

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.О.07 Введение в разработку игр

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

09.03.02.31 Разработка компьютерных игр и приложений

Форма обучения

очная

Год набора

2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Ст. преподаватель, Фомин Анатолий Владимирович

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Изучение студентами базовых понятий игрового дизайна и производственных циклов разработки игр и основные профессии в игровой индустрии.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Изучить понятия игры, игрока и его интереса, концепцию места игры, кривой сложности, основных составляющих элементной тетрады и дизайнерского документа, рассмотреть этапы разработки игры и основные роли в команде разработчиков игр.

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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленной задачи	
УК-1.1: Осуществляет поиск, анализ информации для решения поставленной задачи	Знает методы поиска и анализа информации, которые позволяют решить поставленную задачу в приемлимое время Умеет применять поисковые системы для поиска информации Владеет методами анализа информации
УК-1.2: Осуществляет критический анализ и синтез информации для решения поставленной задачи	Знает способы критического анализа информации Умеет применять несколько источников для критического анализа Владеет способами синтеза новой информации на основе заданной или найденной
УК-1.3: Применяет системный подход для решения поставленных задач	Знает принцип применения системного подхода при решении задач Умеет разбивать систему на элементы при решении задачи Владеет методами как разбиения системы на элементы, так и объединения элементов в систему. Применяет их, чтобы оптимизировать решение задачи
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
УК-2.4: Способен разработать план мероприятий, направленных на достижение поставленной цели	Знает методы составления планов мероприятий, направленных для достижения поставленной цели Умеет ставить для намеченной цели более мелкие задачи, разбивать большую работу на этапы Владеет методами и технологиями, позволяющими описать план мероприятий и контролировать его выполнение

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Введение в разработку игр - <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=33446>.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	2 (72)	
занятия лекционного типа	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
Самостоятельная работа обучающихся:	1 (36)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
						Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС		
1. Введение в разработку игр											
		1. Понятие игры, игрока	2	2							
		2. Обобщенное описание концепции разрабатываемой игры			4	4					
		3. Концепция места игрока (игра в дороге, игра “за рабочим столом”, игра “у очага”)	2	2							
		4. Создание описания "места" игры с позиции концепции игровых зон			4	4					
		5. Особенности игроков	4	4							
		6. Анализ целевой аудитории			2	2					
		7. Элементная тетрада (механика / эстетика / история / технология)	2	2							
		8. Механика	2	2							
		9. Эстетика	2	2							
		10. История	2	2							

11. Технология	2	2						
12. Создание "элементной тетрады" игры			8	8				
13. Интерес игрока, кривая сложности	4	4						
14. Разработка плана поддержания интереса игрока в разрабатываемой игре. Выделение факторов, влияющих на кривую сложности.			4	4				
2. Разработка игры								
1. Роли при создании игры	2	2						
2. Понятие дизайнерского документа, состав	6	6						
3. Составление дизайнерского документа к игре			8	8				
4. Этапы создания игровых проектов	6	6						
5. Проектирование плана работ над проектом			6	6				
6. Разработка концепции игрового проекта							36	36
Всего	36	36	36	36			36	36

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Ковалев И. В. Разработка программного обеспечения. Информационно-обучающие технологии: учеб. пособие(Красноярск: ИПЦ КГТУ).
2. Коюпченко И. Н., Погорелов Г. З., Шишов В. В. Современные информационные системы и технологии. Ч. 1: учеб. пособие для студентов всех специальностей, направлений подготовки и форм обучения(Красноярск: КГТЭИ).
3. Беляев С. А. Разработка игр на языке JavaScript: учебное пособие(Санкт-Петербург: Лань).
4. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений(Москва: ДМК Пресс).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Microsoft Office
2. Любой браузер

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Дисциплина реализуется в полностью с применением ЭО и ДОТ. Соответственно, для обучения студенту требуется стационарный компьютер или ноутбук с устойчивым подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», доступом к сервисам ЭИОС СФУ. Взаимодействие студента с руководителем практики осуществляется через сервисы видеоконференций (синхронное) и сервисы ЭИОС СФУ (асинхронное). Однако при необходимости студенты могут воспользоваться материально-технической базой университета, соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.