

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин  
« 21 » 02 2023 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.01.02** Игрофикация в цифровых медиа

Учебный план: 2023-2024 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: магистратура

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				
2	УП	17	51	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	
Итого	УП	17	51	75,75	0,25	4	
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор \_\_\_\_\_

Доцент \_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

Черевко Денис  
Леонидович

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 профессиональных компетенций в области игрофикации и ее применения при создании цифровых медийных продуктов.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- сформировать представление о содержании понятия «игрофикация»;
- раскрыть основные принципы геймификации и развить профессиональные навыки и техники создания игрового продукта с элементами игрофикации;
- привить студентам навыки внедрения игрофицированных решений в цифровые медиапроекты, реализуемые в офлайн и онлайн-среде.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

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

Дизайн интерактивных цифровых медиа

Современные педагогические технологии

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

Цифровые медиатехнологии

Цифровой сторителлинг

Типографика в цифровой среде

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства</b>
<b>Знать:</b> критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы цифровые медийные продукты, использующие стратегию игрофикации.
<b>Уметь:</b> критически воспринимать, анализировать и оценивать современные тенденции развития игрофикации в цифровой среде.
<b>Владеть:</b> навыками проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых цифровых продуктов с игровыми элементами.
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> особенности типовых форм гейм-дизайнерской документации (концепт-документ, дизайн-документ, документ-предложение).
<b>Уметь:</b> составлять по типовой форме проектную документацию для создания компьютерных игр.
<b>Владеть:</b> методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования цифровых продуктов, использующих игрофикацию.
<b>ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> средства компьютерной графики для художественного проектирования элементов игрофикации в цифровых медийных проектах.
<b>Уметь:</b> внедрять игровые решения в цифровой медийный продукт.
<b>Владеть:</b> методами проектирования визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды, использующей стратегии игрофикации; компьютерным программным обеспечением, используемым в дизайне визуальных объектов цифровых продуктов, содержащих игровые элементы.
<b>ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику</b>
<b>Знать:</b> основы разработки игр — от ТЗ и прототипа до тестирования и запуска, виды игр и правила деконструкции; приёмы гейм-дизайна; основы психологии игрока; основные принципы и сферы применения геймификации, чем она полезна; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
<b>Уметь:</b> создавать визуальный стиль графического пользовательского интерфейса мультимедийных, веб- и мобильных приложений с элементами геймификации.
<b>Владеть:</b> основами создания цифровых продуктов с элементами геймификации.
<b>ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> основные этапы проектирования компьютерных игр.
<b>Уметь:</b> проводить презентации дизайн проектов.
<b>Владеть:</b> навыками планирования работ по разработке визуального контента для компьютерных игр и неигровых цифровых продуктов, использующих игрофикацию.

### 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. Игровые практики в цифровых медиа.	2					О,ДЗ
Тема 1. Геймификации как востребованный формат медийной практики.		1		2	ГД	
Тема 2. Понятие игры в представлении зарубежных и отечественных философов и психологов. Отличительные признаки игры.		2		2	ГД	
Тема 3. Потребности, удовлетворяемые игровой деятельностью. Связь игровой деятельности с эмоциональной сферой. Практическое занятие: Роль игры в развитии эмоциональной сферы ребенка. Анализ примеров.		1	2	4	ГД	
Тема 4. Функции, приобретаемые игрой в новой технологической среде. Практическое занятие: Разбор функций компьютерных игр на конкретных примерах.		1	1	2	ГД	
Раздел 2. Основные принципы и инструменты игрофикации.						
Тема 5. Понятие геймификации (игрофикации). Игровые элементы. Игровые техники. Неигровые контексты. Практическое занятие: Анализ примеров использования игровых элементов и приемов, применяемых в конструировании игр, в неигровых контекстах.		3	1	4	ГД	О,Пр
Тема 6. Базовые принципы игрофикации. Практическое задание: Использование принципов гейм-дизайна видеоигр в неигровом контексте.		2	2	2	ГД	
Тема 7. Практики геймификации и цели ее использования. Практическое занятие: Примеры геймификации в бизнесе, помогающие получать опыт, приближающий человека к успеху.		2	4	4	ГД	
Тема 8. Сферы использования стратегий геймификации. Анализ примеров.			2	2	ГД	
Раздел 3. Игофикация в образовательных цифровых проектах.						Пр,О
Тема 9. Игра и игровые технологии в образовании и воспитании. Основные преимущества игрофикации в образовании. Практическое занятие: Разбор преимуществ игрофикации в образовании на примере цифровых медиапродуктов.		1	4	4	ГД	
Тема 10. Особенности применения игровых механик в цифровом образовании.		1	2	2	ГД	

Тема 11. Анализ примеров геймификации в образовательных цифровых проектах		2	4	ГД	
Раздел 4. Игрофикация в интерактивной рекламе.					
Тема 12. Игра как форма рекламной коммуникации. Основные принципы процесса игрофикации в интерактивной рекламе.		3	6	ГД	О
Тема 13. Анализ примеров разных видов интерактивной цифровой рекламы.		2	4	ГД	
Раздел 5. Создание цифрового продукта с элементами игрофикации.					
Тема 14. Анализ этапов разработки игрофицированного продукта		8	8	ГД	О,ДЗ
Тема 15. Разработка дизайн-концепции и дизайна мобильного приложения с элементами геймификации		18	25,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	75,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,25	75,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 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-1	Раскрывает методы анализа целевой аудитории и критерии оценки ее предпочтений относительно цифровых медийных продуктов, использующих стратегию игрофикации. Выявляет и анализирует современные тенденции развития игрофикации в сфере разработки цифровых медийных проектов. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых медиапродуктов, использующих стратегию геймификации.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-2	Дает определение концепт-документа, дизайн-документа, документ-предложения. Разрабатывает проектную документацию на игру (по типовой форме). Демонстрирует результат поиска и анализа информации для проектирования цифровых продуктов, использующих	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-3	Выявляет средства компьютерной графики, используемые для художественного проектирования элементов игрофикации в цифровых медийных проектах. Внедряет игровые решения в цифровой медийный продукт. Демонстрирует результат использования компьютерных программ в дизайне визуальных объектов цифровых продуктов, содержащих игровые элементы.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-4	Раскрывает основы гейм-дизайна, особенности психологии игрока; рассматривает основные принципы и сферы применения геймификации. Разрабатывает UI дизайн приложений, использующих игрофикацию. Создает цифровой проект (мультимедийное, веб- или мобильное приложение), использующий стратегию сторителлинга и геймификации.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-5	Перечисляет и анализирует основные этапы проектирования компьютерных игр и цифровых медиапродуктов с игровыми техниками.	Вопросы для устного собеседования

	Создает презентации дизайн-проекта цифрового продукта, использующего игрофикацию. Планирует процесс разработки визуального контента для документального веб-проекта с игровыми техниками.	Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
--	--	--

### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
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 2	
1	Основные этапы проектирования цифрового продукта с элементами игрофикации
2	Игрофикация в интерактивной рекламе
3	Примеры геймифицированных образовательных цифровых проектах
4	Игровые механики в цифровом образовании
5	Основные преимущества игрофикации в образовании
6	Игровая технология в массовой коммуникации.
7	Геймификация бренда
8	Примеры геймификация в онлайн-медиа различной тематической направленности.
9	Практики геймификации
10	Принципы геймификации
11	Три уровня абстракции геймификационных элементов
12	Элементы геймификации
13	Анализ примеров геймификации в различных сферах
14	Неигровые контексты для геймификации.
15	Геймификация и Edutainment.
16	Сущность геймификации (определение, отличие от игры и игрушки).
17	Понятие «геймификация» и понятие «игра»

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка дизайн-концепции и дизайна мобильного приложения с элементами геймификации

### 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 выполнения и 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
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102614.html">http://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>
Кудряшев, А. В., Светашков, П. А.	Введение в современные веб-технологии	Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89430.html">http://www.iprbookshop.ru/89430.html</a>
Кузнецова, Л. В.	Современные веб-технологии	Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89473.html">http://www.iprbookshop.ru/89473.html</a>
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102641.html">http://www.iprbookshop.ru/102641.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Дворко Н.И.	Мультимедийные технологии и компьютерная графика в рекламе и СМИ	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402</a>
Кислицына А. Н., Кузнецова М. Р., Дворко.Н. И.	Графический дизайн: традиции и инновации	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017730">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017730</a>
Дворко Н.И.	Интерактивные цифровые технологии	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020403</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Сборник статей по истории и теории дизайна: <http://www.fondartproject.ru/publishing/problemy-dizaina-5-sbornik-statei/>
2. Официальный сайт Союза дизайнеров России: <http://www.design-union.ru>
3. Блог о будущем дизайна, освещающий инновации в технологиях, материалах и проектной деятельности: <http://inhabitat.com/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
5. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Figma

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

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