

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.01 Основы гейм-дизайна

Учебный план: 54.03.01 Дизайн цифровых медиа №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
6	УП	17	51	73,75	2,25	4	Зачет, Курсовая работа
	РПД	17	51	73,75	2,25	4	
Итого	УП	17	51	73,75	2,25	4	
	РПД	17	51	73,75	2,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

Доцент

Черевко
Леонидович

Денис

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области гейм-дизайна.

1.2 Задачи дисциплины:

— ознакомить студентов с основными понятиями и базовыми принципами гейм-дизайна, привить чувство стиля;

— познакомить с основами взаимодействия в команде разработки игровых проектов;

— рассмотреть способы реализации интерактивных устройств и элементов в игре.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Компьютерная графика и анимация

Дизайн в цифровой среде

Визуальный нарратив

Коммуникационный дизайн

UX/UI дизайн

Музыка и звуковой дизайн

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений
--

Знать: игровые жанры, основные понятия и принципы геймдизайна, составляющие геймплея; типовые процессы разработки игр, правила дизайна компьютерных игр.

Уметь: пользоваться простыми инструментами при создании гейм-дизайнерской документации; проектировать пользовательский интерфейс компьютерных игр; использовать современную компьютерную терминологию в области дизайна компьютерных игр.
--

Владеть: навыками анализа и декомпозиции игровых механик в проектах; основами гейм-дизайна для грамотного применения их при проектировании пользовательских интерфейсов игровых приложений.
--

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в дисциплину	6					О,Пр
Тема 1. Основные понятия геймдизайна		2		2	ГД	
Тема 2. Основы игрового взаимодействия. Основные черты игр и игровых взаимодействий. Различные типы игровых проектов.			3	4	ГД	
Раздел 2. Структура современного игрового проекта						О
Тема 3. Основной или кор геймплей. Дополнительный или мета геймплей.		2		4	ГД	
Тема 4. Игровые циклы в современных игровых проектах.		2		2	ГД	
Тема 5. Основные типы игроков. Основные точки игрового интереса.		4		4	ГД	
Раздел 3. Разработка концепции игрового проекта, сеттинга и игрового мира						ДЗ,Пр,П
Тема 6. Разработка концепции игрового проекта. Основы разработки концепт-документа игрового проекта. Разбор концептов удачных игровых проектов. Создание питч-документа и формирование списка USP. Разработка питч-документа собственного игрового проекта.		3		8	ГД	
Тема 7. Разработка игровой вселенной и выбор игрового сеттинга. Основы левел-дизайна. Разработка игровых персонажей. Практическое занятие: анализ примеров левел-дизайна		4	4	4	ГД	
Тема 8. Разработка концепции собственного игрового мира и его персонажей.			14	10	ГД	
Раздел 4. Разработка геймдизайнерской документации						
Тема 9. Разработка подробной документации к игре. Формирование списка основных механик игры. Разработка концепции дизайна интерфейсов игры.			18	18	ГД	О,ДЗ,Пр
Тема 10. Разработка презентации игрового проекта			8	11,75	ГД	
Тема 11. Просмотр и обсуждение разработанных презентаций			4	6	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	73,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет, Курсовая работа)		2,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		70,25		73,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

4.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта): Цель: Сформировать компетенции обучающегося в

области гейм-дизайна

Задачи:

Познакомить с основами гейм-дизайна;

Сформировать навыки разработки сеттинга, игрового мира и его персонажей; составления геймдизайнерской документации.

4.2 Тематика курсовой работы (проекта): Разработка геймдизайнерской документации и презентации собственного игрового проекта

4.3 Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы (проекта):

В объем курсового проекта входят: пояснительная записка, а также итоговый вариант разработанной презентации.

Основными структурными составляющими пояснительной записки курсового проекта являются:

– титульный лист;

– задание;

– содержание;

– введение (содержит обоснование актуальности темы);

– основная часть пояснительной записки, разбитая на главы;

– заключение (содержит краткие выводы по результатам выполненной работы и рекомендации по её использованию);

– список используемой литературы;

– приложения.

В текстовую часть пояснительной записки кроме описательного материала включается и графический материал, состоящий из структурных схем, рисунков, графиков, иллюстративных изображений, скриншотов экранов разрабатываемого проекта. Рекомендуемый объем пояснительной записки курсового проекта - 15-20 страниц машинописного текста, выполненного на одной стороне листа бумаги формата А4.

Параметры форматирования: шрифт Times New Roman, размер шрифта 14, межстрочный интервал 1,0 или 1,5. Границы полей: нижнее и верхнее поля 2 см, правое-1,5 см, левое-3см.

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	Дает определение основных понятий геймдизайна, рассматривает игровые жанры и их специфику, принципы геймдизайна; Анализирует этапы разработки компьютерных игр.	Вопросы для устного опроса
	Создает гейм-дизайнерскую документацию; проектирует пользовательский интерфейс компьютерных игр.	Практико-ориентированное задание
	Анализирует игровые механики в компьютерных играх; разрабатывает пользовательский интерфейсов игровых приложений.	Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)		Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество выполнения проектной части задания соответствует всем требованиям.Продемонстрировано знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы. Материал излагается грамотно, логично, последовательно; адекватно используются профессиональные понятия и термины. Оформление работы соответствует требованиям ГОСТ, библиография,

		<p>приложения оформлены на должном уровне. Объём работы заключается в пределах от 10 до 15 страниц.</p> <p>Во время защиты обучающийся показал умение кратко и отчетливо представить результаты проектного исследования и разработки дизайн-проекта, адекватно ответить на поставленные вопросы.</p>
4 (хорошо)		<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество исполнения всех элементов проектного задания полностью соответствует всем требованиям. Студент показал знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, однако умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщения и выводы вызывают у него затруднения. Материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно; понятия и термины используются не всегда адекватно. В оформлении курсовой работы /проекта имеются недочеты.</p> <p>Во время защиты студент показал умение кратко и отчетливо представить результаты исследования и проектирования, однако испытывал затруднения при ответе на поставленные вопросы.</p>
3 (удовлетворительно)		<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта в целом соответствуют утвержденной теме. Исследование не содержит элементы новизны. Проектное задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Студент излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировок; умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы вызывают у него затруднения.</p> <p>Во время защиты студент затрудняется в представлении результатов исследования и проектирования, а также ответах на поставленные вопросы.</p>
2 (неудовлетворительно)		<p>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы</p>
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания,	

	допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
--	--	--

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 6	
1	Особенности кор и мета геймплей
2	Игровые циклы, пример их применения
3	Основные особенности и средства выразительности аркадных и экшен игр
4	Основные особенности и средства выразительности РПГ и квест игр
5	Основные особенности и средства выразительности повествовательных игр
6	Основные принципы дизайна уровней
7	Характеристика этапов разработки уровней компьютерной игры
8	Основные среды разработки игры (движки) и их основные возможности
9	Питчинг игровых проектов, его основные принципы
10	Основные принципы создания игровых интерфейсов
11	Функции фичелиста

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка питч-документа на основе существующего проекта
 Разработка концепт-документа собственного игрового проекта
 Сборка простого проекта в среде разработки Unity на основе заготовленных элементов
 Разработка концепции собственного игрового мира
 Создание концепта игрового уровня
 Подбор или создание визуальных референсов для своего проекта
 Разработка концепции 2-х персонажей для собственного проекта
 Разработка фичелиста и расширенного описания игрового проекта
 Разработка концептов для дизайна интерфейсов проекта

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884

Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbookshop.ru/102642.html
Нужнов, Е. В.	Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2017	http://www.iprbookshop.ru/87445.html
Марченко, И. О.	Мультимедиа технологии	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/91610.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	https://www.iprbookshop.ru/102641.html
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102614.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>
Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>
Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>
Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>
Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Blender
Autodesk Maya
Autodesk 3dsMax
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe Audition
Adobe After Effects

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска