

5. Успешной презентации и защиты проекта

Методические рекомендации для подготовки презентаций

Общие требования к презентации:

- презентация не должна быть меньше 10 слайдов;
- первый лист – это титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: название проекта; фамилия, имя, отчество автора;
- следующим слайдом должно быть содержание, где представлены основные этапы (моменты) презентации; желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание;
- дизайн-эргономические требования: сочетаемость цветов, ограниченное количество объектов на слайде, цвет текста;
- последними слайдами презентации должны быть глоссарий и список литературы.

Презентация должна отражать тематику реализуемого проекта.

Рекомендуется использовать различные возможности работы с литературой: фонды научной библиотеки ДВФУ (<http://www.dvfu.ru/library/>) и других ведущих вузов страны, а также доступных для использования научно-библиотечных систем.

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Вдовин А.С.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016.— 267 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>

2. Кристиана П. Цифровое искусство / П. Кристиана - Москва: Ад Маргинем Пресс, : Музей современного искусства "Гараж", 2020 -271 с. - Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru/lib/item?id=chamo:883326&theme=FEFU>
3. Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Торопова О.А., Кумова С.В.— Электрон. текстовые данные. — Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015.— 490 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>
4. Юмашев Д.О. Анимация в системе массмедиа: коммуникативный потенциал / Юмашев // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. .— 2015 .— №2 .— С. 160-163 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/512130>

Дополнительная литература

1. Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов / А. А. Деникин. — Москва: ДМК Пресс, 2012. — 696 с.—Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/4811>
2. Крукс, К. Увлекательное создание трехмерных компьютерных игр без программирования / К. Крукс. — Москва: ДМК Пресс, 2007. — 548 с. // Лань: электронно-библиотечная система. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1164>
3. История анимации: Учебно-методическое пособие / Кривуля Н.Г. - М.: ВГИК, 2012. - 68 с.: — Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/961690>
4. Опалев М.Л. Моушн-дизайн: наука и вдохновение/ М.Опалев //Universitates. Наука и просвещение. No4 (51), 2012.С. 69–75 — Режим доступа: <http://www.ksada.org/articles/opalev-science-motion-design.pdf>
5. Розенцвейг, Г. Adobe Falsh. Создание аркад, головоломок и других игр с помощью ActionScript [Электронный ресурс] / Г. Розенцвейг. - Москва: ДМК Пресс, 2009. - 590 с. - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/408005>

6. Роллингз Э., Моррис Д Проектирование и архитектура игр / Роллингз Э., Моррис Д.- Москва: Вильямс, 2006.- 1035 с. режим доступа: <https://lib.dvfu.ru/lib/item?id=chamo:392407&theme=FEFU>
7. Эффективное кодирование и цифровое представление изображений [Электронный ресурс]: практикум № 37/ — Электрон. текстовые данные.— Москва: Московский технический университет связи и информатики, 2014.— 19 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61581.html>

**Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети
«Интернет»**

1. Московский музей современного искусства -<http://www.mmoma.ru/>
2. Музей современного искусства «Гараж» - <https://garagemca.org/ru>
3. Музей современного искусства (Нью-Йорк) - <https://www.moma.org/>
4. National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea - <https://www.mmca.go.kr/eng/>
5. Arario Museum in Space- <http://www.arariomuseum.org/main.php>
6. Русский музей- <https://www.rusmuseum.ru/>
7. Третьяковская галерея - <https://www.tretyakovgallery.ru/>

**Перечень информационных технологий
и программного обеспечения**

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее программное обеспечение: Microsoft Teams, Microsoft Office (Power Point, Word), Blackboard Learn, программное обеспечение сервисов сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

Информационно справочные системы и профессиональные базы данных:

1. «ИТ-образование в Рунете». Образовательные ресурсы Рунета:
<http://ifets.ieee.org/russian/depository/resource.htm>
2. «Российский общеобразовательный портал»:
<http://www.school.edu.ru/>
3. «Издание литературы в электронном виде»:
<http://www.magister.msk.ru/library/library.htm>
4. Annual Review: <http://www.annualreviews.org/ebvc>
5. Scopus - мультидисциплинарная реферативная база данных:
<http://www.scopus.com/>
6. Единая коллекция образовательных ресурсов: <http://school-collection.edu.ru/catalog/>
7. Информационные ресурсы Российской Библиотечной Ассоциации (РБА): <http://www.rba.ru/>
8. Каталог электронных ресурсов научной библиотеки ДВФУ:
<http://www.dvfu.ru/web/library/elib>
9. Коллекция журналов издательства Elsevier на портале ScienceDirect: <http://www.sciencedirect.com/>.
10. Научная электронная библиотека (НЭБ): <http://www.elibrary.ru/>
11. Портал «Гуманитарное образование»
<http://www.humanities.edu.ru/index.html>
12. Российская государственная библиотека (электронный каталог):
<http://www.rsl.ru/>
13. Университетская информационная система Россия (УИС Россия):
<http://uisrussia.msu.ru>
14. Электронная библиотечная система «Айбукс»: <http://ibooks.ru/>
15. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека»: www.biblioclub.ru.
16. Электронная библиотечная система издательства «Лань»:
<http://e.lanbook.com/>

VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Успешное освоение дисциплины предполагает активную работу студентов на всех занятиях аудиторной формы: лекциях и практических занятиях, выполнении аттестационных мероприятий. В процессе изучения дисциплины студенту необходимо ориентироваться на проработку лекционного материала, подготовку к практическим занятиям.

Освоение дисциплины «Геймдизайн» предполагает рейтинговую систему оценки знаний студентов и предусматривает со стороны преподавателя текущий контроль за посещением студентами лекций, практических занятий, выполнением всех видов заданий и самостоятельной работы.

Промежуточной аттестацией по дисциплине «Геймдизайн» является экзамен в I семестре.

Студент считается аттестованным по дисциплине при условии выполнения всех видов текущего контроля и самостоятельной работы, предусмотренных учебной программой.

Шкала оценивания сформированности образовательных результатов по дисциплине представлена в фонде оценочных средств (ФОС).

IX. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением.

Перечень материально-технического и программного обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
690922, Приморский край, г. Владивосток, остров Русский, полуостров Саперный, поселок Аякс, 10, корпус D, ауд. –	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 30) Оборудование: проектор и	IBM SPSS Statistics Premium Campus Edition. Поставщик ЗАО Прогностические решения. Договор ЭА-442-15 от 18.01.2016 г.

<p>компьютерный класс. Компьютерный класс для проведения занятий с проектором, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p>	<p>ЖК-панель 47", Full HD, LG M4716 ССВА – 1 шт. Доска аудиторная.</p>	<p>Лицензия - бессрочно. SolidWorks Campus 500. Поставщик Солид Воркс Р. Договор 15-04-101 от 23.12.2015 г. Лицензия - бессрочно. АСКОН Компас 3D v17. Поставщик Навиком. Договор 15-03-53 от 20.12.2015 г. Лицензия - бессрочно. MathCad Education Universety Edition. Поставщик Софт Лайн Трейд. Договор 15-03-49 от 02.12.2015 г. Лицензия - бессрочно. Windows Edu Per Device 10 Education. Поставщик Microsoft. Дого-вор № ЭА-261-18 от 30.06.2018 г. Срок действия договора с 30.06.2018 г. Office Professional Plus 2019. Поставщик Microsoft. Договор № ЭА-261-18 от 30.06.2018 г. Лицензия -бессрочно.</p>
<p>690922, Приморский край, г. Владивосток, остров Русский, полуостров Саперный, поселок Аякс, 10, корпус А, ауд. – 1042. Аудитория для самостоятельной работы студентов</p>	<p>Моноблок Lenovo C360G-i34164G500UDK – 115 шт.; Интегрированный сенсорный дисплей Polymedia FlipBox; Копир-принтер-цветной сканер в e-mail с 4 лотками Xerox WorkCentre 5330 (WC5330C; Полноцветный копир-принтер-сканер Xerox WorkCentre 7530 (WC7530CPS Оборудование для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья: Дисплей Брайля Focus-40 Blue – 3 шт.; Дисплей Брайля Focus-80 Blue; Рабочая станция Lenovo ThinkCentre E73z – 3 шт.; Видео увеличитель ONYX Swing-Arm PC edition; Маркер-диктофон Touch Memo цифровой; Устройство портативное для чтения плоскочечатных текстов REarl; Сканирующая и читающая машина для незрячих и слабовидящих пользователей SARA; Принтер Брайля Emprint SpotDot - 2 шт.; Принтер Брайля Everest - D V4; Видео увеличитель ONYX Swing-Arm PC edition; Видео увеличитель Topaz 24" XL стационарный электронный; Обучающая система для детей тактильно-речевая, либо для людей с ограниченными возможностями здоровья; Увеличитель ручной видео RUBY портативный – 2</p>	<p>Microsoft Windows 7 Pro MAGic 12.0 Pro, Jaws for Windows 15.0 Pro, Open book 9.0, Duxbury BrailleTranslator, Dolphin Guide (контракт № А238-14/2); Неисключительные права на использование ПО Microsoft рабочих станций пользователей (контракт ЭА-261-18 от 02.08.2018): - лицензия на клиентскую операционную систему; - лицензия на пакет офисных продуктов для работы с документами включая формат.docx , .xlsx , .vsd , .ppt.; - лицензия на право подключения пользователя к серверным операционным системам , используемым в ДВФУ : Microsoft Windows Server 2008/2012; - лицензия на право подключения к серверу Microsoft Exchange Server Enterprise; - лицензия па право подключения к внутренней информационной системе документооборота и portalу с возможностью поиска информации во множестве удаленных и локальных хранилищах, ресурсах, библиотеках информации, включая порталные хранилища, используемой в ДВФУ: Microsoft SharePoint; - лицензия на право подключения к системе централизованного управления рабочими станциями, используемой в ДВФУ: Microsoft System Center.</p>

	шт.; Экран Samsung S23C200B; Маркер-диктофон Touch Мемо цифровой.	
--	---	--