

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

от « 18 »

февраля

**С.С. Юров**

2021 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины

### **Б1.В.01 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Вид профессиональной деятельности:**

Проектная

**Профиль:**

Гейм-дизайн

**Форма обучения:**

(очная)

**Москва – 2021**

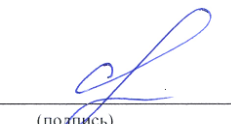
Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

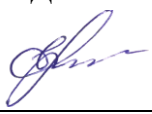
Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

  
(подпись) / В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой   
(подпись) / Е.А. Дубоносова /  
разработчика РПД (подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## 1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн настольных игр» относится к вариативной части блока Б1.В.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом курсе в первом и втором семестре.

Дисциплина «Дизайн настольных игр» актуальна для изучения по следующим причинам. Во-первых, она позволяет наглядно рассмотреть целый ряд принципов создания и функционирования игр, их эволюции с древнейших времён до наших дней. Во-вторых, она даёт студентам практические навыки создания простых настольных игр, как моделей для тестирования баланса и проверки работы правил, что является важной частью производственного цикла видеоигры.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплина «Дизайн настольных игр» предшествует изучению следующих дисциплин: «Гейм-дизайн», «Нарративный дизайн», «3-D моделирование», «Арт-игры».

**Цель курса** – ознакомление студентов с основными принципами создания, осмысления и модификации правил игры на примере настольных игр.

### **Задачи курса:**

- познакомить студентов с историей наиболее влиятельных настольных игр;
- научить студентов основным принципам анализа правил игры (процедурная риторика, теория возможностей, теория симуляции) на примере настольных игр;
- ознакомить студентов с современными настольными играми, и указать на их связь с видеоигровой индустрией;
- помочь сформировать базовые навыки создания и модификации собственных настольных игр;
- продемонстрировать связь между игровыми правилами и сюжетом.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Дизайн настольных игр» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*профессиональными* –

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<u>Знать:</u> - современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования; - методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	<p>электронных дизайн- продуктов</p> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов;</li> <li>- работать в графических редакторах, редакторе визуализаций;</li> <li>- применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками представления и визуализации графических объектов,</li> <li>- навыками обработки и анализа графических изображений;</li> <li>- инструментарием графических средств автоматизированного проектирования;</li> <li>- комплексным использованием средств компьютерной графики;</li> <li>- навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов</li> </ul>

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ;
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании 1 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

В процессе преподавания дисциплины «Дизайн настольных игр» используются как лекционные и практические занятия, так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

***активные формы обучения:***

- практические занятия;
- семинары.

***интерактивные формы обучения:***

- ситуационный анализ.

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн настольных игр» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
--------------------	--

	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	108
В том числе:	
Лекции	54
Практические занятия	54
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	45
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1, 2 семестр
Трудоемкость (час.)	63
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	6 ЗЕТ /216 часов

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
<b>Очная форма</b>								
<b>Первый этап формирования компетенции</b>								
<b>Тема 1.</b> Исторические настольные игры	14	10		10	2			ОПК-4 ПК-4
<b>Тема 2.</b> Современные настольные игры	14	12		10	2			ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								<b>Экзамен, 27 час.</b>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>								
<b>Тема 3.</b> Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons	14	12		12	2			ОПК-4 ПК-4
<b>Тема 4.</b> Экспериментальные ролевые системы	12	11		10	2			ОПК-4 ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								<b>Экзамен, 36 часов</b>
<b>Всего:</b>	<b>54</b>	<b>45</b>		<b>46</b>	<b>8</b>			<b>63</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>216</b>							
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>6</b>							

## Содержание тем учебной дисциплины

### **Тема 1. Исторические настольные игры**

История манкалы и определение границ игры. Теория возможностей на примере царской игры Ура. Сенет и игра как пространственная метафора. Процедурная риторика, политика и идеология в настольных играх на примере истории шахмат.

### **Тема 2. Современные настольные игры**

Кригшпиль: рождение современных стратегических игр и теория резонанса. Игра как симуляция на примере Game of Life. Монополия как пример гейм-дизайна нового времени. Колонизаторы и популярность «европейских игр». Стратегические игры, кооперативные и соревновательные. Полуроловые игры и Legasy-игры. Ассиметричные настольные игры. Многообразие механик и уникальные возможности настольных игр.

### **Тема 3. Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons**

Вводное занятие и объяснение формата настольной ролевой игры. История Dungeons and Dragons. Основные механики Dungeons and Dragons. Настольная ролевая игра в контексте поп-культуры на примере рас и классов. Теория возможностей и проблема интерпретации действия в настольных ролевых играх. Универсальные ролевые системы и многообразие методов разрешения конфликтов в ролевых играх.

### **Тема 4. Экспериментальные ролевые системы**

Социальный поворот в настольных ролевых играх на примере Vampire: the Masquerade. Проблема целостности игрового мира на примере 7<sup>th</sup> sea. FATE как пример разрешения проблемы совместного творчества. PbtA – использование резонанса в качестве гейм-дизайнерской стратегии. Экспериментальные настольные ролевые игры: 10 candles, Trophy Dark. Идеология в настольных ролевых играх.

## Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1.</b> <i>Исторические настольные игры</i>	<b>Практическое занятие №1.</b> <i>Модификация и осмысление правил классических настольных игр</i> 1. Изменение правил для решения игровых задач 2. Изменение правил для решения смысловых задач 3. Презентация и разбор исторической настольной игры	Просмотр творческих работ
<b>Тема 2.</b> <i>Современные настольные игры</i>	<b>Практическое занятие №2.</b> <i>Модификация и осмысление современных настольных игр:</i> 1. Презентация и разбор современной настольной игры 2. Создание дополнения 3. Совместная разработка концепции настольной игры	Просмотр творческих работ
<b>Тема 3.</b> <i>Традиционные</i>	<b>Практическое занятие №3.</b> 1. Создание собственного класса	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons</i>	2. Разбор готового приключения с точки зрения теории возможностей 3. Презентация концепции игры на основе универсальной ролевой системы	работ
<b>Тема 4. Экспериментальные ролевые системы.</b>	<b>Практическое занятие №4.</b> 1. Разбор и презентация жанровой ролевой системы 2. Совместное создание концепции игры по системам FATE и PbtA 3. Создание концепции готового приключения	Просмотр творческих работ

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Дизайн настольных игр», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.

*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*

2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.

*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>*

3. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.

*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>*

4. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.

*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>*

5. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.

*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>*

6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>*



**6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**

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

В учебной дисциплине компетенции ПК-6 формируются в 1 и 2 семестрах учебного года, на первом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Дизайн настольных игр» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Этап 1: <b>Темы: 1-2</b>	- современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;	- применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов; - работать в графических редакторах, редакторе визуализаций;	- навыками представления и визуализации графических объектов, - навыками обработки и анализа графических изображений; - инструментарием графических средств автоматизированного проектирования;
	Этап 2: <b>Темы: 3-4</b>	- методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	- применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	- комплексным использованием средств компьютерной графики; - навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-6 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>2 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

**6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

**6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Создание прототипа собственной настольной игры
2. Модификация существующей настольной игры
3. Формирование собственной концепции настольной игры
4. Рескин существующей механики традиционной настольной игры

**6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций**

***Примерные творческие задания***

1. Создание собственной настольной ролевой игры
2. Создание готового приключения в рамках существующей настольной ролевой игры
3. Создание собственных элементов настольной ролевой игры
4. Создание игры в рамках универсальной системы

**6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

***Вопросы к экзамену, 1 семестр:***

1. Настольные игры: проблема разграничения.
2. Теория возможностей в настольных играх.
3. Концепция резонанса в настольных играх.
4. Процедурная риторика в настольных играх.
5. Симуляция в настольных играх
6. История игр семьи манкала
7. Нарды и Царская игра Ура.
8. Египетский сенет
9. Шахматы: происхождение и эволюция.
10. Рождение кригшпиля.
11. Эволюция кригшпиля.
12. История, основные механики и вариации Game of Life
13. История, основные механики и вариации Монополии
14. История, основные механики и вариации Cluedo
15. "Колонизаторы" и рождение еврогеймов.
16. Современные стратегические игры
17. Кооперативные настольные игры.
18. Ассиметричные настольные игры.
19. Legasy-игры.
20. Влияние настольных игр на компьютерные.

### **Вопросы к экзамену, 2 семестр:**

1. Теория возможностей в настольных ролевых играх.
2. Концепция резонанса в настольных ролевых играх.
3. Процедурная риторика в настольных ролевых играх.
4. Симуляция в настольных ролевых играх
5. История возникновения Dungeons and Dragons.
6. История развития Dungeons and Dragons.
7. Концепция игрового класса на примере D&D.
8. Боевые механики в традиционных настольных ролевых играх на примере D&D
9. Особенности готового приключения на примере D&D
10. Классические жаровые ролевые игры.
11. Универсальные системы.
12. Универсально-жанровые системы
13. Механика и нарратив - проблема разграничения и взаимодействия.
14. Вселенная настольной ролевой игры на примере Forgotten Realms.
15. Трёхкомпонентная структура классической настольной ролевой игры.
16. Проблема и ограничения классической настольной ролевой игры.
17. Настольные ролевые игры нового поколения.
18. Экспериментальные настольные ролевые игры.
19. Взаимодействие цифровых и аналоговых ролевых игр.
20. Идеология в настольных ролевых играх.

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

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация - оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета и экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ.** Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Зачет** - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 2 вопроса. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающийся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

## 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

### *Основная литература:*

1. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>*
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография / О.А. Костюченко. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>*
3. Ли, М.Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014. - Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности. - 63 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374>*
4. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>*
5. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии: учебное пособие - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255>*
6. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>*

### *Дополнительная литература:*

1. Гордиенко, А.Б. Разработка Flash-приложений на языке ActionScript 3.0: учебное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2016.  
*режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481523>*
2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>*

## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
5. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
6. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, зачету; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки. Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

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

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Дизайн настольных игр» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

#### **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».