



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

«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Разработка игровых сценариев

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 Наталья 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:

изучение современных методов создания игровых сценариев и формирование навыков их применения в профессиональной деятельности.

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 навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Профессиональные компетенции студентов, индикаторы их достижения и результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
---	--	--

<p>ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	<p>ПК-1.1 Проводит комплексные дизайн исследования, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации</p>	<p>Знает: способы комплексных поисковых исследований в области традиционных и современных художественных практик, креативных индустрий и промышленного дизайна, в том числе в научном коллективе, применяя технологии сбора и анализа информации Умеет: производить предпроектный и проектный анализ; выражать замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами дизайна Владеет: навыками комбинаторного мышления и умением генерировать множество творческих идей в области традиционных и современных художественных практик, креативных индустрий и промышленного дизайна</p>
---	--	---

Код и наименование компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
<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-3.2 Владеет методами проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации; методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной коммуникации.</p>	<p>Знает: методы и методику проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, сбора и анализа информации Умеет: использовать методы сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации; Владеет: Владеет методами проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации; методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной коммуникации.</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 6 зачётных единиц (216 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	Теория гейм дизайна	7	Лекционные занятия	36		ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1

2	Этапы создания игрового продукта	7	Лабораторные занятия	36		ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
3	Подготовка к практическим занятиям	7	Самостоятельная работа	72		ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
4	Проведение зачета	7	Зачет	0	Зачет	ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
1	Проектирование геймпродукта	8	Лабораторные занятия	24		ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
2	Подготовка к практическим занятиям	8	Самостоятельная работа	48		ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
3	Проведение зачета	8	Зачет с оценкой	0	Зачет с оценкой	ПК-3.2,ПК-3.3,ПК-1.1
-	Итого	7, 8	-	216	Зачет, Зачет с оценкой	-

IV. СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

1) Теория гейм дизайна

V. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические занятия

Не предусмотрены

Лабораторные занятия

- 1) Этапы создания игрового продукта
- 2) Проектирование геймпродукта

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

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.

Критерии оценки работы на практическом занятии

На практическом занятии студент должен продемонстрировать умение быстро и полно отвечать на вопросы, заданные преподавателем, крат-ко и емко излагать свою точку зрения на проблему, соблюдая установленный регламент (не более 5 минут на выступление), свободно ориентироваться во всех вопросах по теме практического занятия, при необходимости дополняя выступления одноклассников.

Количество баллов Критерии оценки

5 Студент ответил на все вопросы, заданные преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией, способен вступать в полемику с другими выступающими, при необходимости дополнять выступления одноклассников, делать обобщающие выводы по рассмотренной проблеме.

4 Студент ответил на 75% вопросов, заданных преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией, при необходимости стремится дополнить выступления одноклассников.

3 Студент ответил на 50% вопросов, заданных преподавателем, демонстрирует точное понимание рамок вопроса, знание фактического материала, умение найти подтверждение своей точке зрения в тексте источника, владеет базовой терминологией. Студент не проявлял инициативу до-полнить выступления одноклассников.

2 Студент ответил на 25% вопросов, заданных преподавателем, ответы да-вались неполно и нелогично, демонстрируя фрагментарное знание либо искажение фактического материала, базовой терминологии и текста источника. Студент не проявлял инициативу дополнить выступления одноклассников.

0 Студент не ответил ни на один вопрос, заданный преподавателем, не дополнял выступления одноклассников и не участвовал в коллективном обсуждении.

Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от студента не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент

неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни) придает смысл обучению, мотивирует студента. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, самообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая преподавателя.

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. Чувилов, Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора: монография / Д. А. Чувилов. — 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).

Дополнительная литература

(электронные и печатные издания)

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. История анимации: Учебно-методическое пособие / Кривуля Н.Г. - М.: ВГИК, 2012. - 68 с.: — Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/961690>
3. Костюкова Н.И. Комбинаторные алгоритмы для программистов [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Костюкова Н.И.— Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020.— 216 с. Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/89441.html>
4. 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>
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. Уткин, А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / А. Уткин, Н. Покровская. — Москва: Альпина Паблишер, 2020. — 236 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/140405>
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>

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: F435 Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа	Помещение укомплектовано специализированной учебной мебелью (посадочных мест – 24) Оборудование: Телевизор; Проектор; экран; Эксклюзивная документ камера; Доска аудиторная
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.
---	---

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>