МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Московская государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин
06 июля 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.01 «Основы гейм-дизайна»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2022 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн».

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022г. утвержденного на ученом совете МГХПА им. С.Г. Строганова (протокол №9 от 06.07.2022г.).

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн» Заева-Бурдонская Е.А.

Ст.преподаватель кафедры «Средовой дизайн» Хасанова Ю.М.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы гейм-дизайна» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования компьютерных игр на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов;
- ознакомление с классификацией компьютерных игр;
- практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр;
- получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета;
- ознакомление с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента;
- выполнение дизайн-проекта компьютерной игры на концептуальном и production уровне.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для

выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать*:*

- методы, принципы и этапы разработки концепции проекта по гейм-дизайну;

- виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов;

- особенности работы в графических пакетах обработки векторной и растровой графики, 2d-моделирования и визуализации.

- психолого-педагогические особенности студентов

Уметь:

- работать с техническим заданием на гейм-дизайн с учетом разработанного интерактивного сценария;

- самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности;

- реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для гейм-дизайна;

- использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности;

Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты по гейм-дизайну, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта;

навыками информационно-коммуникативной деятельности; приемами компьютерного мышления;

- навыками практического применения пакетов графических и специальных программ для решения дизайнерских задач;

- навыками использования веб-технологий, Интернета, средствами информационного поиска;

- навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы гейм-дизайна».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Раздел 1. Вводный.	7	-	18	18	Задание:

	Мобильные игры. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). Дизайн силуэта. Дизайн внешнего вида. Цветовые пропорции в геймдизайне					графическое упражнение
2	Раздел 2 Материалы. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). Среда игрового пространства. Игровой сеттинг (среда). Текстурирование (материальность). Дизайн интерьера/экстерьера	7	-	18	18	Задание: графическое упражнение
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы гейм-дизайна» не предусмотрено.

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Вводный	3	Тема 1. Вводная лекция.	Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль).	ПК-3; ПК-4
2		3	Тема 2. Мобильные	Мобильные игры.	ПК-3; ПК-4

			игры.		
3		3	Тема 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура)	Задание: графическое упражнение (персонаж, техника, архитектура)	ПК-3; ПК-4
4		3	Тема 4. Дизайн силуэта	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
5		3	Тема 5. Дизайн внешнего вида		ПК-3; ПК-4
6		3	Тема 6. Цветовые пропорции в геймдизайне	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
7	Раздел 2 Материалы	3	Тема 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов)	Дизайн интерьера/экстерьера	ПК-3; ПК-4
8		3	Тема 8. Среда игрового пространства	Дизайн UI Дизайн уровней Фон	ПК-3; ПК-4
9		3	Тема 9. Игровой сеттинг (среда)	Айдентика (игровой стиль)	ПК-3; ПК-4
10		3	Тема 10. Текстурирование (материальность)	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
11		8	Тема 11. Дизайн интерьера/экстерьера	Итоговая работа в соответствующем сеттинге	ПК-3; ПК-4
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1. Вводный	18	Индивидуальные творческие	ПК-3; ПК-4

		задания, Подготовка к зачету	
Раздел 2 Материалы	18	Индивидуальные творческие задания, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы гейм-дизайна» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины:
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

посещение практических занятий – 20 баллов
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100

Российская оценка	**2**	**3**	**4**	**5**
	незачет	***зачет***		

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы гейм-дизайна»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

2. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст] : учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М. : ИНФРА -М, 2015. - 240 с. : ил

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст] : учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. :

ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС: сборник материалов Международной научно-практической конференции: материалы конференции. -Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. -408 с. - ISBN 978-5-87627-142-6. - Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/99254 (дата обращения: 23.10.2019). -Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. - Кемерово: КемГИК, 2016. - 104 с. - ISBN 978-5-8154-0337-6. - Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

4. Муратов, И.И. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР / И.И. Муратов, Г.М. Давиденко // Аспирант. Приложение к журналу Вестник Забайкальского государственного университета. — 2012. — № 2. — С. 70-72. — ISSN 2074-9155. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/306131 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Казакова, Н.Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части / Н.Ю. Казакова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2016. — № 35. — С. 134-146. — ISSN 2078-1768. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/300108 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы гейм-дизайна» используются средства и оборудование кафедры.
Кафедра Средовой Дизайн МГХПА им. С.Г. Строганова, имеет помещения для обучения и самостоятельной работы студентов, оснащенные компьютерной техникой с установленным необходимым программным обеспечением.

12. **Методические рекомендации по изучению дисциплины**

Игры уже задают направление развитию технологий и устройств, успешно формируют новые платформы, медийные каналы, способы взаимодействия между людьми и возможности для управления общественным мнением. Они создают особую парадигму сознательного восприятия, позволяя делать из сложного простое и понятное (геймификация).

Игры практически догнали кино по визуальной составляющей и глубине сюжета. Сегодняшняя компьютерная графика позволяет создавать фотореалистичные игровые миры, а вычислительная мощность современных ПК и консолей — выдавать крутую картинку на экраны десктопов или VR-устройств.

Гейм-дизайн - процесс создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры. Игровой дизайн определяет: набор возможных вариантов, из которых игрок может выбирать во время игры; условия победы и поражения; как игрок контролирует происходящее в игре; как взаимодействует с игровым миром; сложность игры и др.

Цель курса «Гейм-дизайн» - приобретение навыков и умений в процессе создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры.

Программа по дисциплине «Гейм-дизайн» включает в себя часы практической работы магистров и часы по самостоятельной работе. Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой, а также изучением

новых возможностей различных компьютерных программ при помощи которых и создаются различные графические модули современной подачи.

Подготовка итогового продукта в гейм индустрии требует предварительной работы: ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов; ознакомление с классификацией компьютерных игр; практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр; получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета. В ходе работы над проектом магистры знакомятся с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента, на основе полученных знаний выполнение работы на концептуальном и production уровне.