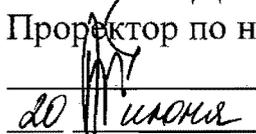


Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе БГУКИ

 В.Р. Языкович

20 июня 2019г.

Регистрационный № УД- 119 /эуч.

ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА И ДИЗАЙН

*Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине
для специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям),
направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная)
специализации 1-21 04 01-02 04 Информационные системы в культуре*

Учебная программа составлена на основе Образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-21 04 01-2013 по специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям) и учебного плана по специализации 1-21 04 01-02 04 Информационные системы в культуре, рег. №Д-21-1-71/17 уч. от 04.07.2017

СОСТАВИТЕЛЬ:

О.М. Кунцевич, преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

А.Г. Буравкин, ведущий научный сотрудник отдела совместных программ космических и информационных технологий государственного научного учреждения «Объединенный институт проблем информатики Национальной академии наук Беларуси», кандидат технических наук, доцент;

Е.А. Криштаносова, доцент кафедры культурологии учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат культурологии, доцент

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 9 от 29.05.2019)

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 5 от 12.06.2019)

Ответственный за выпуск: *О.М. Кунцевич*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Стремительное развитие форм и методов социокультурной деятельности предполагает высокий уровень подготовки квалифицированных специалистов в сфере игровой культуры. Информатизация культуры накладывает серьезный отпечаток на игровую деятельность, в которой активно начинают использоваться веб-технологии. Популярность компьютерных игр предъявляет требования к игровому дизайну и решения профессиональных задач по использованию, разработке, сопровождению и продвижению игрового продукта.

Игра имманентно присуща человеку, актуальна во все эпохи. Современный интерес к проблеме игры обусловлен существенными трансформациями технологического контекста существования человека и формированием новой сферы человеческой деятельности, обладающей значительным культуротворческим потенциалом. Данные трансформации представлены целым комплексом социально-культурных изменений, основная часть которых определяются появлением новых форм коммуникации, рыночным характером производства и внедрением компьютерной техники и новых информационных систем во все формы жизнедеятельности человека.

Игра в социокультурной деятельности может выполнять рекреационные, образовательные, воспитательные, просветительные и другие функции. Развитие методик и технологий создания и продвижения игрового продукта повлияло на появление новой профессиональной группы людей, делающие игру игрой «геймдизайнеров». Разработчики игр, создавая мир игры, правила существования, мотивируют игрока на следующий ход развития персонажа. Разработка игровой среды и дизайна невозможны без теоретических знаний, умений и практических навыков, игровой культуры, разработчиков и игроков.

Целью учебной дисциплины «Игровая культура и дизайн» является формирование у студентов игровой культуры, необходимого объема теоретических знаний и практических умений использования современных информационных компьютерных технологий по созданию игровой среды, овладение навыками практического использования инструментов программы в будущей профессиональной деятельности.

Предметом изучения дисциплины «Игровая культура и дизайн» являются методы и технологии создания, сопровождения и продвижения игрового продукта.

Целевая направленность дисциплины обуславливает решение следующих задач:

- формирование знаний в области дизайн-концепта в разработке компьютерных игр;
- формирование системы базовых знаний и навыков работы в конструкторах игр;
- освоение методов и технологий работы на игровых платформах;
- освоение эффективных методов и средств решения творческих задач в области игровой среды на основе совместного использования игровых технологий и векторной компьютерной графики.

В результате изучения дисциплины студенты должны *знать*:

- классификацию компьютерных игр;
- цели и задачи использования современных игровых технологий;
- теоретические основы растровой и векторной компьютерной графики;
- тенденции развития дизайна в игровой культуре;
- принципы и методы создания игровой среды;
- специфику создания игровой среды в сфере культуры;
- освоение эффективных методов и средств решения творческих задач в области игровой культуры.

Должны *уметь*:

- создавать трехмерные модели для игровой среды;
- выполнять построение формы предметов в различных проекциях;
- разработать дизайн-концепт игры в сфере культуры;
- применять основные методы создания игрового сценария.

Должны *владеть*:

- практическими навыками использования игровых платформ;
- основными навыками создания и продвижения компьютерной игры;
- творческим подходом к поставленной задаче в процессе практической деятельности.

Усвоение данной учебной программы должно обеспечивать формирование следующих групп компетенций.

Академические компетенции, которые включают знания и умения по изучаемой дисциплине:

- АК-1. Уметь использовать базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач;
- АК-2. Владеть системным и сравнительным анализом;
- АК-3. Владеть исследовательскими навыками;
- АК-4. Уметь работать самостоятельно;
- АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью);
- АК-6. Владеть междисциплинарным подходом к решению проблем;

- АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером;
- АК-8. Владеть навыками устной и письменной коммуникации;
- АК-10. Владеть методическими знаниями исследовательскими умениями, которые обеспечивают решение задач инновационно-методической и научно-исследовательской деятельности в культурологии.

Социально-личностные компетенции, которые включают культурно-ценностные ориентации, знание идеологических, моральных ценностей общества и государства и умение управлять ими:

- СЛК-2. Быть способным к социальному взаимодействию;
- СЛК-6. Уметь работать в команде;
- СЛК-8. Совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общий уровень, добиваться морального и физического совершенствования своей личности;
- СЛК-9. Формировать и аргументировать собственные суждения и профессиональную позицию.

Профессиональные компетенции, которые включают способность решать задачи, разрабатывать планы и обеспечивать их решение в выбранной сфере профессиональной деятельности:

- ПК-4. Оценивать состояние, тенденции и перспективы развития культуры и искусства;
- ПК-5. Прогнозировать, планировать и организовать инновационно-методическую и художественно-творческую деятельность в сфере культуры и искусств.
- ПК-7. Заниматься научно-исследовательской деятельностью в культурологии.
- ПК-8. Анализировать и оценивать собранную информацию;
- ПК-9. Организовывать свою работу на научной основе, владеть компьютерными методами сбора, сохранения и обработки информации в сфере профессиональной деятельности;
- ПК-14. Использовать современные методики и технические средства обучения.

Содержание дисциплины «Игровая культура и дизайн» межпредметно связана с учебными дисциплинами «Веб-дизайн и реклама», «Информационные технологии в культуре», «Компьютерная графика», «Графический дизайн», «Художественное проектирование», «Трёхмерное моделирование и анимация».

Основными формами учебной дисциплины являются лекции, лабораторные работы и самостоятельное изучение отдельных вопросов. Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Игровая культура и

дизайн » всего предусмотрено 62 часа, из них 36 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 4 часа, лабораторные – 32 часа.

Рекомендованная форма контроля – зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Введение

Роль дисциплины «Игровая культура и дизайн» в подготовке специалиста высшей квалификации. Связь с другими дисциплинами специализации. Цели и задачи курса, предмет и объект изучения.

Тема 1. Игровая культура как социокультурное явление

Игровая культура как объект культурологического исследования. Сущность и особенности игровой культуры. Понятие игры в контексте современных научных исследований. Первичная и вторичная игровая культура. Культурологические концепции.

Тема 2. Игровая индустрия

Индустрия компьютерных игр. Экономический аспект. Культурный аспект. Нормативно-правовое регулирование игровой индустрии.

Тема 3. Игровая культура в условиях компьютеризации

Игровые платформы: персональные компьютеры, ноутбуки, игровые консоли, мобильные устройства (сотовые телефоны, смартфоны, планшеты). Программное обеспечение игровых платформ. Этапы реализации творческой идеи. Издатели (создание) и продвижение компьютерных игр. Игровое сообщество (игроки). Жанры компьютерных игр.

Тема 4. Дизайн-концепт в разработке компьютерных игр

Первичный концепт-документ: краткое описание игрового процесса и особенности игры. Создание дизайн-документ («диздок»). Концепция и художественный стиль игры. Программированием игрового дизайна: сюжетная линия, структура игры и правила. Дизайн уровней, создание игрового ландшафта. Моделирование объектов (2-D и 3-D графика).

Тема 5. Программная среда разработки 2- D игр

Обзор программная сред разработки 2- D игр: Indie Game Maker, Sonic Maker, 001 Game Creator, StencylWorks, Construct и т.д.

Язык и среда программирования Scratch (scratch.mit.edu). Работа с объектами-спрайтами. Способы записи алгоритмов. Алгоритмические структуры. Визуальные языки программирования. Разработка игр по собственному сценарию.

Игровой конструктор – Construct2. Интерфейс программы, набор панелей. Списки событий, построение логических блоков. Галерея объектов, встроенные поведения. Создание спрайтов, воспроизведение музыки и

звуков. Эффекты и визуализация. Дополнительные функции: физика объектов, система костной анимации, 3-Д функции, встроенные сценарии.

Тема 6. Программная среда разработки 3- D игр

Обзор программных сред разработки 3- D игр: Neo Axis Engine, Unity, Game Guru, Fps Creator, Kodu Game Lab, Sauerbraten (aka Cube 2) и другие.

Unity3d (unity3d.com). Платформа разработки многоплатформенной игры и интерактивного контента. Интерфейс и основные инструменты программы. Импорт объектов и игровых ландшафтов. Наполнение библиотеки проекта. Создание игр по заранее определенному сценарию. Разбор алгоритма игры. Разработка проекта игры по собственному сценарию.

Тема 7. Создание авторского проекта компьютерной игры

Определение жанра и сюжета игры: легенда, идея, конвенции. Выбор игровой платформы и программного средства. Игровой дизайн-концепт. Рабочий прототип. Развитие прототипа в конечный продукт. Завершение.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
	Лекции	Лабораторные занятия		
Введение	0,5			
Тема 1. Игровая культура как социокультурное явление	1			
Тема 2. Игровая индустрия	1			
Тема 3. Игровая культура в условиях компьютеризации	1	2	2	реферат
Тема 4. Дизайн-концепт в разработке компьютерных игр	0,5	4	2	дизайн-концепт
Тема 5. Программная среда разработки 2- D игр		6		
Тема 6. Программная среда разработки 3- D игр		6		
Тема 7. Создание авторского проекта компьютерной игры		6	4	проект
Всего:	4	24	8	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ДЛЯ ЗАОЧНОЙ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Форма контроля знаний
	Лекции	Лабораторные занятия	
Тема. Игровая культура как социокультурное явление	1		
Тема. Игровая культура в условиях компьютеризации	1		
Тема. Дизайн-концепт в разработке компьютерных игр		2	
Тема. Программная среда разработки 2- D игр		2	
Тема. Программная среда разработки 3- D игр		2	
Тема. Создание авторского проекта компьютерной игры		4	проект
Всего:	2	10	

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. *Андерсен, Бент. Б.* Мультимедиа в образовании: специализированный учеб. курс: [пер. с англ.] / Бент. Б. Андерсен, Катя Ван Ден Бринк. – М.: Дрофа, 2007. – 221 с.
2. *Беркут, М.* Топ 5 программ для создания 3д игр без программирования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://pikabu.ru/story/top_5_programm_dlya_sozdaniya_3d_igr_bez_programmirvaniya_4244461– Дата доступа: 15.05.2019
3. *Грыгаровіч, Я.Д.* Прыкладная культуралогія / Я.Д.Грыгаровіч, А.І.Смолік. – Мн.: Адукацыя і выхаванне. – 2005. – 215 с.
4. *Дизайн. История, современность, перспективы: учеб. пособие / В.И. Куманин; под общ.ред. И.В. Голубятникова. – М.: Аванта+, Астрель, 2011. – 224 с.*
5. *Жилинская, Т.С* Теоретические основы информационных технологий : учебно-методический комплекс / Т.С.Жилинская, П.В.Гляков, Т.И.Песецкая. – Минск: БГУКИ, 2017. - 319 с.
6. *Коноплева, И.А.* Информационные технологии / И.А. Коноплева, О.А. Хохлова, А.В. Денисов. – М.: Проспект, 2011. – 328 с.
7. *Корпан, Л.* Компьютерная графика и дизайн / Л. Корпан, В.Тозик. – М.: Academia, 2014. – 208 с.
8. *Кунцевич, О.М.* Информационные технологии в культуре [Электронный ресурс]: учебно-методический комплекс для специальности 1–21 04 01 Культурология (по направлениям) / Белорусский государственный университет культуры и искусств, Факультет культурологии и социокультурной деятельности, Кафедра информационных технологий в культуре ; сост.: Т. Д. Орешко, Т. С. Жилинская, С. А. Гончарова, А. К. Демидович, Т. В. Бачурина, Л. А. Серегина, Е. А. Марецкий, О. М. Кунцевич. - Электронные текстовые данные. - Минск, 2017. - 459 с. : табл. - (Депонированные документы / Белорусский государственный университет культуры и искусств). - Заголовок с экрана. - Депонировано в БГУКИ 31.10.2017, № 014631102017. URL:<http://repository.buk.by/123456789/14552>
9. *Немцова, Т.* Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум по информатике / Т. Немцова, Ю. Назарова. – М.: Форум, 2013. – 288 с.
10. *Нильсен, Я.* Веб-дизайн / Я.Нильсен. – СПб.: Символ, 2015. – 512 с.

11. *Папанек, В.* Дизайн для реального мира / В. Папанек. – М.: Аронов Д., 2017. – 72 с.
12. *Пигулевский, В. О.* Дизайн и культура / В.О. Пигулевский. – Харьков: Гуманитар. Центр, 2014. – 313 с.
13. *Прахов, А.* Blender. 3D-моделирование и анимация: руководство для начинающих (+CD) / А.Прахов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 256 с.
14. *Розенсон, И.А.* Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2013. – 252 с.
15. *Сырых, Ю.* Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Вильямс, 2014. – 384 с.
16. *Яковлева, Е. С.* 3D-графика и видео в Photoschop CS4 Extended / Е.С. Яковлева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 272 с.
17. *GameMaker.Studio.* Конструкторы игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://game-maker.ru/infusions/pro_download_panel/download.php?catid=31 – Дата доступа: 15.05.2019
18. *UX-дизайн: идея – эскиз – воплощение / С.Гринберг, Ш.Карпендэйл, Н.Маркардт [и др.].* – СПб.: Питер, 2014. – 272 с.

Дополнительная

1. *Бонд, Р.* Домашний мультимедийный компьютер на все 100% / Ралф, Бонд ; пер. с англ. Н.Ю.Васильева. – М. : НТ Пресс, 2007. – 352 с.
2. *Евсеев, Д.* Web-дизайн в примерах и задачах / Д.А. Евсеев, В.В. Трофимов. – М.: КноРус, 2016. – 272 с.
3. *Зеньковский, В.* 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов / В. Зеньковский. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 512 с.
4. *Жаркова, Л.С.* Деятельность учреждений культуры : учеб. пособие / Л.С. Жаркова. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: МГУКИ, 2003. – 225с.
5. *Кирсанов, Д.* Веб-дизайн / Д. Кирсанов. – СПб.: Символ, 2015. – 368 с.
6. *Киселев, С.* Веб-дизайн: учеб.пособие / С.В.Киселев, С.В. Алексахин, А.В. Остроух. – М.: Академия, 2014. – 64 с.
7. *Киселев, С.* Средства мультимедиа / С. Киселев. – М.: Academia, 2012. – 64 с.
8. *Крам, Рэнди* Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. – Вятка: Аквариум-Принт, 2014. – 127с.
9. *Мидлтон, К., Херриотт, Л.* Клипарт. Использование готовых изображений в профессиональном дизайне / Крис Мидлтон, Люк Херриотт. – АСТ, 2015. –176 с.

10. *Нагибина, М* Волшебная азбука. Анимация от А до Я / М. Нагибина. – М: Перспектива, 2011. – 148 с.
11. Об информации, информатизации и защите информации : Закон Респ. Беларусь, 10 нояб. 2008 г., № 455-3 // Консультант Плюс: Беларусь. Технология 3000 [Электронный ресурс] / ООО «ЮрСпектр», Нац.центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2009.
12. *Постнов, К.В.* Компьютерная графика / К.В. Постнов. – М. : МГСУ, 2009. – 249 с.
13. *Соколов, А.В.* Феномен социально-культурной деятельности / А.В. Соколов. – СПб.: СПбГУП, 2003. – 204 с.
14. *Финкэнон, Джейсон.* Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash / Д. Финкэнон. – М: Рид Групп, 2013. – 288 с.

Примерный перечень лабораторных работ

- анализ жанров игрового контента;
- разработка идейной основы игры;
- составление концепции проекта;
- разработка игрового дизайна;
- составление и редактирование дизайн-документа («диздока»);
- составление технической спецификации игры.

Перечень рекомендованных средств диагностики

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта рекомендуется использовать проектную деятельность, включающую проблемные, творческие задачи, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ.

В качестве одного из элементов, рекомендуемого для выявления уровня учебных достижений студента, используются критериально-ориентировочные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий закрытой формы с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий на установление правильной последовательности.

Методические рекомендации

по организации и выполнению самостоятельной работы студентов по учебной дисциплине

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по учебной дисциплине «Игровая культура и дизайн» в свободное от обязательных учебных занятий время. Целью самостоятельной работы студентов является усвоение в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности.

Дисциплина изучается в течение одного семестра и предусматривает самостоятельную работу студентов. Студенты отвечают на тест, участвуют в разработке тематических тестов и презентаций. К зачету студент должен представить авторскую компьютерную игру.

Критерии оценки уровня знаний и умений студентов

В целях подготовки к текущей/промежуточной аттестации, студенту следует просмотреть все имеющиеся и рекомендуемые материалы, представленные в печатном или электронном виде. Промежуточная аттестация проводится с целью оценки качества усвоения студентами всего объема содержания дисциплины и определения фактически достигнутых знаний, навыков и умений, а также компетенций, сформированных за время аудиторных занятий и самостоятельной работы студента.

Критерии оценивания ответов студентов

Оценка «отлично» (10-8 баллов) / «зачтено». Ответы на поставленные вопросы излагаются логично, последовательно и не требуют дополнительных пояснений. Делаются обоснованные выводы. Демонстрируются глубокие знания в изучаемой области. Студент демонстрирует владение понятийным аппаратом и научным языком по предмету, умение его использовать в

постановке и решении научных и профессиональных задач; способность самостоятельно решать сложные проблемы в рамках учебной программы; усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой; активная самостоятельная работа на лабораторных (практических) занятиях, высокий уровень культуры исполнения заданий, грамотное оформление учебной документации.

Оценка «хорошо» / «зачтено» (7-5 баллов). Ответы на поставленные вопросы излагаются систематизировано и последовательно. Материал излагается уверенно. Демонстрируется умение анализировать материал, однако не все выводы носят аргументированный и доказательный характер. Студент демонстрирует активную самостоятельную работу на практических, лабораторных занятиях, высокий уровень культуры исполнения заданий и оформления учебной документации, периодически участвует в групповых обсуждениях.

Оценка «удовлетворительно» (4 балла) / «зачтено». Допускаются нарушения в последовательности изложения. Имеются упоминания об отдельных базовых нормативно-правовых актах. Демонстрируются поверхностные знания вопроса, с трудом решаются конкретные задачи. Имеются затруднения с выводами. Студент демонстрирует достаточный объем знаний по предмету в рамках образовательного стандарта.

Оценка «неудовлетворительно» (3-1 баллов) / «не зачтено». Материал излагается непоследовательно, сбивчиво, не представляет определенной системы знаний по дисциплине. Не проводится анализ. Выводы отсутствуют. Ответы на дополнительные вопросы отсутствуют. На лабораторных (практических) занятиях студент был пассивен, демонстрировал низкий уровень культуры исполнения заданий и их оформления, отсутствие знаний по предмету в рамках образовательного стандарта или отказ от ответа.