

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.06.2024 07:20:35
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

13 июня 2024г., протокол УМС №5

Индустрия обучающих игр в медиасреде рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Режиссуры	
Учебный план	b420305-Медиа-24-1.plx Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации	
Квалификация	Бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах: зачеты 8
в том числе:		
аудиторные занятия	16	
самостоятельная работа	92	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	9 1/6			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
PhD, Зав.к., Шевкунов А.Н.

Рабочая программа дисциплины
Индустрия обучающих игр в медиасреде

разработана в соответствии с ФГОС:
Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 527)

составлена на основании учебного плана:
Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации
утвержденного учебно-методическим советом вуза от 13.06.2024 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры
Режиссуры

Зав. кафедрой канд.пед.наук Шевкунов А.Н.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Основной целью дисциплины является формирование у обучаемых направления подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (направленность программы (профиль): Медиакоммуникации) компетенций связанных с индустрией разработки обучающих игр в медиасреде. Дисциплина ориентирована на формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области объектно-ориентированного начального уровня программирования, включающего в себя методы проектирования, анализа и создания игровых продуктов и их сопровождения; развитие логического мышления, формирование научного мировоззрения, привитие склонности к творчеству.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.04
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Индустрия аудиокниг
2.1.2	Индустрия книгоиздания
2.1.3	Производственная практика, профессионально-творческая практика
2.1.4	Учебная практика, профессионально-ознакомительная практика
2.1.5	Производственная практика, научно-исследовательская работа
2.1.6	Медиакоммуникационный проект
2.1.7	Работа в команде
2.1.8	Введение в профессиональную деятельность
2.1.9	Медиасистема России
2.1.10	Зарубежные медиасистемы
2.1.11	Основы проектной деятельности
2.1.12	Учебная практика, ознакомительная практика
2.1.13	Цифровая грамотность
2.1.14	Запись и монтаж звука
2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-1.1: Понимает основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов****ПК-1.2: Создает концепции медиапроектов****ПК-1.3: Реализует концепции медиапроектов****ПК-2.1: Предлагает творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций****В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

3.1 Знать:	
3.1.1	- основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов;
3.1.2	- основные понятия и определения, принятые в индустрии обучающих игр в медиасреде;
3.1.3	- основные приемы эффективного использования инструментов гейм-дизайна.
3.2 Уметь:	
3.2.1	- создавать концепции медиапроектов;

3.2.2	- предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакommunikаций.
-------	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Индустрия компьютерных игр					
1.1	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.2	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.3	Формальные компоненты игр. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.4	Формальные компоненты игр. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.5	Механика и динамика. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.6	Механика и динамика. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.7	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.8	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.9	Игры и сюжеты. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.10	Игры и сюжеты. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.11	Нелинейное повествование. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.12	Нелинейное повествование. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.13	Баланс игры обучающей игры. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.14	Баланс игры обучающей игры. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.15	Критика и анализ обучающей игры. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.16	Критика и анализ обучающей игры. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.17	/Контр.раб./	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.18	/Зачёт/	8	0	ПК-1.3		

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации
Представлены отдельным документом
5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования
Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
6.1.1. Основная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Шелл Д.	Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019, Электронный ресурс	1
6.1.2. Дополнительная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Бревнова Ю. А.	Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект)	, , Электронный ресурс	1
Л2.2	Ходакова Н. П.	Детские обучающие программы и компьютерные игры. Авторская программа новой специализации в вузе	Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2015, Электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Клеметти К., Грэнберг Х.	Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2021, Электронный ресурс	1
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"				
Э1	Тестовый доступ: коллекция журналов: Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) http://www.elibrary.ru			
Э2	Электронные библиотечные системы: Российская национальная библиотека http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?menuitem=2&catalog=true			
Э3	КиберЛенинка - научная электронная библиотека http://cyberleninka.ru			
6.3.1 Перечень программного обеспечения				
6.3.1.1	Операционные системы Microsoft, пакет прикладных программ Microsoft Office			
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
6.3.2.1	СПС «КонсультантПлюс» - www.consultant.ru/			
6.3.2.2	СПС «Гарант» - www.garant.ru/			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Освоение теоретической и практической частей дисциплины производится в лекционных аудиториях СурГУ.
7.2	Учебная аудитория № 625 для проведения занятий лекционного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащена оборудованием: комплект специализированной учебной мебели, интерактивная доска, вращающаяся голова, софит, световой пульт, плоттер, светодиодный стробоскоп, пульт управления светом.
7.3	Количество посадочных мест – 16.
7.4	Технические средства обучения: комплект мультимедийного оборудования – переносной компьютер, стационарный проектор, стационарный экран, принтер.
7.5	Используемое программное обеспечение: Microsoft Windows, пакет прикладных программ Microsoft Office.

7.6	Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.
7.7	Учебная аудитория № 503 для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, 14 компьютеров с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду.
7.8	Количество посадочных мест – 20.
7.9	Технические средства обучения для представления учебной информации: комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран,
7.10	Используемое программное обеспечение:
7.11	Операционная система OS Windows XP, W7; пакет прикладных программ Microsoft Office, бесплатное программное обеспечение:
7.12	VSDC Video Editor
7.13	OpenShot
7.14	Shotcut
7.15	Avidemux
7.16	VirtualDub
7.17	Free Video Editor
7.18	Ezvid
7.19	Blender
7.20	Lightworks
7.21	Davinci Resolve
7.22	Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.