

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 07.08.2023 09:37:17

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.03.02 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:

очная

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

«21» января 2021г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.


СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

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

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи:

- 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины

Осваивается: 3, 4, 5, 6 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне
	ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов Уметь: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	Знать: технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции Уметь: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов Владеть: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн настольных игр» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 8 з.е. / 288 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	
Самостоятельная работа	144
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет - 3, 4, 5, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	8 з.е. / 288 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Исторические настольные игры	18	18	-	36
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	Зачет			
	Всего за 3 семестр:	72 / 2 з.е.			
2	Современные настольные игры	18	18	-	36

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Итого (часов)		18	18	-	36
Форма контроля:		Зачет			
Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.			
3	Традиционные настольные ролевые игры на примере Dungeons and Dragons	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
Форма контроля:		Зачет			
Всего за 5 семестр:		72 / 2 з.е.			
4	Экспериментальные ролевые системы	18	18	-	36
Итого (часов)		18	18	-	36
Форма контроля:		Зачет			
Всего за 6 семестр:		72 / 2 з.е.			
Всего по дисциплине:		288 / 8 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Исторические настольные игры

Настольная игра как вид досугового издания. История развития настольных игр. Структура настольной игры. «Ядро» игры. Классификация настольных игр.

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

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 соревановательные. Полуролевые игры и Legacy-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 7th 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.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая 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. 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>
3. 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>
4. 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>
5. 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>
6. 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>
7. 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>
8. 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>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

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/>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.ДЭ.03.02 «ДИЗАЙН НАСТОЛЬНЫХ ИГР»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК 1.1. Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	Знать: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Уметь: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеть: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне
	ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	Знать: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов Уметь: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов Владеть: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов
	ПК 1.3 Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	Знать: технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции Уметь: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов Владеть: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Не умеет: находить формы и образы объектов на основе референсов Не владеет: навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном	В целом знает: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы В целом умеет: находить формы и образы объектов на основе референсов В целом владеет: навыком концептуального мышления, рисования	Знает: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы Умеет: находить формы и образы объектов на основе референсов Владеет: навыком концептуального мышления, рисования	В полном объеме знает: основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы В полном объеме умеет: находить формы и образы объектов на основе референсов В полном объеме владеет: навыком

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
уровне	на профессиональном уровне	на профессиональном уровне	концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне
<p>Не знает: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p>Не умеет: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p>Не владеет: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p>В целом знает: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p>В целом умеет: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p>В целом владеет: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p>Знает: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p>Умеет: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p>Владеет: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p>В полном объеме знает: 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p>В полном объеме умеет: работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p>В полном объеме владеет: навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>
<p>Не знает: технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p>Не умеет: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p>Не владеет: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p>В целом знает: технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p>В целом умеет: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p>В целом владеет: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p>Знает: технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p>Умеет: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p>Владеет: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p>В полном объеме знает: технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p>В полном объеме умеет: применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p>В полном объеме владеет: навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
			эффектов

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 3 семестр

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

Пример творческого задания, 4 семестр

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

Пример творческого задания, 5 семестр

1. Создание собственной настольной стратегической игры
2. Создание готовой ситуации в рамках существующей настольной стратегической игры
3. Создание собственных элементов настольной стратегической игры
4. Создание игры в рамках универсальной системы

Пример творческого задания, 6 семестр

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

Промежуточная аттестация

Вопросы к зачету, 3 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.

Вопросы к зачету, 4 семестр

1. Эволюция кригшпиля.
2. История, основные механики и вариации Game of Life
3. История, основные механики и вариации Монополии
4. История, основные механики и вариации Cluedo
5. "Колонизаторы" и рождение еврогеймов.
6. Современные стратегические игры
7. Кооперативные настольные игры.
8. Ассиметричные настольные игры.
9. Legasy-игры.
10. Влияние настольных игр на компьютерные.

Вопросы к зачету, 5 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.

Вопросы к зачету, 6 семестр

1. Универсальные системы.
2. Универсально-жанровые системы.
3. Механика и нарратив - проблема разграничения и взаимодействия.
4. Вселенная настольной ролевой игры на примере Forgotten Realms.
5. Трёхкомпонентная структура классической настольной ролевой игры.
6. Проблема и ограничения классической настольной ролевой игры.
7. Настольные ролевые игры нового поколения.
8. Экспериментальные настольные ролевые игры.
9. Взаимодействие цифровых и аналоговых ролевых игр.
10. Идеология в настольных ролевых играх.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).