



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

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Геймификация в современной цифровой среде
54.03.01 Дизайн
Дизайн
Форма обучения: очная

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Директор департамента: Федоровская Натлалья Александровна

Дата заседания 12.03.2024 № протокола 6

Составители:

доктор искусствоведения, профессор, Федоровская Наталья Александровна; ассистент, Дуглас Влада Сергеевна

Владивосток
2024

I. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель:

знакомство студентов с основными приемами гейм дизайна: создание концепции, проектирование игровых уровней и механик, оформление игрового интерфейса, прототипирование.

Задачи:

1. применять полученную теоретическую и практическую информацию в изготовлении игровых сценариев;
2. формирование умения строить дизайн игрового пространства, карты уровней и карты маршрутов, проектировать игровые уровни и механики;
3. формирование навыка прототипирования и создания шаблонов игровых интерфейсов;
4. формирование умения составить техническую документацию для игрового продукта;
5. формирование знаний об особенностях хранения графической информации.

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.2 Формирует у потребителя требуемую эмоциональную реакцию средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды	Знает: способы создания эмоциональной реакции средствами дизайна при проектировании объектов предметно-пространственной среды Умеет: формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна Владеет: навыками коммуникации с потребителем с целью создания эмоциональной реакции средствами дизайна

<p>ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения</p>	<p>ПК-3.1 Проектирует объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p>	<p>Знает: технологии проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Умеет: проектировать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Владеет: навыками проектирования визуальной информации</p>
<p>ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения</p>	<p>ПК-3.3 Пользуется навыками художественного конструирования и технического моделирования; использует академические практики в составлении композиции при проектировании дизайн-объекта</p>	<p>Знает: основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности. Умеет: проводить разработку конструкции в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику конструктивного решения с учетом доступности и комфорта объекта проектирования; работать с чертежами будущего объекта; использовать технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; Владеет: инструментами и методами конструирования объектов; основными приемами, определяющими реакцию пользователя на доступность и комфорт при формировании среды; методами анализа и оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя</p>

II. Трудоёмкость дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётных единиц (108 академических часов).

III. Структура дисциплины

Форма обучения: - очная

Таблица - Структура дисциплины

№	Наименование темы дисциплины	Семестр	Вид работы	Количество часов	Формы промежуточной аттестации	Результаты обучения
1	Основы гейми-фикации	8	Практические занятия	4		ПК-2.2
2	Подготовка к практическим занятиям	8	Самостоятельная работа	34		ПК-3.1,ПК-3.3,ПК-2.2
1	Практическое применение геймификации	8	Практические занятия	36		ПК-3.1,ПК-3.3
2	Подготовка к практическим занятиям	8	Самостоятельная работа	34		ПК-3.1,ПК-3.3,ПК-2.2
3	Проведение зачета	8	Зачет с оценкой	0	Зачет с оценкой	
-	Итого	8	-	108	Зачет с оценкой	-

IV. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Не предусмотрены

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические занятия

- 1) Основы гейми-фикации
- 2) Практическое применение геймификации

Лабораторные занятия

Не предусмотрены

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Работа с теоретическими материалами. Изучение дисциплины следует начинать с проработки тематического плана лекций, уделяя особое внимание структуре и содержанию темы и основных понятий. Изучение «сложных» тем следует начинать с составления логической схемы основных понятий, категорий, связей между ними. Целесообразно прибегнуть к классификации материала, в частности при изучении тем, в которых присутствует большое количество незнакомых понятий, категорий, теорий, концепций, либо насыщенных информацией типологического характера. Студенты должны составлять конспекты лекций, систематически готовиться к практическим занятиям, вести глоссарий и быть готовы ответить на контрольные вопросы в ходе лекций и аудиторных занятий. Успешное освоение программы курса предполагает прочтение ряда оригинальных работ и выполнение практических заданий.

Подготовка и выполнение практических заданий. По каждой теме дисциплины предлагаются лабораторные работы. По курсу «Геймификация в медиа» предусмотрен зачет.

Самостоятельная работа студентов заключается:

- в подготовке к практическим занятиям в форме консультаций и проектной работы;
- в выполнении индивидуальных и групповых заданий,
- в подготовке к рубежным контрольным работам и рубежному опросу,
- в подготовке к итоговому зачету.

Цель практических (семинарских) занятий – научить студентов самостоятельно анализировать учебную и научную литературу и вырабатывать у них опыт самостоятельного мышления по проблемам курса, а также выработать навыки практического применения теоретических знаний. Как правило, семинары проводятся в виде практик-консультаций с элементами дискуссии. При этой форме работы отдельным студентам могут поручаться сообщения по тому или иному вопросу, а также ставя дополнительные вопросы, как всей аудитории, так и определенным участникам обсуждения.

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Дикинсон, К. Оптимизация игр в Unity 5 / К. Дикинсон. — Москва: ДМК Пресс, 2017. — 306 с — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/90109>
2. Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер; перевод с английского О. В. Готлиб. — Москва: ДМК Пресс, 2018. — 288 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/111430>
3. Ларкович, С. Н. Unity на практике. Создаем 3d-игры и 3d-миры: учебное пособие / С. Н. Ларкович. — Санкт-Петербург: Наука и Техника, 2019. — 272 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/139150>
4. Чувиков, Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора: моно-нография / Д. А. Чувиков. — Москва: Креативная экономика, 2017. — 164 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/96071>
5. Язев, Ю. Волшебство момента вращения: Искусство разработки игр на движке Torque 2D, включает описание версий 3.2 и 3.3 / Ю. Язев. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2016. — 448 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/92990>
6. Sweigart, A. Разработка компьютерных игр на языке Python: учебное пособие / A. Sweigart. — 2-е изд. — Москва: ИНТУИТ, 2016. — 504 с — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/100454> (дата обращения: 16.12.2020).
7. Sweigart, A. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame : учебное пособие / A. Sweigart. — 2-е изд. — Москва: ИН-ТУИТ, 2016. — 289 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/100455>
8. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагари-на, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>

Дополнительная литература

(электронные и печатные издания)

1. Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрово-го» 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 — Ре-жим 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. 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>

Электронно-библиотечные ресурсы и системы, информационные и справочно-правовые системы:

1. Электронно-библиотечная система Издательства «Лань»
2. Электронно-библиотечная система ZNANIUM.com
3. Цифровой образовательный ресурс IPRsmart
4. Образовательная платформа «Юрайт»
5. Справочно-правовая система «Консультант студента»

VIII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия по дисциплине проводятся в помещениях, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением. Перечень материально-технического обеспечения дисциплины приведен в таблице.

Таблица - Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Помещения для самостоятельной работы. Читальный зал. Номер аудитории А1007 (А1042) (№ помещения по плану БТИ 477, 10 этаж, площадь 1016,2 кв.м.	Помещения оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет со скоростью доступа - 500 Мбит/сек. и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду ДВФУ. Комплекты учебной мебели (столы и стулья). 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).
Номер аудитории: F205 Учебная аудитория для проведения занятий лабораторного типа	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 8);
Номер аудитории: F502 Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Телевизор; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.
Номер аудитории: F508b Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 22) Оборудование: Доска аудиторная; компьютеры - 22 шт.
Номер аудитории: F609b Учебная аудитория для проведения занятий с компьютерным оборудованием	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 19) Оборудование: плазма; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная; компьютеры - 19 шт.

Перечень программного обеспечения:

Adobe Lightroom

Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop CC 2019

CorelDRAW Graphics Suite X3

Microsoft Edge

Microsoft Office профессиональный плюс 2010

Microsoft PowerPoint MUI (Russian) 2016

Mozilla Firefox

Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

https://artchive.ru/art_forms/contemporary_art

<https://www.artboxspb.com/vidy-sovremennogo-iskusstva/>

<https://artdoart.com/news/vidy-sovremennogo-iskusstva>

<https://artsfera.org>

<https://miropendatabase.ru>