



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФГБОУ ВО «ИГУ»

Кафедра естественнонаучных дисциплин

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета бизнес-коммуникаций и
информатики

В.К. Карнаухова

«20» мая 2020 г

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Наименование дисциплины (модуля)

Б1.В.09 Гейм-дизайн

(индекс дисциплины по учебному плану, наименование дисциплины (модуля))

Направление подготовки:

09.03.03 Прикладная информатика

(код, наименование направления подготовки)

Направленность (профиль) подготовки:

Прикладная информатика в дизайне

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

(очная, заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий), очно-заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий *))*

Согласовано с УМК факультета бизнес-коммуникаций и информатики:

Рекомендовано кафедрой естественнонаучных дисциплин:

Протокол № 10 от «20» мая 2020 г.

Протокол № 10 от «12» мая 2020 г.

Председатель

В.К. Карнаухова

и.о. зав. кафедры

А.Г. Балахчи

СОДЕРЖАНИЕ

	<i>стр.</i>
I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	3
II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО	3
III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ	6
4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов	6
4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	7
4.3 Содержание учебного материала	8
4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ	8
4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов	9
4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов	10
4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)	14
V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	14
а) основная литература	14
б) дополнительная литература	14
в) периодическая литература	14
г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы	14
VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
6.1. Учебно-лабораторное оборудование	14
6.2. Программное обеспечение	16
6.3. Технические и электронные средства	16
VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	16
VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	17
8.1. Оценочные средства текущего контроля	17
8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	20

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цели: Целью дисциплины является формирование знаний о средствах и методах создания компьютерных игр, как объекта инженерного проектирования.

Задачи:

- Отработка навыков эффективной работы в команде с использованием систем управления проектами;
- Формирование представления о составе работ на каждом из этапов создания игры, навыках и методах их реализации;
- Разработка пакета гейм-дизайн документации (ГДД).

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Гейм-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений «Блок 1. Дисциплины (модули)».

Дисциплина предназначена для закрепления знаний и умений в сфере информационных технологий и отработки практических навыков в области дизайна и проектирования ИС.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

- Визуальная айдентика;
- Основы компьютерной графики;
- Дизайн графических пользовательских интерфейсов;
- Мультимедийные технологии и анимация;
- Издательское и оформительское дело.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (элементов следующих компетенций) в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по данному направлению подготовки:

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю),
соотнесенных с индикаторами достижения компетенций**

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2 Способность внедрять, адаптировать и использовать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки веб-сервисов, проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-2.1	Знать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений; методы анализа функциональных возможностей инструментов разработки, с целью выявления наиболее подходящих для выполнения проектного задания
	ПК-2.2	Уметь адаптировать, настраивать и использовать программное обеспечение необходимое для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений
	ПК-2.3	Владеть навыками выбора подходящего программного обеспечения для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений, его внедрения и модификации с целью оптимизации выполнения, поставленных в проекте задач

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3 Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций	ПК-3.1	Знать: 1.Инструменты для проведения опроса целевой аудитории относительно аспектов проектируемого цифрового продукта. 2.Программные среды для прототипирования, проектирования архитектуры разрабатываемого продукта цифрового дизайна. 3. Этапы проектирования и разработки графического дизайна, его отдельных элементов для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, полиграфической продукции. 4. Технологии и инструменты для реализации поставленных в проекте задач графического дизайна. В том числе, основы верстки с использованием языков разметки и языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков. 5. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема, правила типографского набора текста и верстки (в том числе верстки электронных текстов)
	ПК-3.2	1.Разрабатывать концепцию дизайна цифрового продукта, проектного решения формы визуализации данных на основе выявленной или предполагаемой потребности целевой аудитории. 2. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана, умеет рисовать пиктограммы, включая разработку их метафор, графические подсказки и другую интерфейсную графику 3. Создавать графические элементы визуальных коммуникаций в программах подготовки растровых и векторных изображений, 3D редакторах, видеомонтажа и анимации
	ПК-3.3	Владеть: 1.Навыками исполнения концепции и прототипа графического и информационного дизайна. 2. Навыками организации хранения версий дизайн-продуктов. 3. Методами оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана, навыками подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях 4. Навыками работы в программах подготовки растровых и векторных изображений 5. Навыками создания раскадровок анимации интерфейсных объектов 6. Навыками реализации графических элементов дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовки графических материалов для включения в продукт

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов, в том числе 8 часов на контроль.

Из них реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий 32 часа контактной работы и 50 часов самостоятельной работы.

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой.

4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов

п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа	
			Лекции (из них электронные часы)	Семинарские (практические) занятия (из них электронные часы)	Консультации		
Введение в дисциплину			4 (4)	4 (0)	0	0	
1	Геймификация неигровых видов деятельности. Причины использования. Принципы.	6	2 (2)	0 (0)	0	0	
2	Компетенции геймдизайнера. Роли в команде. Системы управления проектами	6	2 (2)	2 (0)	0	0	
3	Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction)	6	0 (0)	2 (0)	0	0	
Разработка проекта игры			10 (10)	22 (8)	0	30	
4	Жизненный цикл управления игровым проектом. Структура ключевых этапов создания игры	6	2 (2)	0 (0)	0	0	
5	Описание проекта. Питч. Концепт.	6	0 (0)	4 (0)	0	0	

6	Механики игры: атомарные, комплексные, кор-механики, дополнительные (удержание, монетизация)	6	2 (2)	4 (0)	0	0	
7	Визуал игры. Level-design	6	2 (2)	6 (4)	0	10	
8	Дизайн интерфейса	6	0 (0)	0 (0)	0	10	
9	Игровая экономика и монетизация. Метрики аналитики	6	2 (2)	2 (0)	0	0	
10	Баланс игры. Подходы к расчету баланса	6	2 (2)	2 (0)	0	10	
11	Нарратив. Повествовательные механики игры.	6	0 (0)	4 (4)	0	0	
Гейм-дизайн документация			2 (2)	8 (8)	0	20	
12	Состав ГДД	6	2 (2)	4 (4)	0	10	
13	Итоговый отчет по проекту	6	0 (0)	4 (4)	0	10	
Итого за 6 семестр			16 (16)	34 (16)	0	50	ЗаО (8)
Итого часов			16 (16)	34 (16)	0	50	

4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Се-местр	Название раздела, темы	Самостоятельная работа обучающихся			Оце-ночное сред-ство	Учебно-методи-ческое обеспе-чение само-стоя-тельной работы
		Вид самостоятельной работы	Сроки выпол-нения	Зат-раты вре-мени, час. (из них с при-менением ДОТ)		
6	Визуал игры. Level-design	Для формирования умений: подготовка проекта или творческой работы	В течение семестра	10 (10)	Тест, Пз	ЭОС "Forlabs"
6	Дизайн интерфейса	Для формирования умений: подготовка проекта или творческой работы	В течение семестра	10 (10)	Пз	ЭОС "Forlabs"

6	Баланс игры. Подходы к расчету баланса	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы, составление схем и таблиц, использование аудио- и видео-записей, компьютерной техники и интернета	В течение семестра	10 (10)	Тест, Пз	ЭОС "Forlabs"
6	Состав ГДД	Для овладения знаниями: прохождение тематического онлайн-курса	В течение семестра	10 (10)	Пз	ЭОС "Forlabs"
6	Итоговый отчет по проекту	Для закрепления и систематизации знаний: подготовка доклада	В течение семестра	10 (10)	Д	ЭОС "Forlabs"
Общая трудоемкость самостоятельной работы по дисциплине (час)				50		
Из них объем самостоятельной работы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (час)				50		
Бюджет времени самостоятельной работы, предусмотренный учебным планом для данной дисциплины (час)				50		

4.3 Содержание учебного материала

Трудоемкость дисциплины (з.е.)	3
Наименование основных разделов (модулей)	Введение в дисциплину Разработка проекта игры Гейм-дизайн документация
Формы текущего контроля	Практическое задание, тест, доклад/презентация
Форма промежуточной аттестации	Зачет с оценкой

4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
1	2	Определиться с платформой для ведения документации в команде. Распределение ролей в команде.	2 (0)	Пз	ПК-3.1, ПК-2.1
2	3	Описание дизайна существующей игры по выбору команды:	2 (0)	Тест, Пз	ПК-3.1, ПК-3.3, ПК-3.2

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
3	5	Представить видение процесса разработки собственного проекта:	4 (0)	Пз	ПК-3.3, ПК-2.1
4	6	Описать механики в контексте сюжета игры.	4 (0)	Пз	ПК-3.1, ПК-3.2
5	7	Ключевые основы уровней. Молекулярный дизайн. Ментальная карта событий. Расположение сеттингов на карте. Способы разнообразия карт. Инструменты карт. Навигация игрока.	6 (4)	Тест, Пз	ПК-3.3, ПК-3.1, ПК-3.2
6	9	Прописать механики удержания, активации и факторы, влияющие на формирования FTUE проекта.	2 (0)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
7	10	Вариант расчета метрик по набору данных	2 (0)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
8	11	Прописать повествование игры. Описать синхронизацию истории с механиками игры. Лудонарративный резонанс.	4 (4)	Пз	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
9	12	Оформление пакета документации	4 (4)	Пз	ПК-3.3, ПК-2.1
10	13	Презентация итогов реализации проекта	4 (4)	Д	ПК-3.3, ПК-2.3

4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
1	Компетенции геймдизайнера. Роли в команде. Системы управления проектами	Обзор образовательных ресурсов по геймдизайну.	ПК-3, ПК-2	ПК-3.2 ПК-2.1

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
2	Механики игры: атомарные, комплексные, кор-механики, дополнительные (удержание, монетизация)	Доработка механик игры.	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.2
3	Визуал игры. Level-design	Визуал сцен	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3
4	Дизайн интерфейса	UI игры. Разработка прототипа. Тестирование юзабилити. Мокапы для продвижения.	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3
5	Баланс игры. Подходы к расчету баланса	Тестирование баланса	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.3 ПК-3.2
6	Состав ГДД	Самостоятельное изучение курса: https://www.devtodev.com/education/online-course/gdd-basic-course .	ПК-3, ПК-2	ПК-3.3 ПК-2.1
7	Итоговый отчет по проекту	Подготовка итогового отчета по проекту	ПК-3, ПК-2	ПК-3.3 ПК-2.3

4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов всех форм и видов обучения является одним из обязательных видов образовательной деятельности, обеспечивающей реализацию требований Федеральных государственных стандартов высшего профессионального образования. Согласно требованиям нормативных документов самостоятельная работа студентов является обязательным компонентом образовательного процесса, так как она обеспечивает закрепление получаемых на лекционных занятиях знаний путем приобретения навыков осмысления и расширения их содержания, навыков решения актуальных проблем формирования общекультурных и профессиональных компетенций, научно-исследовательской деятельности, подготовки к семинарам, лабораторным работам, сдаче зачетов и экзаменов. Самостоятельная работа студентов представляет собой совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ. Самостоятельная работа в рамках образовательного процесса в вузе решает следующие задачи:

- закрепление и расширение знаний, умений, полученных студентами во время аудиторных и внеаудиторных занятий, превращение их в стереотипы умственной и физической деятельности;
- приобретение дополнительных знаний и навыков по дисциплинам учебного плана;
- формирование и развитие знаний и навыков, связанных с научно-исследовательской деятельностью;
- развитие ориентации и установки на качественное освоение образовательной программы;
- развитие навыков самоорганизации;
- формирование самостоятельности мышления, способности к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- выработка навыков эффективной самостоятельной профессиональной теоретической, практической и учебно-исследовательской деятельности.

Подготовка к лекции. Качество освоения содержания конкретной дисциплины прямо зависит от того, насколько студент сам, без внешнего принуждения формирует у себя установку на получение на лекциях новых знаний, дополняющих уже имеющиеся по данной дисциплине. Время на подготовку студентов к двухчасовой лекции по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к практическому занятию. Подготовка к практическому занятию включает следующие элементы самостоятельной деятельности: четкое представление цели и задач его проведения; выделение навыков умственной, аналитической, научной деятельности, которые станут результатом предстоящей работы. Выработка навыков осуществляется с помощью получения новой информации об изучаемых процессах и с помощью знания о том, в какой степени в данное время студент владеет методами исследовательской деятельности, которыми он станет пользоваться на практическом занятии. Подготовка к практическому занятию нередко требует подбора материала, данных и специальных источников, с которыми предстоит учебная работа. Студенты должны дома подготовить к занятию 3–4 примера формулировки темы исследования, представленного в монографиях, научных статьях, отчетах. Затем они самостоятельно осуществляют поиск соответствующих источников, определяют актуальность конкретного исследования процессов и явлений, выделяют основные способы доказательства авторами научных работ ценности того, чем они занимаются. В ходе самого практического занятия студенты сначала представляют найденные ими варианты формулировки актуальности исследования, обсуждают их и обосновывают свое мнение о наилучшем варианте. Время на подготовку к практическому занятию по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к контрольной работе. Контрольная работа назначается после изучения определенного раздела (разделов) дисциплины и представляет собой совокупность развернутых письменных ответов студентов на вопросы, которые они заранее получают от преподавателя. Самостоятельная подготовка к контрольной работе включает в себя: — изучение конспектов лекций, раскрывающих материал, знание которого проверяется контрольной работой; повторение учебного материала, полученного при подготовке к семинарским, практическим занятиям и во время их проведения; изучение дополнительной литературы, в которой конкретизируется содержание проверяемых знаний; составление в мысленной форме ответов на поставленные в контрольной работе вопросы; формирование психологической установки на успешное выполнение всех заданий. Время на подготовку к контрольной работе по нормативам составляет 2 часа.

Подготовка к экзамену. Самостоятельная подготовка к экзамену схожа с подготовкой к зачету, особенно если он дифференцированный. Но объем учебного материала, который нужно восстановить в памяти к экзамену, вновь осмыслить и понять, значительно больше, поэтому требуется больше времени и умственных усилий. Важно сформировать целостное представление о содержании ответа на каждый вопрос, что предполагает знание разных научных трактовок сущности того или иного явления, процесса, умение раскрывать факторы, определяющие их противоречивость, знание имен ученых, изучавших обсуждаемую проблему. Необходимо также привести информацию о материалах эмпирических исследований, что указывает на всестороннюю подготовку студента к экзамену. Время на подготовку к экзамену по нормативам составляет 36 часов для бакалавров.

Формы внеаудиторной самостоятельной работы

Составление глоссария Цель самостоятельной работы: повысить уровень информационный культуры; приобрести новые знания; отработать необходимые навыки в

предметной области учебного курса. Глоссарий — словарь специализированных терминов и их определений. Статья глоссария — определение термина. Содержание задания: сбор и систематизация понятий или терминов, объединенных общей специфической тематикой, по одному либо нескольким источникам. Выполнение задания: 1) внимательно прочесть работу; 2) определить наиболее часто встречающиеся термины; 3) составить список терминов, объединенных общей тематикой; 4) расположить термины в алфавитном порядке; 5) составить статьи глоссария: — дать точную формулировку термина в именительном падеже; — объемно раскрыть смысл данного термина. Планируемые результаты самостоятельной работы: способность студентов решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

Разработка проекта (индивидуального, группового) Цель самостоятельной работы: развитие способности прогнозировать, проектировать, моделировать. Проект — «ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств и ресурсов и специфической организацией». Выполнение задания: 1) диагностика ситуации (проблематизация, целеполагание, конкретизация цели, форматирование проекта); 2) проектирование (уточнение цели, функций, задач и плана работы; теоретическое моделирование методов и средств решения задач; детальная проработка этапов решения конкретных задач; пошаговое выполнение запланированных проектных действий; систематизация и обобщение полученных результатов, конструирование предполагаемого результата, пошаговое выполнение проектных действий); 3) рефлексия (выяснение соответствия полученного результата замыслу; определение качества полученного продукта; перспективы его развития и использования). Предполагаемые результаты самостоятельной работы: готовность студентов использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач; готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач; — способность прогнозировать, проектировать, моделировать.

Информационный поиск Цель самостоятельной работы: развитие способности к проектированию и преобразованию учебных действий на основе различных видов информационного поиска. Информационный поиск — поиск неструктурированной документальной информации. Список современных задач информационного поиска: решение вопросов моделирования; классификация документов; фильтрация, классификация документов; проектирование архитектур поисковых систем и пользовательских интерфейсов; извлечение информации (аннотирование и реферирование документов); выбор информационно-поискового языка запроса в поисковых системах. Содержание задания по видам поиска: поиск библиографический — поиск необходимых сведений об источнике и установление его наличия в системе других источников. Ведется путем разыскания библиографической информации и библиографических пособий (информационных изданий); поиск самих информационных источников (документов и изданий), в которых есть или может содержаться нужная информация; — поиск фактических сведений, содержащихся в литературе, книге (например, об исторических фактах и событиях, о биографических данных из жизни и деятельности писателя, ученого и т. п.). Выполнение задания:

- 1) определение области знаний;
- 2) выбор типа и источников данных;
- 3) сбор материалов, необходимых для наполнения информационной модели;

- 4) отбор наиболее полезной информации;
- 5) выбор метода обработки информации (классификация, кластеризация, регрессионный анализ и т.д.);
- 6) выбор алгоритма поиска закономерностей;
- 7) поиск закономерностей, формальных правил и структурных связей в собранной информации;
- 8) творческая интерпретация полученных результатов.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — способность студентов решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; готовность использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач.

Разработка мультимедийной презентации Цели самостоятельной работы (варианты): — освоение (закрепление, обобщение, систематизация) учебного материала; — обеспечение контроля качества знаний; — формирование специальных компетенций, обеспечивающих возможность работы с информационными технологиями; — становление общекультурных компетенций. Мультимедийная презентация — представление содержания учебного материала, учебной задачи с использованием мультимедийных технологий.

Выполнение задания:

1. Этап проектирования: — определение целей использования презентации; — сбор необходимого материала (тексты, рисунки, схемы и др.); — формирование структуры и логики подачи материала; — создание папки, в которую помещен собранный материал.

2. Этап конструирования: — выбор программы MS PowerPoint в меню компьютера; — определение дизайна слайдов; — наполнение слайдов собранной текстовой и наглядной информацией; — включение эффектов анимации и музыкального сопровождения (при необходимости); — установка режима показа слайдов (титульный слайд, включающий наименование кафедры, где выполнена работа, название презентации, город и год; содержательный — список слайдов презентации, сгруппированных по темам сообщения; заключительный слайд содержит выводы, пожелания, список литературы и пр.).

3. Этап моделирования — проверка и коррекция подготовленного материала, определение продолжительности его демонстрации.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — повышение информационной культуры студентов и обеспечение их готовности к интеграции в современное информационное пространство; — способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; — способность к критическому восприятию, обобщению, анализу профессиональной информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; — способность применять современные методики и технологии организации и реализации образовательного процесса на различных образовательных ступенях в различных образовательных учреждениях; — готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач.

В ФБГОУ ВО «ИГУ» организация самостоятельной работы студентов регламентируется Положением о самостоятельной работе студентов, принятым Ученым советом ИГУ 22 июня 2012 г.

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

а) основная литература

1. Лаврентьев, Александр Николаевич. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика [Электронный ресурс] : Учебник и практикум / А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев [и др.]. - 2-е изд., испр. и доп. - Электрон. текстовые дан. - Москва : Издательство Юрайт, 2019. - 208 с. - (Авторский учебник). - ЭБС "Юрайт". - Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-534-07962-3 : 859.00 р.

б) дополнительная литература

1. Назаркин, О. А. Разработка графического пользовательского интерфейса в соответствии с паттерном Model-View-Viewmodel на платформе Windows Presentation Foundation. Основные средства WPF [Электронный ресурс] : учеб. пособие по дисциплине «Проектирование человеко-машинного интерфейса» / О. А. Назаркин. - Электрон. текстовые дан. - Липецк : ЛГТУ, 2014. - 69 с. ; нет. - ЭБС "Рукоонт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-88247-679-2 : Б. ц.

в) периодическая литература

Нет.

г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. ЭБС «Издательство Лань» Контракт № 100 от 13.11.2020 г. Акт № 671 от 14.11.2020 г.; Срок действия по 13.11.2021 г. доступ: www.e.lanbook.com

2. ЭБС ЭЧЗ «Библиотех». Государственный контракт № 019 от 22.02.2011 г. ООО «Библиотех». Лицензионное соглашение № 31 от 22.02.2011 г. Адрес доступа: <https://isu.bibliotech.ru/> Срок действия: с 22.11.2011 г. бессрочный.

3. ЭБС «Рукоонт» Контракт № 98 от 13.11.2020 г.; Акт № бК-5415 от 14.11.20 г. Срок действия по 13.11.2021г. доступ: <http://gucont.ru/>

В соответствии с п. 4.3.4. ФГОС ВО, обучающимся в течение всего периода обучения обеспечен неограниченный доступ (удаленный доступ) к электронно-библиотечным системам:

— ЭБС «Издательство Лань». ООО «Издательство Лань». Контракт № 92 от 12.11.2018 г. Акт от 14.11.2018 г.

— ЭБС ЭЧЗ «Библиотех». Государственный контракт № 019 от 22.02.2011 г. ООО «Библиотех». Лицензионное соглашение № 31 от 22.02.2011 г. Адрес доступа: <https://isu.bibliotech.ru/> Срок действия: с 22.11.2011 г. бессрочный.

— ЭБС «Национальный цифровой ресурс «Рукоонт». ЦКБ «Бибком». Контракт № 91 от 12.11.2018 г. Акт от 14.11.2018 г.

— ЭБС «Айбукс.ру/ibooks.ru». ООО «Айбукс». Контракт № 90 от 12.11.2018 г. Акт № 54 от 14.11.2018 г.

— Электронно-библиотечная система «ЭБС Юрайт». ООО «Электронное издательство Юрайт». Контракт № 70 от 04.10.2018 г.

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Учебно-лабораторное оборудование

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Специальные помещения: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, текущего контроля, промежуточной аттестации.	Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления информации большой аудитории: Ноутбук (Aser Aspire v3-5516 (AMDA10-4600M 2300 МГц)) (1 штука) с неограниченным доступом к сети Интернет; Проектор Vivitek, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1, колонки, наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины «Архитектурный подход к развитию предприятий и информационных систем». Учебная лаборатория: компьютеры для проведения практических работ (Системный блок AMD Athlon-64 X3 445 3100 МГц), Монитор LG F1742S (2 штуки), Монитор ViewSonic VA703b (24 штуки) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; проектор Sony XGA VPLSX535, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1	ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014 Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий) Kaspersky Endpoint Security для бизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177 BusinessStudio Лицензия № 7464 (бессрочно)

Специальные помещения: компьютерный класс (учебная аудитория) для групповых и индивидуальных консультаций, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), организации самостоятельной работы, в том числе, научно-исследовательской	Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения: компьютеры (системный блок AMD Athlon 64 X2 DualCore 3600+ 1900 МГц (15 штук), Монитор LGFlatron L1742SE (14 штук), Монитор ViewSonic VG720) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.	ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014 Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий) Kaspersky Endpoint Security для бизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177
--	---	---

6.2. Программное обеспечение

№	Наименование Программного продукта	Кол-во	Обоснование для пользования ПО	Дата выдачи лицензии	Срок действия права пользования
1	Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty	15000	Условия правообладателя	Условия правообладателя	Условия правообладателя

6.3. Технические и электронные средства

Методической системой преподавания предусмотрено использование технических и электронных средств обучения и контроля знаний студентов: мультимедийные презентации, фрагменты фильмов.

VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При реализации программы данной дисциплины используются различные образовательные технологии, в том числе электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

Проектные методы обучения	Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению
---------------------------	--

Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения:

№	Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	Кол-во часов (из них электронные часы)
1	Геймификация неигровых видов деятельности. Причины использования. Принципы.	Л	Круглый стол	2

№	Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	Кол-во часов (из них электронные часы)
2	Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction)	Пр	Решение ситуационных задач	2
3	Состав ГДД (разработка пакета гейм-дизайн документации)	Пр, С	Проект	2

VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.1. Оценочные средства текущего контроля

№ п/п	Вид контроля	Контролируемые темы (разделы)	Компетенции, компоненты которых контролируются
1	Практическое задание	Компетенции геймдизайнера. Роли в команде. Системы управления проектами. Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction). Описание проекта. Питч. Концепт.. Механики игры: атомарные, комплексные, кор-механики, дополнительные (удержание, монетизация). Визуал игры. Level-design. Дизайн интерфейса. Игровая экономика и монетизация. Метрики аналитики. Баланс игры. Подходы к расчету баланса. Нарратив. Повествовательные механики игры.. Состав ГДД.	ПК-3.1, ПК-2.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-2.2, ПК-2.3
2	Тест	Анализ геймдизайна существующей игры (deconstruction). Визуал игры. Level-design. Игровая экономика и монетизация. Метрики аналитики. Баланс игры. Подходы к расчету баланса.	ПК-3.1, ПК-3.3, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.2

3	Доклад/презентация	Итоговый отчет по проекту.	ПК-3.3, ПК-2.3
---	--------------------	----------------------------	----------------

Примеры оценочных средств для текущего контроля

Демонстрационный вариант теста

1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Необходимой составляющей игры является

- a. цель
- b. все ответы верны
- c. наличие вызова
- d. правила

2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое игровой процесс (gameplay):

- a. реакция игровой среды на действия игрока
- b. процесс воздействия игрока на игровую среду
- c. вовлеченное взаимодействие игрока с игровой средой с целью достижения

результата

- d. последовательность интересных выборов

3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что из перечисленного не является компонентом игрового процесса (gameplay):

- a. взаимодействие
- b. сюжет
- c. прогрессия
- d. цель

4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Правила игры - это:

- a. пространство возможностей: что может делать игрок, а что нет
- b. последовательность действий в игре
- c. набор способов управления игрой через устройства ввода
- d. договоренность между игроками о способах взаимодействия в рамках игровой

сессии

5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что определяет геймплей в игре:

- a. Уровень получаемого удовольствия
- b. Устройства ввода для управления игровыми объектами
- c. Социальное взаимодействие с другими игроками с целью достижения удовольствия
- d. Правила и принципы взаимодействия с игрой для достижения поставленной цели

6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Ментальная игровая механика - это: механика, связанная с определенными мыслительными процессами в голове игрока в контексте установленных игровых правил

- a. механика, которая работает только в связке с нейроинтерфейсом
- b. механика, связанная с определенными мыслительными процессами в голове игрока

в контексте установленных игровых правил

с. головоломка

d. механика, которую придумывает игрок

7. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие игровые механики называются "атомарными"?

a. механики, которые не воздействуют на другие игровые объекты

b. механики, которые используют "симуляцию" физики

с. механики, которые не делятся на более простые

d. механики, которые воздействуют на частицы в игре

8. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Каково главное значение игровой механики в игре?

a. научить игрока пользоваться игрой в рамках установленных правил

b. для решения игровых задач, определенными правилами способом

с. объяснить игроку, как управлять игровыми объектами

d. задействовать когнитивные способности игрока с самого начала игры

9. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Выберите три абстрактные компонента любой игры.

a. сеттинг, механики, сценарий

b. движок, графика, звук

с. баланс, разнообразие, психотип

d. цели, цикл, валюта

10. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Психотип вашей целевой аудитории - карьеристы. Что нужно игре в первую очередь?

a. много социальных механик, чат, подарки, прочее

b. турниры, PvP

с. достижения, таблицы рейтингов

d. большая карта, много заданий и историй

11. Задание открытой формы. Введите ответ.

Творческая деятельность по созданию игровых локаций (уровней)

12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Когда начинается FTUE?

a. в главном меню игры

b. на странице магазина (App Store, Google Play)

с. после прохождения туториала

d. во время прохождения туториала

13. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что из нижеперечисленного может вызвать уход игрока из игры?

a. короткая игровая сессия с непрерывным участием

b. короткая игровая сессия без непрерывного участия

с. длинная игровая сессия с непрерывным участием

d. длинная игровая сессия без непрерывного участия

14. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой способ возврата является самым легким?

- a. ежедневные награды
- b. ежедневные задания
- c. уведомления
- d. подарки

15. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Сбалансированная игра - это:

- a. игра с одной, наивыгоднейшей стратегией достижения цели
- b. игра, в которой игрок всегда побеждает
- c. игра, правила которой устраивают всех
- d. игра без дефектов

16. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Перечислите инструменты нарративного дизайна в порядке от наибольшего влияния на игрока к наименьшему.

- a. анимация, голосовая озвучка, диалоги, музыка
- b. страх, гнев, вызов, интерес, радость
- c. геймплей, арт, анимация, звук, текст
- d. текст, катсцены, диалоги, геймплей

8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету с оценкой:

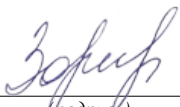
- 1. Классификация игроков по Бартлу
- 2. Онлайн платформы для совместной работы в команде. Ведение документации.

Планирование деятельности

3. Описание характеристик заданной игры: жанр, типы игроков, способы их мотивации, игровые механики, геймплей, фишки

- 4. Основные стадии проекта
- 5. Классификация механик игры
- 6. Схемы. Ключевые основы уровней. Способы построения карт.
- 7. Метрики аналитики игровой деятельности
- 8. Подходы к расчету баланса игры
- 9. Повествовательные механики игры

Разработчики:



(подпись)

доцент
(занимаемая должность)

Г.Г. Зорина
(инициалы, фамилия)

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учетом рекомендаций ПООП по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика».

Программа рассмотрена на заседании кафедры естественнонаучных дисциплин

Протокол № 10 от «12» мая 2020 г.

и.о. зав. кафедры



А.Г. Балахи

Настоящая программа, не может быть воспроизведена ни в какой форме без предварительного письменного разрешения кафедры-разработчика программы.