



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН
И ОСНОВЫ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА**
Рабочая программа дисциплины

ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2023

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

Кафедра дизайна и компьютерных технологий

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН И ОСНОВЫ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Рабочая программа дисциплины

**программа бакалавриата
«Дизайн в цифровой среде»
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
квалификация: бакалавр**

**Челябинск
ЧГИК
2023**

УДК 62:18(073)
ББК 30.18я73
И 73

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО (версия 3++) «Дизайн в цифровой среде» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

Авторы-составители: Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП на заседании совета декоративно-прикладного творчества рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 07 от 19.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/ ДЦС

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2023.

Срок действия рабочей программы дисциплины продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.24
2025/26	
2026/27	
2027/28	
2028/29	

И 73

Интерактивный дизайн и основы геймдизайна : программа бакалавриата «Дизайн в цифровой среде» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, квалификация: бакалавр авторы-составители Ж. Ю. Чернева; Челябинский государственный институт культуры. – Челябинск, 2023. – 57 с. – (ФГОС ВО версия 3++).– Текст : непосредственный.

Рабочая программа дисциплины включает: перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы; указание места дисциплины в структуре ОПОП; объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся; содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий; перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине; фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине; перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины; методические указания для обучающихся по освоению дисциплины; перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения; описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

© Челябинский государственный институт культуры, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация	3
1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	1
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	3
3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	3
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	3
4.1. Структура преподавания дисциплины.....	4
4.1.1. Матрица компетенций	5
4.2. Содержание дисциплины.....	5
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	6
5.1. Общие положения.....	6
5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы.....	7
5.2.1. Содержание самостоятельной работы.....	7
5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы.....	7
5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для самостоятельной работы.....	8
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	8
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	8
6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	10
6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования	10
6.2.2. Описание шкал оценивания.....	12
6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на зачете и (или) экзамене.....	12
6.2.2.2. Описание шкалы оценивания.....	13
6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	13
6.3.1. Материалы для подготовки к зачету и (или) экзамену.....	13
6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.....	14
6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы	14
6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.....	14
6.3.4.1. Планы семинарских занятий.....	14
6.3.4.2. Задания для практических занятий.....	14
6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий	14
6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)	15
6.3.4.5. Тестовые задания.....	15
6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.....	15

7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины	16
7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы	16
7.2. Информационные ресурсы	17
7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы .	17
7.2.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет.....	17
8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.....	17
9. Описание материально-технического обеспечения, необходимого для осуществления образовательного процесса по дисциплине	19
Лист изменений в рабочую программу дисциплины.....	20

Аннотация

1	Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.04 Интерактивный дизайн и основы геймдизайна
2	Цель дисциплины	формирование у студентов системных представлений о понятии интерактивный дизайн и основах проектирования геймдизайна
3	Задачи дисциплины заключаются в:	- формировании способности выполнять художественные работы изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом -формировании способности создавать и разрабатывать художественно-конструкторские проекты, макеты, рабочие чертежи с учетом конструктивных и эргономических требований
4	Планируемые результаты освоения	ПК-3; ПК-4
5	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
6	Разработчики	Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.

4. ОСНОВНЫЕ ПУНКТЫ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В процессе освоения основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Таблица 1

Планируемые результаты освоения ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения (индикаторы достижения компетенций)			
	Код индикатора	Элементы компетенций	по компетенции в целом	по дисциплине
1	2	3	4	5
ПК-3	ПК-3.1.	Знать	- приемы выполнения художественных работ изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом - композиционные приемы и стилистические особенности проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	- приемы выполнения художественных работ изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом - композиционные приемы и стилистические особенности проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.2.	Уметь	-выполнять художественные работы изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом; - использовать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	-выполнять художественные работы изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом; - использовать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3.	Владеть	методами выполнения художественных работ изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя на-	методами выполнения художественных работ изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя на-

			<p>выки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом;</p> <p>– методами композиции проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>выки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом;</p> <p>– методами композиции проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
ПК-4	ПК-4.1.	Знать	<p>- методы создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– методы разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, владеет способами подготовки графических материалов для передачи в производство</p>	<p>- методы создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– методы разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, владеет способами подготовки графических материалов для передачи в производство</p>
	ПК-4.2.	Уметь	<p>- создавать и разрабатывать художественно-конструкторские проекты, макеты, рабочие чертежи с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, владеет способами подготовки графических материалов для передачи в производство</p>	<p>- создавать и разрабатывать художественно-конструкторские проекты, макеты, рабочие чертежи с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, владеет способами подготовки графических материалов для передачи в производство</p>
	ПК-4.3.	Владеть	<p>теоретическими и практическими навыками создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и</p>	<p>теоретическими и практическими навыками создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований;</p> <p>– навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и комму-</p>

			коммуникации умеет подготавливать графические материалы для передачи в произ- водство	никации умеет подготавливать графические материалы для передачи в производ- ство
--	--	--	---	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений учебного плана.

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Проектирование в графическом дизайне», «Дизайн и рекламные технологии», «Компьютерные технологии в дизайне», «Живопись с основами цифрового рисунка».

Освоение дисциплины будет необходимо при изучении: «Проектирование в графическом дизайне», «Основы моушн медиа в дизайне» прохождении практик: «Учебно-ознакомительная практика», «Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)», «Педагогическая практика», «Проектно-технологическая практика», «Преддипломная практика», подготовке к государственной итоговой аттестации.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с утвержденным учебным планом составляет 5 зачетных единиц, 180 часов

Таблица 2

Вид учебной работы	Всего часов
	Очная форма
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	180
– Контактная работа (всего)	110,3
в том числе:	
лекции	-
семинары	-
практические занятия	110
мелкогрупповые занятия	-
индивидуальные занятия	-
консультация в рамках промежуточной аттестации (КонсПА)	2
иная контактная работа (ИКР) в рамках промежуточной аттестации	0,3
консультации (конс.)	-
контроль самостоятельной работы (КСР)	-
– Самостоятельная работа обучающихся (всего)	43
– Промежуточная аттестация обучающегося – экзамен: контроль	26,7

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ

(РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА
АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

4.1. Структура преподавания дисциплины

Таблица 3

Очная форма обучения

Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся, и трудоемкость (в академ. час.)					с/р	Форма промежуточной аттестации (по семестрам) в т. ч. с контактной работой
		Контактная работа						
		лек.	сем.	практ.	инд.			
1	2	3	4	5	6	7	8	
Тема 1. Введение в гейм-дизайн	8	2		6			-	Просмотр практических работ
Тема 2. Базовые элементы языка Java Script	8	2		6			-	Просмотр практических работ
Тема 3. Основные элементы игр	24	2		6			16	Просмотр практических работ
Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр	32	4		8			20	Просмотр практических работ
Итого в 4 сем.	72	10		26			36	
Тема 5. Определение и разработка жанра игры	12	2		10			-	Просмотр практических работ
Тема 6. Разработка сценария игры	14	2		12			-	Просмотр практических работ
Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды	22	2		20			7	Просмотр практических работ
Тема 8. Введение в среду разработки Unity	31	4		20			-	Просмотр практических работ
Экзамен 5 семестр	29							Экзамен контроль – 26,7 ч. конс. ПА – 2 час. ИКР – 0,3 час.
Итого в 5 сем.	72	10		62			7	29
Всего по дисциплине	180	20		88			43	29

Таблица 4

4.1.1. Матрица компетенций

Наименование разделов, тем	ПК-3	ПК-4
1	2	3
Тема 1. Введение в гейм-дизайн	+	
Тема 2. Базовые элементы языка Java Script	+	
Тема 3. Основные элементы игр	+	
Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр	+	
Тема 5. Определение и разработка жанра игры		+
Тема 6. Разработка сценария игры		+
Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды		+
Тема 8. Введение в среду разработки Unity		+
Экзамен 5 сем.	+	+
Всего по дисциплине	+	+

4.2. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в гейм-дизайн. Игровой контент: понятие игра. Программные средства для работы по направлению «гейм-дизайн». Общие термины гейм-дизайна. Термины цифрового гейм-дизайна: концепт- документ, концепт-предложение, питч, дизайн-документ, баги, движок, альфа (альфа-версия), бета (бета-версия), золото (золотая версия), гейм-джем, этап (веха). Базовые динамики: захват территории, предсказание, пространственное мышление, выживание, разрушение, созидание, погоня или бегство, торговля, гонка до победного.

Тема 2. Базовые элементы языка Java Script. Скриптовый язык JavaScript, который используется в рамках HTML. Теги HTML. Отображение рисунков, простейшая анимация. Трансформация и отображение изображения в измененной координатной сетке холста. Карта отображения 2D игрового поля, в котором разворачивается сюжет игры.

Тема 3. Основные элементы игр. Механика: правила взаимодействия игрока с игрой. Механика проекта – это реализация его геймплея. Дизайн игровых интерфейсов (UI) (два элемента: как игрок взаимодействует с игрой и как игрок получает информацию и реакцию на свои действия от игры). Сохранение карты в формате json. Редактор Tiled в качестве источника информации, для использования рисунков, так называемых «Наборы тайлов» (блоков). Описание объекта для управления картой игры.

Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр (Unity 3D, 3D Rad) Руководство игроком. Методы прямого руководства: инструкции, призыв к действию, карта или система навигации, всплывающие подсказки. Методы косвенного руководства: ограничения, цели, физический интерфейс, визуальный дизайн, звуковое оформление, персонаж, неигровые персонажи, моделирование поведения, использование эмоциональных привязанностей. Обучение игрока новым навыкам и понятиям.

Тема 5. Определение и разработка жанра игры. Жанры и поджанры игры:

экшен, платформер, стелс, файтинг, шутер, приключение, строительство/управление, симулятор жизни, головоломка, стратегия и т.д. Сеттинг – это принадлежность игры к какой-то сюжетной теме или к определенному виртуальному миру. Создание игры в популярном сеттинге – успех проекта. Сочетания стандартных тем и уникальных сеттингов.

Тема 6. Разработка сценария игры. Последовательность работы над сценарием игры. Формирование концепции игры. Описание персонажей игры. Разработка сюжета включает в себя: реализацию диалогов, видеовставки, заскриптованные сцены, случайные события в игре и даже изменение повествования в зависимости от действий игрока, если это предусмотрено игрой. Создание звуковых эффектов локации (или уровня), разработка отдельных уровней, по ходу сюжета игры.

Тема 7. Художественно- графическое оформление игровой среды. Основные сведения о графических ресурсах. Создание персонажей. Создание геометрической модели сцены. Наложение текстур. Создание неба с помощью текстур. Собственные трехмерные модели. Системы частиц. Редактирование параметров эффекта.

Тема 8. Введение в среду разработки Unity. Достоинства Unity. Правила работы с Unity. Создание 3D-ролика в Unity. Знакомство с трехмерным координатным пространством. Размещение в сцене игрока. Создание сценария перемещения объектов. Добавление в игру врагов и снарядов. Стрельба путем бросания лучей. Создание активных целей. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене.

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Общие положения

Самостоятельная работа обучающихся – особый вид познавательной деятельности, в процессе которой происходит формирование оптимального для данного индивида стиля получения, обработки и усвоения учебной информации на основе интеграции его субъективного опыта с культурными образцами.

Самостоятельная работа может быть аудиторной и внеаудиторной.

Аудиторная самостоятельная работа осуществляется на лекциях, практических
Внеаудиторная самостоятельная работа может осуществляться:

Внеаудиторная самостоятельная работа, прежде всего, включает повторение материала, изученного в ходе аудиторных занятий; работу с основной и дополнительной литературой и интернет-источниками; подготовку к практическим занятиям; выполнение заданий, вынесенных преподавателем на самостоятельное изучение; научно-исследовательскую и творческую работу обучающегося.

Целью самостоятельной работы обучающегося является:

- формирование приверженности к будущей профессии;
- систематизация, закрепление, углубление и расширение полученных знаний умений, владений;
- формирование умений использовать различные виды изданий (официальные, научные, справочные, информационные и др.);
- развитие познавательных способностей и активности обучающегося (творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности);
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации;
- развитие исследовательского и творческого мышления.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, и ее объем по каждой дисциплине определяется учебным планом. Методика ее организации зависит от структуры, характера и особенностей изучаемой дисциплины, индивидуальных качеств и условий учебной деятельности.

Для эффективной организации самостоятельной работы обучающийся должен:

знать:

- систему форм и методов обучения в вузе;
- основы научной организации труда;
- методики самостоятельной работы;
- критерии оценки качества выполняемой самостоятельной работы;

уметь:

- проводить поиск в различных поисковых системах;
- использовать различные виды изданий;
- применять методики самостоятельной работы с учетом особенностей изучаемой дисциплины;

владеть:

- навыками планирования самостоятельной работы;
- навыками соотнесения планируемых целей и полученных результатов в ходе самостоятельной работы;
- навыками проектирования и моделирования разных видов и компонентов профессиональной деятельности.

Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей обучающихся. Время и место самостоятельной работы выбираются обучающимися по своему усмотрению, но с учетом рекомендаций преподавателя.

Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения рабочей программы дисциплины, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и владениям обучаемых. Обязательно следует помнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочного занятия, а затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном рабочей программой дисциплины.

5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы

Таблица 5

5.2.1. Содержание самостоятельной работы

Наименование разделов, темы	Содержание самостоятельной работы	Форма контроля
Тема 3. Основные элементы игр	Самостоятельная работа №1	Проверка самостоятельных заданий
Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр	Самостоятельная работа №2	Проверка самостоятельных заданий
Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды	Самостоятельная работа №3	Проверка самостоятельных заданий

5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа № 1. Тема 3. Основные элементы игр

Цель работы: изучить реализацию игрового пространства

Задание и методика выполнения: подготовить доклады по темам:

1. Механика: правила взаимодействия игрока с игрой.
2. Дизайн игровых интерфейсов (UI) (два элемента: как игрок взаимодействует с игрой и как игрок получает информацию и реакцию на свои действия от игры).

Самостоятельная работа № 2. Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр

Цель работы: изучить программное обеспечение для создания цифровых игр.

Задание и методика выполнения: Познакомиться с программным обеспечением, изучить интерфейс одной из программ, предназначенных для разработки гейм-игр.

Самостоятельная работа № 3. Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды

Цель работы: познакомиться с последовательностью создания игрового поля, персонажа и т.д.

Задание и методика выполнения: на основе выбранного сценария разработать образ персонажа для игры, выполнить серию графических листов. Формат А4, компьютерная графика.

5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для самостоятельной работы

См. Раздел 7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины.

<http://fgosvo.ru/> – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования.

<https://grants.culture.ru/> – Культура. Гранты России. Общероссийская база конкурсов и грантов в области культуры и искусства.

<https://openedu.ru> – Открытое образование.

<https://президентскиегранты.рф> – Фонд президентских грантов.

<https://rsv.ru> – Россия – страна возможностей.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Таблица 6

Паспорт фонда оценочных средств для текущей формы контроля

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Тема 1. Введение в	ПК-3	ПК-3.1	– Практическая работа № 1 «Введение в гейм-дизайн»

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
гейм-дизайн		ПК-3.2	
		ПК-3.3	
Тема 2. Базовые элементы языка Java Script	ПК-3	ПК-3.1	– Практическая работа № 1 «Введение в гейм-дизайн»
		ПК-3.2	
		ПК-3.3	
Тема 3. Основные элементы игр	ПК-3	ПК-3.1	– Практическая работа № 2 «Основные элементы игр» – Самостоятельная работа № 1. Тема «Основные элементы игр».
		ПК-3.2	
		ПК-3.3	
Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр	ПК-3	ПК-3.1	– Практическая работа № 3 «Основные программы для разработки цифровых игр» – Самостоятельная работа № 2. Тема «Основные программы для разработки цифровых игр».
		ПК-3.2	
		ПК-3.3	
Тема 5. Определение и разработка жанра игры	ПК-4	ПК-4.1	– Практическая работа № 3 «Основные программы для разработки цифровых игр»
		ПК-4.2	
		ПК-4.3	
Тема 6. Разработка сценария игры	ПК-4	ПК-4.1	– Практическая работа № 4 «Разработка сценария игры»
		ПК-4.2	
		ПК-4.3	
Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды	ПК-4	ПК-4.1	– Практическая работа № 5 «Художественно-графическое оформление игровой среды» – Самостоятельная работа № 3. Тема «Художественно-графическое оформление игровой среды».
		ПК-4.2	
		ПК-4.3	
Тема 8. Введение в среду разработки Unity	ПК-4	ПК-4.1	– Практическая работа № 5 «Художественно-графическое оформление игровой среды»
		ПК-4.2	
		ПК-4.3	

Таблица 7

Паспорт фонда оценочных средств для промежуточной аттестации

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Тема 1. Введение в гейм-дизайн	ПК-3	ПК-3.1	практико-ориентированное задание № 1
		ПК-3.2	
		ПК-3.3	
Тема 2. Базовые эле-	ПК-3	ПК-3.1	практико-ориентированное за-

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
менты языка Java Script		ПК-3.2 ПК-3.3	дание № 1
Тема 3. Основные элементы игр	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3	практико-ориентированное задание № 2
Тема 4. Основные программы для разработки цифровых игр	ПК-3	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3	практико-ориентированное задание № 3
Тема 5. Определение и разработка жанра игры	ПК-4	ПК-4.1 ПК-4.2 ПК-4.3	практико-ориентированное задание № 3
Тема 6. Разработка сценария игры	ПК-4	ПК-4.1 ПК-4.2 ПК-4.3	практико-ориентированное задание № 4
Тема 7. Художественно-графическое оформление игровой среды	ПК-4	ПК-4.1 ПК-4.2 ПК-4.3	практико-ориентированное задание № 5
Тема 8. Введение в среду разработки Unity	ПК-4	ПК-4.1 ПК-4.2 ПК-4.3	практико-ориентированное задание № 5

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Таблица 8

Показатели и критерии оценивания компетенций

Планируемые результаты освоения ОПОП	Показатели сформированности компетенций	Критерии оценивания
1	2	3
ПК-3	<ul style="list-style-type: none"> – понимает приемы выполнения художественных работ изобразительного, композиционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом; – композиционные приемы и стилистические особенности проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – применяет методы выполнения художественных работ изобразительного, компози- 	Обучающийся обладает необходимой системой знаний, достиг осознанного владения умениями, навыками и способами профессиональной деятельности. Демонстрирует способность анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.

	<p>ционного, рекламного и шрифтового характера, используя навыки линейно-конструктивного построения и приемы работы с цветом;</p> <ul style="list-style-type: none"> – методами композиции проектируемых объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации – способен использовать знания, умения, владения в профессиональной деятельности. 	
ПК-4	<ul style="list-style-type: none"> – понимает методы создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований; – методы разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, владеет способами подготовки графических материалов для передачи в производство; – применяет теоретическими и практическими навыками создания и разработки художественно-конструкторских проектов, макетов, рабочих чертежей с учетом конструктивных и эргономических требований; – навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации умеет подготавливать графические материалы для передачи в производство; – способен использовать знания, умения, владения в профессиональной деятельности. 	<p>Обучающийся обладает необходимой системой знаний, достиг осознанного владения умениями, навыками и способами профессиональной деятельности. Демонстрирует способность анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.</p>

Таблица 9

Этапы формирования компетенций

Наименование этапа 1	Характеристика этапа 2	Формы контроля 3
Начальный (входной) этап формирования компетенций	Диагностика входных знаний в рамках компетенций.	Входное тестирование, самоанализ, устный опрос и др.
Текущий этап формирования компетенций	Выполнение обучающимися заданий, направленных на формирование компетенций Осуществление выявления причин препятствующих эффективному освоению компетенций.	Активная учебная лекция; семинары; практические; мелкогрупповые; индивидуальные занятия, самостоятельная работа: устный опрос по диагностическим вопросам; письменная работа; самостоятельное решение контрольных заданий и т. д.
Промежуточный (аттестационный) этап формирования	Оценивание сформированности компетенций по отдель-	Экзамен: – ответы на теоретические

компетенций	ной части дисциплины или дисциплины в целом.	вопросы; – выполнение практико-ориентированных заданий.
-------------	--	--

6.2.2. Описание шкал оценивания

Таблица 10

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
Отлично	<p>Обучающийся показывает глубокие, исчерпывающие знания в объеме пройденной программы, уверенно действует по применению полученных знаний на практике, демонстрируя умения и владения, определенные программой.</p> <p>Грамотно и логически стройно излагает материал при ответе, умеет формулировать выводы из изложенного теоретического материала, знает дополнительно рекомендованную литературу.</p> <p>Обучающийся способен действовать в нестандартных практико-ориентированных ситуациях. Отвечает на все дополнительные вопросы.</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по дисциплине является основой для формирования соответствующих компетенций.</p>
Хорошо	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся продемонстрировал результат на уровне осознанного владения учебным материалом и учебными умениями, владениями по дисциплине.</p> <p>Допускает незначительные ошибки при освещении заданных вопросов.</p> <p>Обучающийся способен анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.</p>
Удовлетворительно	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине.</p> <p>Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов.</p> <p>Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.</p>
Неудовлетворительно	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине.</p> <p>Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания

Практическое (практико-ориентированное) задание

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение, путаясь в профессиональных понятиях.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену

**Материалы, необходимые для оценки знаний
(примерные теоретические вопросы)
к экзамену**

№ п/п	Примерные формулировки вопросов	Код компетенций
1.	Дисциплина имеет практико-ориентированный характер, и теоретические вопросы задаются в рамках оценки практических заданий	ПК-3, ПК-4

**Материалы, необходимые для оценки умений и владений
(примерные практико-ориентированные задания)**

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код компетенций
1.	Тема «Введение в гейм-дизайн» составить сводную таблицу классифицирующую основные жанры компьютерных игр	ПК-3, ПК-4
2.	Тема «Основные элементы игр» Выполнить эскизный проект основных элементов игры	ПК-3, ПК-4
3.	Тема «Основные программы для разработки цифровых игр» разработать фрагмент игры на основе эскизного проекта.	ПК-3, ПК-4
4.	Тема «Разработка сценария игры» написать сценарий компьютерной игры	ПК-3, ПК-4
5.	Тема «Художественно-графическое оформление игровой сре-	ПК-3, ПК-4

	ды» выбрать стилистику и художественно-графическое оформление игровой среды, разработать игру на основе выбранной стилистики	
--	--	--

6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине

Написание рефератов (эссе, творческих заданий) не предусмотрено.

6.3.3. Методические указания по выполнению курсовой работы

Курсовая работа по дисциплине учебным планом не предусмотрена.

6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций

6.3.4.1. Планы семинарских занятий

Семинарские занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.2. Задания для практических занятий

Практическая работа № 1. Тема «Введение в гейм-дизайн»

Цель работы – изучить типологию виртуальных игр.

Задание и методика выполнения: составить сводную таблицу классифицирующую основные жанры компьютерных игр, целевую аудиторию, сеттинг игры, типологию стратегий игры и т.д.

Практическая работа № 2. Тема «Основные элементы игр»
(творческое задание).

Цель работы – изучить методику проектирования компьютерных игр.

Задание и методика выполнения: составить техническое задание на разработку компьютерной игры, определить стратегию игры, жанр игры, основные элементы игры, сеттинг игры. Выполнить эскизный проект основных элементов игры. Формат А2, компьютерная графика.

Практическая работа № 3. Тема «Основные программы для разработки цифровых игр»
(творческое задание).

Цель работы – изучить программное обеспечение для разработки цифровых игр

Задание и методика выполнения: познакомиться с программным обеспечением для разработки цифровых игр, выбрать одну из предложенных программ, разработать фрагмент игры на основе эскизного проекта.

Практическая работа № 4. Тема «Разработка сценария игры»
(творческое задание).

Цель работы – изучить последовательность разработки сюжетной линии и написания сценария компьютерной игры.

Задание и методика выполнения: продумать сюжетную линию игры, написать сценарий компьютерной игры, прописать характеристики персонажей.

Практическая работа № 5. Тема «Художественно-графическое оформление игровой среды»
(творческое задание).

Цель работы – изучить типы и виды графики игрового пространства.

Задание и методика выполнения: выбрать стилистику и художественно-графическое оформление игровой среды, разработать игру на основе выбранной стилистики. Компьютерная графика.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий

Мелкогрупповые/индивидуальные занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)

Контрольная работа в учебном процессе не используется.

6.3.4.5. Тестовые задания

Тестовые задания включены в фонд оценочных средств. Используются тестовые задания в форме выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных, установление соответствия (последовательности), кейс-задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций

1. Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в соответствии с локальными актами вуза.

Конкретные формы и процедуры текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине отражены в 4 разделе «Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий».

Анализ и мониторинг промежуточной аттестации отражен в сборнике статистических материалов: «Итоги зимней (летней) зачетно-экзаменационной сессии».

2. Для подготовки к промежуточной аттестации рекомендуется пользоваться фондом оценочных средств:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.1);
- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (см. п. 6.2);
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.3).

3. Требования к прохождению промежуточной аттестации экзамен.

Обучающийся должен:

- своевременно и качественно выполнять практические работы;
- своевременно выполнять самостоятельные задания;
- своевременно и качественно выполнять практические работы.

4. Во время промежуточной аттестации используются:

- бланки билетов (установленного образца);
- список теоретических вопросов и база практических заданий, выносимых на экзамен;
- описание шкал оценивания;
- справочные, методические и иные материалы.

1. Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья фонды оценочных средств адаптированы за счет использования специализированного оборудования для инклюзивного обучения. Форма проведения текущей и итоговой аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т. п.). При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПЕЧАТНЫХ И ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы¹

1. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/105259> (дата обращения: 01.12.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/99290> (дата обращения: 01.12.2022). — Режим доступа: для авториз. пол
3. Курбанисмаилов, З. М. Современные подходы в программировании при создании интерактивной анимации на C# и Unity : учебно-методическое пособие / З. М. Курбанисмаилов. — Москва : РТУ МИРЭА, 2023. — 142 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/176569> (дата обращения: 01.12.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Нартя В.И. Основы конструирования объектов дизайна / В.И. Нартя, Е.Т. Суиндигов. - Москва : Инфра-Инженерия, 2019. - 264 с. - ISBN 978-5-9729-0353-5. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/362694/reading> (дата обращения: 01.12.2022). - Текст: электронный.

¹ Обеспечение обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья печатными и электронными образовательными ресурсами осуществляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

5. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181561> (дата обращения: 01.12.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.2. Информационные ресурсы

7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Базы данных:

Библиотека диссертаций и рефератов России .– Режим доступа:

<http://www.dslib.net>

Единое окно доступа к информационным ресурсам.– Режим доступа:

<http://window.edu.ru>

<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

Национальная электронная библиотека – Режим доступа:<http://xn--90ax2c.xn--p1ai/>

Национальный открытый университет.– Режим доступа :<http://www.intuit.ru/>

Образовательный ресурс по AdobePhotoshop.– Режим доступа:

<http://photoshoplessons.ru/>

Росинформкультура: рос.система науч.-информ. Обеспечения культур. Деятельности: офиц. сайт. – Режим доступа: <http://infoculture.rsl.ru/RSKD/main.htm>

Российская книжная палата.– Режим доступа: <http://www.bookchamber.ru/>

ФГУП НТИЦ «Информрегистр» .– Режим досту-

па:<http://inforeg.ru/about/itemlist/category/49-obshhie-svedeniya>

ЭБС «Лань» – Режим доступа:<http://e.lanbook.com>

Электронная библиотека диссертаций РГБ – Режим доступа:<http://www.dslib.net;>

[https://archi.ru/;](https://archi.ru/)

<https://vk.com/dbooks;>

<https://vk.com/repetitor3d;>

[https://vk.com/club150709842.](https://vk.com/club150709842)

Информационные справочные системы:

Гарант,

Консультант+

7.2.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет

<http://www.intuit.ru/> – Национальный открытый университет

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Комплексное изучение обучающимися дисциплины предполагает: овладение материалами лекций, учебной и дополнительной литературой, указанной в рабочей программе дисциплины; творческую работу обучающихся в ходе проведения семинарских (практических, индивидуальных) занятий, а также систематическое выполнение тестовых и иных заданий для самостоятельной работы обучающихся.

В ходе лекций раскрываются основные вопросы в рамках рассматриваемой темы, делаются акценты на наиболее сложные и интересные положения изучаемого ма-

териала, которые должны быть приняты обучающимися во внимание. Основой для подготовки обучающегося к семинарским занятиям являются лекции и издания, рекомендуемые преподавателем (см. п. 6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы).

Основной целью практических занятий является отработка профессиональных умений и владений навыками. В зависимости от содержания практического занятия могут быть использованы методики интерактивных форм обучения. Основное отличие активных и интерактивных упражнений и заданий в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Для выполнения заданий самостоятельной работы в письменной форме по темам обучающиеся, кроме рекомендуемой к изучению литературы, электронных изданий и интернет-ресурсов, должны использовать публикации по изучаемой теме в журналах: Render, 3D Artist, Монитор, Digital Creative Arts (задания для самостоятельной работы см. в Разделе 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине).

Предусмотрено проведение индивидуальной работы (консультаций) с обучающимися в ходе изучения материала данной дисциплины.

Выбор методов обучения для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья определяется с учетом особенностей восприятия ими учебной информации, содержания обучения, методического и материально-технического обеспечения. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими обучающимися, создания комфортного психологического климата в студенческой группе.

Таблица 14

Оценочные средства по дисциплине с учетом вида контроля

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Виды контроля
Аттестация в рамках текущего контроля	Средство обеспечения обратной связи в учебном процессе, форма оценки качества освоения образовательных программ, выполнения учебного плана и графика учебного процесса в период обучения студентов.	Текущий (аттестация)
Экзамен	Формы отчетности обучающегося, определяемые учебным планом. Зачеты служат формой проверки качества выполнения обучающимися учебных работ, усвоения учебного материала практических и семинарских занятий. Экзамен служит для оценки работы обучающегося в течение срока обучения по дисциплине (модулю) и призван выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и практических знаний, приобретения навыков самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач.	Промежуточный

Практическая работа	Оценочное средство для закрепления теоретических знаний и отработки навыков и умений, способности применять знания при решении конкретных задач.	Текущий (в рамках практического занятия, сам. работы)
Проект	Комплекс учебных и исследовательских заданий, позволяющих оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, навыков практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках семинара, практического занятия или сам. работы), промежуточный (часть аттестации)
Творческое задание	Учебные задания, требующие от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов в решении поставленной в задании проблемы. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках самостоятельной работы, семинара или практического занятия)

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для проведения занятий групповых и индивидуальных кон-сультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду организации.

По дисциплине «Интерактивный дизайн и основы гейм-дизайна» используются следующие информационные технологии:

- проведение аудиторных занятий с использованием слайд-презентаций;
- демонстрация графических объектов, видео-, аудиоматериалов;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office 2007, Google Chrome, Internet Explorer, AdobeReader, XIB AdobeReader, X AdobeAcrobatReader DC (Свободное программное обеспечение), AdobeAcrobatPro 9.0, Adobe CS4 Design Premium , 3DStudioMax 2011 Eng , CorelDrawX4 , CorelDrawX7 MicrosoftProject 2007, MediaPlayerClassic .

Лист изменений в рабочую программу дисциплины

В рабочую программу дисциплины внесены следующие изменения и дополнения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	Протокол № 11 27.05.2024	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2025/26	Протокол № дд.мм.гггг		
2026/27	Протокол № дд.мм.гггг		
2027/28	Протокол № дд.мм.гггг		
2028/29	Протокол № дд.мм.гггг		

Учебное издание

Автор-составитель
Жанна Юрьевна **Чернева**

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН И ОСНОВЫ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Рабочая программа дисциплины

программа бакалавриата
«Дизайн в цифровой среде»
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
квалификация: бакалавр

Печатается в авторской редакции

Подписано к печати
Формат 60x84/16
Заказ

Объем 1,2 п. л.
Тираж 100 экз.

Челябинский государственный институт культуры
454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а
Отпечатано в типографии ЧГИК. Ризограф