

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
 ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

УТВЕРЖДАЮ  
 Первый проректор, проректор по учебной  
 работе

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 30 » 06 \_\_\_\_\_ 2020 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.06**

**Концепция разработки компьютерной игры**

(Индекс дисциплины)

(Наименование дисциплины)

Кафедра:

**8**

**Графического дизайна в арт-пространстве**

Код

Наименование кафедры

Направление подготовки:

(специальность)\* **54.05.03 Графика**

Профиль подготовки:

(специализация)\* **Художник анимации и компьютерной графики**

Уровень образования: **Специалист**

### План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	<b>72</b>		
	Аудиторные занятия	<b>51</b>		
	Лекции	<b>34</b>		
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	<b>17</b>		
	Самостоятельная работа	<b>21</b>		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	9		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
<b>Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)</b>		<b>2</b>		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная									<b>2</b>			
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05. 03 «Графика»

и на основании учебного плана № 3-1-847

# 1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая  Обязательная  Дополнительно является факультативом   
 Вариативная  По выбору

## 1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области разработки компьютерных игр

## 1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть основные этапы разработки компьютерных игр
- Продемонстрировать особенности исторического развития игровой компьютерной индустрии и сформировать понятие последовательного формирования компьютерной игры как сложного многоступенчатого процесса

## 1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОПК-1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	Первый, второй
Планируемые результаты обучения Знать: основополагающие принципы и научные основы построения концепции компьютерной игры, ее методологической планкарты. Уметь: ориентироваться в многообразии компьютерных игр и в современных проблемах компьютерной игровой индустрии, написать сценарий компьютерной игры Владеть: навыками интерпретации явлений и образов окружающего мира для создания выразительного контента игровой среды		

## 1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато

### формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Рисунок (ОПК-2)
- Живопись(ОПК-2)
- Цветоведение и колористика(ОПК-2)
- Композиция(ОПК-2) (ОПК-1)

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
<b>Учебный модуль 1. Понятие «концепции компьютерной игры»</b>			
<b>Тема1. Что включает в себя концепция игры?</b> Жанр, анализ рынка, целевая аудитория, краткое описание игры.	6		
<b>Тема 2. Какие риски возможны при разработке компьютерной игры?</b> Уровень конкуренции, отсутствие успешности на рынке, ресурсоемкость	6		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
существующей команды			
<b>Текущий контроль 1 (реферат)</b>	2		
<b>Учебный модуль 2. Основные понятия и принципы проектирования игр</b>			
<b>Тема 3. Что такое геймдизайн</b> Геймдизайн — процесс создания игрового контента и правил. Хороший геймдизайн — процесс создания целей, которые игрок захочет достигнуть, и правил, которым игрок будет следовать в процессе принятия значимых решений на пути к достижению этих целей. Акцентирование на игроке. Увидеть проект глазами игрока. процесс создания для игрока возможностей сделать значимый выбор, который повлияет на исход игры.	6		
<b>Тема 4. Типы дизайна на примере уже существующих</b> Дизайн мира, системный дизайн, контент-дизайн, игровые тексты, Дизайн уровней, дизайн интерфейсов	6		
<b>Текущий контроль 2 доклад</b>	2		
<b>Учебный модуль 3. Этапы создания компьютерной игры</b>			
<b>Тема 5. Особенности подхода к геймдизайну, процессов создания новой игры.</b> Поиск новых идей, определение темы и сеттинга, изучение и переработка наибольшего количества материалов по выбранной теме, отработка механики, затем - «механики-динамики-эстетики», понятие «итеративный дизайн», быстрый прототип, плейтест, ревизия, повторение. Ограничения в геймдизайне.	8		
<b>Тема 6. Завершающая стадия разработки компьютерной игры</b> Особенности издания (публикации игры) Нецифровые ограничения. Цена производства, физические размеры, специфика издателя, временные рамки, ресурсы	10		
<b>Текущий контроль 3 (реферат)</b>	2		
<b>Учебный модуль 4. Общие термины геймдизайна</b>			
<b>Тема 7. Термины нецифровых игр:</b> Игровые части, настольная игра, карточная игра, tile-game, игра с игральными костями, список фиш, брейншторм, прототип, баланс, механика. Динамика, аватар, плейтест.	8		
<b>Тема 8. Термины цифрового геймдизайна - платформа: консоль, устройство или система, на которой будет вестись игра.</b> Концепт-документ: Документ размером 1-3 страницы, в котором изложен высокоуровневый обзор предлагаемой игры. Концепт-предложение, питч, дизайн -документ, баги, движок, альфа, бета, золото, гейм-джем, этап	8		
<b>Текущий контроль 4 доклад</b>	2		
<b>Промежуточная аттестация по дисциплине ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ</b>	<b>6</b>		
<b>ВСЕГО:</b>	<b>72</b>		

### 3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### 3.1. Лекции

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	9	4				
2	9	4				
3	9	4				
4	9	4				
5	9	4				
6	9	4				
7	9	4				
8	9	6				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>34</b>				

### 3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Разработать краткое описание игры со своей концепцией <i>Практическое занятие</i>	4	1				
2	Описать возможные риски при разработке компьютерной игры <i>Практическое занятие</i>	4	1				
3	Разработать цели и правила настольной игры геймдизайн <i>Практическое занятие</i>	4	2				
4	Выбрать тип дизайна на примере уже существующих и описать концепцию <i>Практическое занятие</i>	4	2				
5	Выполнение анализа особенностей подхода к геймдизайну, процессов создания новой игры <i>Семинар</i>	4	2				
6	Разбор завершающей стадии создания компьютерной игры. <i>Семинар</i>	4	2				
7	Изучение терминов нецифровых игр: <i>Семинар</i>	4	2				
8	Изучение терминологии цифровых игр <i>Семинар</i>	4	5				
<b>ВСЕГО:</b>			<b>17</b>				

### 3.3. Лабораторные занятия

не предусмотрено

## 5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,3	<i>Реферат</i>	4	2				
2,4	<i>доклад</i>	4	2				

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
<i>Усвоение теоретического материала</i>	4	1	6			
<i>Подготовка к практическим (семинарским) и лабораторным занятиям</i>	4	1	9			
<i>Подготовка к зачетам</i>	4	6				
<b>ВСЕГО:</b>		<b>21</b>				

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

## 7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	Лекция-беседа	6		
Практические и семинарские занятия	Дискуссия, семинар	11		
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
<b>ВСЕГО:</b>		17		

## 7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение лекций, семинарских, практических занятий	20	1 балл за работу на лекционных занятиях (17 занятий в семестре), 17 баллов 4 балл за работу на практических занятиях. (17 занятий в семестре), 68 баллов Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям Максимум 15 баллов <b>Максимум 100 баллов</b>
2	Прохождение текущего контроля	40	15 баллов за каждый реферат (2 реферата в семестр) максимум 30 баллов 15 баллов за каждый доклад (2 доклада в семестр) максимум 30 баллов 40 баллов за выполнение курсовой работы <b>Максимум 100 баллов</b>
3	Сдача зачета с оценкой	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение типовых задач – 50 баллов. <b>Максимум 100 баллов.</b>
<b>Итого (%):</b>		100	

### Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

## 8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама»/ Головкин С.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 423 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Кузнецов П.А. Политическая реклама. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Реклама», «Связи с общественностью»/ Кузнецов П.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 127 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52633>.— ЭБС «IPRbooks»
3. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>— Режим доступа: для авторизир. Пользователей
4. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
5. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / составители Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/100901.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

б) дополнительная учебная литература

1. Техническая эстетика и дизайн [Электронный ресурс]: словарь/ Е.С. Гамов [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический Проект, Культура, 2015.— 389 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60041>. — ЭБС «IPRbooks»
2. Никульшина Л.В. Современные проблемы дизайна [Электронный ресурс]: метод.указания, СПб, СПГУПТД, 2015 – 20 с. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=1869](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1869)
3. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>.— ЭБС «IPRbooks»
4. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-1699-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

### 8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Морозова М.А. Современные проблемы дизайна [Электронный ресурс]: метод.указания, СПб, СПГУПТД, 2014 – 18 с. – Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_ext\\_inf\\_publish.php?id=1922](http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1922)
2. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. — Режим доступа: [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2015811](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811), по паролю.
3. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПбГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ [http://publish.sutd.ru/tp\\_get\\_file.php?id=2014550](http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550), по паролю.

### 8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Интернет-портал «Российской газеты» [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/>
2. Русский музей [Электронный ресурс]: <http://rusmuseum.ru/>
3. Сетевое издание «РИА Новости» [Электронный ресурс]: <https://ria.ru/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
5. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

### 8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Офисный пакет Microsoft Office

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Стандартно оборудованная аудитория;
2. Видеопроектор с экраном;
3. Компьютер.

### 8.6. Иные сведения и (или) материалы

1. Студенческие работы из методфонда.

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Практические занятия	На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов. Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ: работа с конспектом лекций; просмотр рекомендуемой литературы
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации; выполнения рефератов; подготовки к деловым играм; выполнения курсовой работы, выполнение контрольной работы; а также подготовки к контрольным работам и экзамену. Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя. Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы, курсовой работы, контрольной работы. <b>При подготовке к зачету с оценкой , защите курсовой работы</b> необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (перечнем вопросов.), проработать конспекты лекций и практических занятий, рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.

## 10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

#### 10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования



Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОПК-1 <i>Первый, второй этап</i>	<b>Знать:</b> основополагающие принципы и научные основы построения концепции компьютерной игры, ее методологической планкарты.	Тестовые вопросы	перечень тестовых вопросов для устного собеседования (10 вопросов);
	<b>Уметь:</b> ориентироваться в многообразии компьютерных игр и в современных проблемах компьютерной игровой индустрии, написать сценарий компьютерной игры	Тестовые вопросы	перечень тестовых вопросов для устного собеседования (9 вопросов);
	<b>Владеть:</b> навыками интерпретации явлений и образов окружающего мира для создания выразительного контента игровой среды	Тестовые вопросы	перечень тестовых вопросов для устного собеседования (10 вопросов);

### 10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

#### Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Курсовой проект
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено, в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b></i>

Баллы	Оценка по	Критерии оценивания сформированности компетенций
-------	-----------	--

	традиционной шкале	Устное собеседование
40 – 100	Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. <b>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</b>
0 – 39	Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. <b>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</b>

\* **Существенные ошибки** – недостаточная глубина и осознанность ответа (например, студент не смог применить теоретические знания для объяснения явлений, для установления причинно-следственных связей, сравнения и классификации явлений и т.д.).

\* **Несущественные ошибки** – неполнота ответа (например, упущение из вида какого-либо нехарактерного факта, дополнения при описании процесса, явления, закономерностей и т.д.); к ним могут быть отнесены оговорки, допущенные при невнимательности студента.

## 10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

### 10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с

#### установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Что включает в себя концепция игры?	1
2	Что такое Emulation target”?	1
3	Что такое Core Loop?	2
4	Что такое концепт-документ?	2
5	Назвать социальные составляющие игры	3
6	Что такое геймдизайн?	3
7	Назовите основные жанры компьютерных игр	4
8	В каком случае применяют понятие баланс?	4
9	Что такое ядро компьютерных игр?	5
10	Назовите основные типы компьютерных игр	5
11	Назовите основные базовые динамики компьютерных игр	6
12	Что такое фич?	6
13	Как вы понимаете слово брейншторм?	7
14	Объяснить понятие системы в комп. игре	7
15	Что такое прототип?	7
16	Объяснить понятия динамики и механики в комп. игре	7
17	Объяснить понятие – аватар	7
18	Объяснить понятие – плейтест	7
19	Что такое концепт-предложение?	7
20	Что такое -питч?	7
21	Объяснить понятие - баги	7
22	Объяснить понятие «движок» и назвать из них самые популярные	8
23	Что такое альфа-версия и бета -версия?	8
24	Объяснить понятие геймдевелопмента	8
25	Объяснить понятие - Гейм-джем	8
26	Объяснить понятие ревизии	8
27	Перечислить ограничения в геймдизайне	8
28	Объяснить понятие преодоления дизайнерского блока	8
29	Является ли геймдизайн исключительно цифровым и, если нет, перечислить нецифровые формы геймдизайна	8

**Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено**

**10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

Не предусмотрено

**Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций**

Не предусмотрено

**10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций**

**10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности**

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

**10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине**

устная  письменная  компьютерное тестирование  иная\*

\*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

**10.3.3. Особенности проведения (зачета с оценкой защиты курсовой работы)**

Зачет с оценкой проводится в устной форме. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, в соответствии с показателями оценивания компетенций