МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ДООП.02 Введение в геймдизайн

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины ДООП.02 Введение в геймдизайн разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки России от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № _9_ от «_20_» _мая_ 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**4**
2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**6**
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**13**
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	**14**

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ДООП.02 Введение в геймдизайн является частью дополнительного общеобразовательного учебного цикла основной образовательной программы (далее ООП) в соответствии с ФГОС СПО по специальности/профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ПК 1	Разработка концепции компьютерных игр, включающая анализ требований, формирование идеи проекта и определение основных игровых механик
ПК 2	Проектирование игровых систем и элементов геймплея с учетом принципов геймдизайна и особенностей целевой аудитории
ПК 3	Реализация игровых прототипов и отдельных компонентов компьютерных игр с использованием современных инструментов разработки
ПК 5	Тестирование игровых продуктов и их отдельных элементов с целью выявления ошибок и улучшения игрового опыта пользователя
ПК 6	Участие в доработке и оптимизации игровых проектов на основе результатов тестирования и обратной связи пользователей

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код	Уметь	Знать	Владеть навыками
ПК 1	Разрабатывать концепцию компьютерной игры на основе анализа рынка, целевой аудитории, референсов и жанровых особенностей, формулировать уникальное игровое предложение и базовую структуру проекта	Основы геймдизайна, структуру игрового концепта, ключевые элементы дизайна игры (core loop, gameplay loop, progression), принципы формирования игровой идеи и жанровую классификацию игр.	Анализа игровых продуктов, выявления их жанровых и механических особенностей, а также формирования концепции игрового проекта
ПК 2	Проектировать игровые системы, баланс, игровые механики и взаимодействие игровых элементов с учетом целей проекта и поведения игрока.	Принципы построения игровых систем, виды игровых механик, основы баланса, игровые петли (core loop / meta loop), правила взаимодействия систем в игре и влияние дизайна на пользовательский опыт.	Моделирования игровых механик, построения игровых систем и проектирования структуры игрового процесса.
ПК 3	Создавать игровые прототипы, разрабатывать базовые игровые механики и реализовывать элементы геймплея в виде тестируемых решений.	Этапы прототипирования в геймдизайне, виды прототипов (paper prototype, digital prototype), принципы MVP в играх и основы реализации игровых функций.	Прототипирования игровых идей, быстрого тестирования игровых механик и реализации базовых игровых

			систем
ПК 5	Проводить тестирование игровых механик, выявлять проблемы в геймплее, анализировать поведение игрока и оценивать удобство игрового процесса.	Методы геймдизайнерского тестирования (playtest, usability testing), критерии оценки игрового опыта, типы ошибок в игровых системах и принципы UX в играх.	Анализа игрового процесса, проведения тестирования игровых прототипов и выявления проблем в механиках и балансе.
ПК 6	Дорабатывать игровые механики, балансировать игровой процесс и улучшать пользовательский опыт на основе результатов тестирования.	Принципы итеративной разработки игр, методы балансировки, подходы к улучшению UX и влияние изменений на игровые системы.	Оптимизации игровых механик, корректировки дизайна игры и улучшения качества игрового опыта на основе обратной связи.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	34
в том числе:	
– теоретическое обучение	16
– практические занятия	18
– лабораторные занятия	
– курсовая работа (проект)	
– самостоятельная работа	
– консультации	
– промежуточная аттестация – проектная работа	*

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Введение в профессию		**6**	
Тема 1.1. Что такое игра?	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Сформировать базовое представление об игре как культурном, психологическом и дизайнерском феномене. Дать определение понятию «игра» в разных контекстах (культурном, философском, дизайнерском). Выделить ключевые признаки и элементы игры. Историко-культурный обзор понятия игры: Хейзинга, Кайоа, Винер, Саттон-Смит. Игровые типологии: Агон, Алеа, Илинкс, Мимикрия (по Кайоа); классификации по типу взаимодействия, жанру, механике.		
Тема 1.2. Кто такой геймдизайнер	**Содержание учебного материала**	4	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Сформировать понимание роли геймдизайнера в команде и на этапах разработки игры. Познакомить с функциями и зонами ответственности геймдизайнера. Рассмотреть специализации внутри профессии: системный, нарративный, левел-дизайнер и др. Роль геймдизайнера на всех этапах разработки (от идеи до запуска и поддержки). Основные задачи: разработка игровых механик, баланса, логики прогрессии, правил и документации.		
Раздел 2. Декомпозиция игр		**10**	
Тема 2.1. Декомпозиция игровых проектов	**Содержание учебного материала**	4	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Научить разбирать игровые проекты на составные элементы для понимания их структуры и логики разработки. Познакомить с понятием декомпозиции в геймдизайне. Научить выделять ключевые компоненты игрового проекта: механики, правила, интерфейс, уровни, нарратив и т.д. Развить навыки структурирования и системного мышления. Подходы к декомпозиции: от общего к частному, по слоям (геймплей / визуал / звук / UX). Инструменты: таблицы, mindmap, игровые схемы.		
Тема 2.2.	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 2, ПК 3

Самостоятельная декомпозиция игры на составляющие	Закрепить навыки анализа игр путём самостоятельной декомпозиции выбранного проекта. Научить применять методы декомпозиции без шаблона. Развить аналитическое и критическое мышление. Углубить понимание структуры игровых систем. Способы визуализации разборов: таблицы, схемы, блоки. Обсуждение примеров нестандартных игр и подходов к их анализу.		
	В том числе практических занятий		
	Создание визуальной схемы/таблицы/инфографики на основе анализа. Самопрезентация разбора с защитой выбранного подхода. Коллективная обратная связь: что учтено, что упущено, что интересно.		
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 2.3. MDA фреймворк, игровой опыт, события	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Познакомить с концепцией MDA и научить анализировать игры через призму механик, динамики и эстетики. Дать определение и раскрыть суть MDA-фреймворка. Показать связь между игровыми механиками, динамикой и пользовательским опытом. Объяснить понятие «игровое событие» как часть динамики и нарратива. Примеры эстетик (8 типов по Робу Ханнику): Challenge, Fantasy, Narrative, Discovery и др. Игровые события: триггеры, сценарии, повороты, события как структурные единицы геймплея. Применение MDA в геймдизайн-документации и анализе.		
Тема 2.4. Атомарные механики	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Познакомить с понятием атомарных (базовых) игровых механик и научить их распознавать, комбинировать и применять в проектировании. Научить выделять элементарные действия и их влияние на динамику игры. Показать, как из простых механик строится сложная игровая система. Развить умение анализировать и проектировать геймплей на основе элементарных механик. Ошибки начинающих геймдизайнеров: перегрузка, отсутствие связей между механиками.		
Тема 2.5. Разбор систем на атомарные механики	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 2, ПК 3
	Закрепить понимание атомарных механик в контексте целостной системы. Научить выделять и описывать элементарные действия внутри комплексных игровых взаимодействий. Показать, как отдельные механики формируют динамику, баланс и игровой опыт. Развить системное и модульное мышление в анализе игр. Индивидуальное задание: разбор выбранной игровой системы (например, боевой системы или системы прокачки) на атомарные действия. Визуализация связей: построение схемы/таблицы/модели.		

	Самостоятельная работа обучающихся*	*	
Раздел 3. Основы геймдизайна		**14**	
Тема 3.1. Как игрок принимает решения, состояние потока	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 3, ПК 5
	Изучить базовые принципы принятия решений игроком в игровой ситуации. Разобрать, как уровень сложности, обратная связь и свобода выбора влияют на поведение. Познакомить с понятием «состояние потока» (flow) и его значением для дизайна. Научить проектировать ситуации, поддерживающие вовлечённость игрока. Мотивация игрока и типы решений: тактические, стратегические, этические, эмоциональные. Влияние баланса между вызовом и навыком на поведение игрока. Состояние потока (по М. Чиксентмихайи): признаки, условия, применение в геймдизайне. Примеры игр, хорошо выстроенных по flow-модели (например, Celeste, Journey, Hades).		
Тема 3.2. Собственное погружение во Flow	**Содержание учебного материала**	2	ПК 1, ПК 3, ПК 5
	Научить распознавать состояние потока в личном опыте. Понять, какие игровые условия вызывают или прерывают поток. Развить способность к рефлексии и эмоциональному самонаблюдению. Применить инсайты в анализе и создании игровых ситуаций. Психофизиология потока: концентрация, потеря чувства времени, ощущение контроля. Заполнение рефлексивной карты: что вызвало поток? что мешало? какой момент был пиковым?		
	Самостоятельная работа обучающихся*	*	
Тема 3.3. Почему люди играют? Типы игроков	**Содержание учебного материала**	1	ПК 1, ПК 3, ПК 5
	Изучить психологические причины, почему люди играют. Рассмотреть популярные модели типов игроков (Bartle, Yee и др.). Научиться учитывать типы игроков при проектировании геймплея и механик. Развить умение адаптировать дизайн под разные мотивации. Мотивации игроков: удовольствие, исследование, социальное взаимодействие, соревнование, достижения. Модель Барта: исследователи, убийцы, социальщики, исполнители. Современные расширения модели: цели, ценности, взаимодействия. Психология игр: внутренние и внешние мотивации. Анализ игры с точки зрения типов игроков - выделить, какие типы она больше привлекает.		
Тема 3.4. Определить тип игрока по игротеке человека	**Содержание учебного материала**	1	ПК 2, ПК 5, ПК 6
	Научиться определять тип игрока на основе анализа личной игровой коллекции (игротеки). Познакомить с методами анализа игровых предпочтений. Развить умение выявлять мотивации и типы игроков по выбору игр. Понятие игротека и её структура: жанры, платформы, стили. Сбор личной игротеки (список игр с базовыми		

	характеристиками). Анализ собственной игротеки с определением доминирующих жанров и механик. Обсуждение в группе: как тип игрока проявляется в выборе игр и поведении.		
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.5. Игровые циклы	**Содержание учебного материала**	2	ПК 2, ПК 3, ПК 5
	Дать определение игровому циклу и объяснить его роль в геймдизайне. Изучить виды игровых циклов и их структуру. Научить создавать и анализировать игровые циклы в рамках проекта. Показать, как циклы влияют на вовлечённость и мотивацию игроков. Примеры циклов: бой, сбор ресурсов, прокачка, крафтинг, исследование. Влияние игровых циклов на ритм и динамику игры. Циклы и балансировка геймплея. Идентификация игровых циклов в знакомых играх.		
Тема 3.6. Кор и мета геймплей	**Содержание учебного материала**	2	ПК 2, ПК 3, ПК 5
	Дать определение кор-геймплею и мета-геймплею. Показать, как мета-геймплей расширяет и дополняет основной игровой процесс. Рассмотреть примеры мета-игр и их влияние на вовлечённость и стратегию. Научить проектировать сбалансированные механики на уровне кор и мета. Кор-геймплей: основные игровые механики и действия в рамках самой игры (например, сражения, крафт, исследование). Мета-геймплей: действия и стратегии вне непосредственного игрового процесса (например, управление ресурсами между матчами, социальные взаимодействия, формирование стратегий). Балансировка и взаимодействие кор и мета уровней.		
Тема 3.7. Награды в играх	**Содержание учебного материала**	2	ПК 2, ПК 3, ПК 5
	Изучить виды наград и их влияние на поведение игроков. Понять психологию вознаграждений в игровом процессе. Психология вознаграждений: теория оперантного кондиционирования, эффект переменной награды. Рассмотреть принципы балансировки наградных систем. Научиться применять различные типы наград для удержания и вовлечения. Виды наград: внутриигровые (очки, опыт, предметы), социальные (признание, рейтинги), символические (титулы, достижения). Примеры эффективных наградных систем в популярных играх. Ошибки в проектировании наград и их последствия. Тестирование и корректировка наградного баланса.		
Тема 3.8. Создание игровых циклов	**Содержание учебного материала**	2	ПК 3, ПК 5, ПК 6
	Ознакомить с этапами создания игровых циклов. Разобрать структуру и элементы игровых циклов. Научить создавать игровые циклы с учётом мотивации и баланса. Развить навыки визуализации и анализа циклов. Создание схемы игрового цикла для		

	выбранного типа игры. Анализ и корректировка существующих игровых циклов. Тестирование гипотезы о цикле на примере мини-концепта.		
	Самостоятельная работа обучающихся*	*	
Раздел 4. Основы игрового опыта		**4**	
Тема 4.1. Обратная связь от игровых механик	**Содержание учебного материала**	1	ПК 3, ПК 5, ПК 6
	Ознакомиться с типами и формами обратной связи в играх. Виды обратной связи: визуальная, аудио, тактильная, текстовая. Роль обратной связи в информировании, мотивации и эмоциональном отклике. Принципы хорошей обратной связи: своевременность, ясность, значимость. Примеры успешных и неудачных систем обратной связи в играх. Связь обратной связи с механиками и игровым циклом. Анализ обратной связи в выбранной игре - что и как информирует игрока. Рассмотреть влияние обратной связи на мотивацию и поведение игроков.		
Тема 4.2. Обратная связь в игре Potion craft	**Содержание учебного материала**	2	ПК 2, ПК 3, ПК 5
	Проанализировать особенности и роль обратной связи в игре Potion Craft и понять, как она влияет на вовлечённость и геймплей. Изучить примеры визуальной, аудио и геймплейной обратной связи в Potion Craft. Понять, как обратная связь помогает игроку ориентироваться и принимать решения. Рассмотреть, как обратная связь усиливает атмосферу и мотивацию. Научиться применять аналогичные подходы в собственных проектах. Сравнение с другими играми в жанре крафта.		
	Самостоятельная работа обучающихся*	*	
Тема 4.3. Срез знаний	**Содержание учебного материала**	1	ПК 2, ПК 3, ПК 6
	Провести всестороннюю проверку усвоения ключевых понятий курса (игра, игровые механики, игровые циклы, обратная связь, типы игроков, MDA, мета-геймплей и др.). Оценить практические навыки: декомпозиция игры, создание игровых циклов, анализ обратной связи, типизация игроков и др. Развить навыки самоконтроля, самоанализа и критического мышления.		
	Самостоятельная работа обучающихся* Подготовка итоговой аналитико-проектной работы: концепция игры на основе анализа.	*	
Промежуточная аттестация		**	
Всего:		**34**	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрено наличие следующих специальных помещений:

- кабинет, оснащённый: посадочные места по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя; наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.); комплекты дидактических раздаточных материалов на каждое посадочное место по количеству обучающихся; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя; компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся; мультимедийный проектор; мультимедийный экран; информационно-коммуникативные средства; экранно-звуковые пособия.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература

Галь, Н. Слово живое и мертвое / Н. Галь. — Санкт-Петербург: Азбука, 2023. — 352 с. — (Серия Азбука-Классика. Non-Fiction). — ISBN 978-5-389-09474-1. - URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dramafond.ru/wp-content/uploads/2014/12/Nora_Gal_Slovo_zhivoe_i_mertvoe.pdf (дата обращения: 18.08.2025).

2. Ильяхов, М., Сарычева, Л. А. Пиши, сокращай / М. Ильяхов, Л. А. Сарычева. — Москва: Альпина Паблишер, 2024. — 248 с. — ISBN 978-5-9614-8714-5.

3. Кочакова, М. В. Базовый набор сценариста видеоигр / М. В. Кочакова // Ridero, 2021. — 91 с. — ISBN: 978-5-0055-0305-3.

4. Макки, Р. Диалоги. Искусство слова для писателей, сценаристов и драматургов / Р. Макки. — Москва: Альпина нон-фикшн, 2020. — 318 с. — ISBN 978-5-91671-844-7. - URL: https://flibusta.su/book/14354-dialog-iskusstvo-slova-dlya-pisateley-stsenaristov-i-dramaturgov/d/?f=a4.pdf (дата обращения: 18.08.2025).

5. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / Кристофер Воглер; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2020 — 476 с. – ISBN 978-5-91671-353-4. - URL: https://mybook.ru/author/kristofer-vogler-2/puteshestvie-pisatelya-mifologicheskie-struktury-2/read/ (дата обращения: 18.08.2025).

6. Хойсне, Т., Финли, Т.К., Хеплер, Д. Б., Лемэй, Э. Инструменты нарративного дизайна. Руководство по созданию захватывающих сюжетов для игр [Переводчик О. И. Перфильев] / Т. Хойсне // Москва: Бомбора, 2024. — 306 с. — ISBN 978-5-04-204596-7.

Дополнительная литература

1. Зубек, Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться [Переводчик О. И. Перфильев] / Р. Зубек // Москва: Бомбора, 2022. – 272 с. – ISBN 978-5-04-123200-9. - URL: https://flibusta.su/book/112142-elementyi-geym-dizayna-kak-sozdavat-igryi-ot-kotoryih-nevozmozhno-otor/read/ (дата обращения: 18.08.2025).

2. Шелл, Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все [Переводчик А. Лысенко] / Д. Шелл // Москва: Альпина Диджитал, 2021. – 820 с. – ISBN 978-5-9614-2512-3. - URL: https://flibusta.su/book/8199-geymdizayn-kak-sozdat-igru-v-kotoruyu-budut-igrat-vse/read/ (дата обращения: 18.08.2025).

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Разработка концепции игрового проекта	обоснованность идеи; соответствие жанру и целевой аудитории; логичность игрового цикла; целостность концепции	оценка индивидуального проекта; защита проекта; анализ представленных материалов
Проектирование игровых механик и геймплея	корректность определения и описания механик; логичность правил; взаимосвязь игровых систем; наличие баланса	практические задания; оценка проектной работы; устный опрос
Оформление и анализ документации геймдизайна	полнота и структура документации; корректность использования терминологии; качество анализа игры; аргументированность выводов	проверка гейм-дизайн документации
Проектирование игровых уровней и среды	логичность структуры уровня; учет навигации игрока; обоснованность решений; удобство игрового пространства	практические задания; оценка проектной работы; защита проекта
Учет особенностей разработки игр для виртуальной и дополненной реальности	учет специфики взаимодействия; понимание ограничений технологий; обоснованность решений; применение принципов пользовательского опыта	оценка проектной работы; устный опрос; анализ решений в проекте

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
по учебной дисциплине

ДООП.02 Введение в геймдизайн

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине ДООП.02 Введение в геймдизайн разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 25 июня 2024, № 441, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № 9 от «20» мая 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ДООП.02 Введение в геймдизайн.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ПК 1	З1	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить
	З2	Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
	З3	Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях
	З4	Методы работы в профессиональной и смежных сферах
	У1	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте
	У2	Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части
	У3	Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы
	У4	Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах
ПК 2	З5	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности
	З6	Приемы структурирования информации
	З7	Формат оформления результатов поиска информации
	У5	Определять задачи для поиска информации
	У6	Определять необходимые источники информации;
	У7	Планировать процесс поиска;
	У8	Выделять наиболее значимое в перечне информации
ПК 3	З8	Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности
	З9	Профессиональную терминологию
	З10	Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования
	У9	Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности
	У10	Применять в деятельности профессиональную терминологию
	У11	Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования
	У12	Применять техники профессиональной грамотности
ПК 5	З11	Психологические основы деятельности коллектива
	З12	Правила организации деятельности коллектива

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
	З13	Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
	У13	Применять в деятельности знания о психологии коллектива
	У14	Организовывать деятельность коллектива и команды
	У15	Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
ПК 6	З14	Основы работы с популярными платформами для сборки, настройки и развертывания контента
	У16	Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1 Введение в профессию				
Тема 1.2 Кто тако геймдизайнер	З1	Способность понимать, чем занимается геймдизайнер	Устный опрос	Собеседование
	З2	Способность перечислять основные обязанности геймдизайнера		
	У1	Способность использовать базовые термины по теме		
	У2	Способность анализировать простые примеры из игр		
	У3	Способность представлять работу геймдизайнера в проекте		
Раздел 2 Декомпозиция игр				
Тема 2.2. Самостоятельная декомпозиция игры на составляющие	З3	Способность выделять основные компоненты игры	Устный опрос	Собеседование
	З4	Способность распознавать структуру уровней (левел-дизайн)		
	У3	Способность определять жанр и целевую аудиторию игры		
	У4	Способность описывать игровые механики и правила		
	У5	Способность описывать сценарную структуру и нарративные элементы		
	З14	Способность формулировать взаимосвязи между элементами игры		
	У16	Способность выявлять технические и системные		

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
		компоненты (движок, платформа)		
Тема 2.5. Разбор систем механик на атомарные механики	З4	Способность распознавать типы атомарных механик (движение, атака, сбор, выбор и т.д.)	Устный опрос	Собеседование
	З5	Способность анализировать игровую систему с позиции игрока и геймдизайнера		
	З6	Способность определять логику триггеров и последствий в механике		
	У5	Способность выявлять составные элементы сложной игровой механики		
	У6	Способность делить игровую механику на простые действия и реакции		
	У7	Способность объяснять, как отдельные атомарные механики взаимодействуют между собой		
	З14	Способность формулировать выводы о влиянии каждой атомарной механики на геймплей		
	У16	Способность использовать разложение механики при проектировании собственной игры		
Раздел 3 Основы геймдизайна				
Тема 3.2. Собственное погружение во Flow	З6	Способность осознавать собственный опыт погружения в игру	Устный опрос	Собеседование
	З7	Способность описывать примеры из игр, вызывающих состояние Flow		
	З8	Способность рефлексировать собственную игровую мотивацию и эмоциональное состояние		
	У8	Способность описывать понятие состояния Flow в игровом процессе		
	У9	Способность анализировать, какие элементы игры способствуют вхождению в Flow		
	У10	Способность фиксировать личные ощущения от игрового процесса с позиции игрока		
	З14	Способность использовать опыт Flow при проектировании игровых ситуаций		
	У16	Способность описывать примеры из игр, вызывающих состояние Flow		
Тема 3.4.	З9	Способность анализировать	Практическая	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Определить тип игрока по игротеке		предпочтения игрока на основе списка сыгранных игр	презентация. Устный доклад	
	З10	Способность выделять общие черты в любимых играх игрока		
	У9	Способность распознавать поведенческие паттерны игроков		
	У10	Способность соотносить игровые предпочтения с типологиями игроков (например, по Баттлеру)		
	У11	Способность определять мотивацию игрока (соревнование, исследование, сбор и т.д.)		
	У15	Способность применять знание типов игроков при разработке игровых решений		
Тема 3.8. Создание игровых циклов	З8	Способность объяснять понятие игрового цикла (loop)	Практическая презентация. Устный доклад	Собеседование
	З9	Способность различать основные типы игровых циклов (core loop, meta loop)		
	З10	Способность формулировать цели, действия и награды внутри игрового цикла		
	З11	Способность обосновывать выбор элементов игрового цикла		
	У11	Способность анализировать игровые циклы в существующих проектах		
	У12	Способность учитывать баланс вовлечения и повторяемости при создании цикла		
	У16	Способность проектировать простой игровой цикл под заданную механику		
Раздел 4 Основы игрового опыта				
Тема 4.2. Обратная связь в игре Potion craft	З12	Способность распознавать виды обратной связи в игре (визуальная, звуковая, тактильная)	Практическая презентация. Устный доклад	Собеседование
	З13	Способность анализировать интерфейс и анимации как средства обратной связи		
	У11	Способность описывать, как игра реагирует на действия игрока		
	У12	Способность выделять позитивную и негативную обратную связь в геймплее		
	У13	Способность сравнивать обратную связь в *Potion Craft* с другими играми		
	З14	Способность формулировать рекомендации по улучшению		

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
		обратной связи в игре		
	У16	Способность использовать знания об обратной связи при разработке собственных игровых прототипов		
Тема 4.3. Срез знаний	З13	Способность воспроизводить ключевые термины и понятия геймдизайна	Устный опрос	Собеседование
	З14	Способность определять роли участников игровой разработки		
	У14	Способность различать жанры и механики игр		
	У15	Способность описывать структуру игрового процесса		
	У16	Способность использовать полученные знания при решении задач		

[2] - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.
[3] - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».
[4] - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.
[5] - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 2. Декомпозиция игр				
Тема 2.2. Самостоятельная декомпозиция игры на составляющие	З1	Способность создавать схемы, таблицы на основе анализа	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У1	Способность самопрезентации разбора с защитой выбранного подхода	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У2	Способность коллективной работы		
Тема 2.5. Разбор систем на атомарные механики	З2	Способность выделять и описывать элементарные действия внутри комплексных игровых взаимодействий	Устный опрос	Индивидуальный проект
	У3	Способность показать процесс формирования динамики и игрового опыта		Индивидуальный проект
	У4	Способность разбирать выбранную игровую систему		
Раздел 3. Основы геймдизайна				
Тема 3.2. Собственное погружение	З4	Способность распознать состояние потока	Устный опрос	Индивидуальный проект
	З5	Способность к рефлексии и эмоциональному		

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины во Flow	Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
		самонаблюдению		
	У5	Способность заполнения рефлексивной карты		
Тема 3.4. Определить тип игрока по игротеке человека	З6	Способность определять тип игрока	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	З7	Способность выявлять мотивацию игроков		
	У6	Способность анализа игротеки с учетом доминирующих жанров и механик		
Тема 3.8. Создание игровых циклов	З12	Способность разобрать структуру и элементы игровых циклов	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У8	Способность визуализации и анализа циклов		
	У9	Способность создавать схемы игрового цикла для определенного типа игры		
Раздел 4. Основы игрового опыта				
Тема 4.2. Обратная связь в игре Potion craft	З13	Способность анализировать особенности и роль обратной связи в играх	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У10	Способность находить аналогичные подходы в собственных проектах		
Тема 4.3. Срез знаний	З14	Способность к самопроверке усвоения ключевых понятий	Практическая презентация.	Индивидуальный проект
	У12	Способность к декомпозиции игр		
	У14	Способность к подготовке итоговой аналитико-проектной работы		

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочные средства: индивидуальный проект, практическая презентация)

5 баллов - студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его, точно определив ее содержание и составляющие. Проблема раскрыта полностью, выводы обоснованы. Приведены данные отечественной и зарубежной литературы, статистические сведения, информация нормативно-правового характера. Студент владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения; допущено не более 1 ошибки при объяснении смысла или содержания проблемы. Проблема раскрыта. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Для аргументации приводятся данные отечественных и зарубежных авторов. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – студент проводит достаточно самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Допущено не более 2 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

2 балла - работа представляет собой пересказанный или полностью переписанный исходный текст без каких бы то ни было комментариев, анализа. Не раскрыта структура и теоретическая составляющая темы. Проблема не раскрыта. Выводы отсутствуют. Допущено три или более трех ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы, в оформлении работы.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на базовом уровне: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, студент допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1 Темы рефератов

1. Определение типа игрока по игротеке
2. Собственное погружение в состояние игрового потока
3. Создание игровых циклов
4. Самостоятельная декомпозиция игры на составляющие
5. Разбор систем механик на атомарные

5.2 Примеры тестовых заданий

5.2.1

1. Что из перечисленного является основной функцией геймдизайнера?

А) написание кода игрового движка

Б) разработка концептуального искусства

В) проектирование игровых механик и правил

Г) оптимизация сетевого взаимодействия

2. Какой документ чаще всего составляет геймдизайнер на ранних этапах разработки?

А) технический дизайн-документ

Б) гейм-дизайн документ

В) маркетинговый стратегический план

Г) арт-сборка

3. Что такое «игровая механика»?

А) визуальное оформление игрового интерфейса

Б) совокупность правил и действий, формирующих игровой процесс

В) технический код, обеспечивающий работу физики

Г) последовательность видеороликов в кат-сценах

4. Какой жанр наиболее характерен для игр с нелинейным сюжетом и выбором игрока?

А) шутер

Б) роуглайк

В) визуальная новелла

Г) головоломка

5. Что такое баланс в геймдизайне?

А) гармония между графикой и музыкой

Б) количество ресурсов в игре

В) справедливость и равновесие между элементами геймплея

Г) степень оптимизации кода

6. Какая игровая петля считается основной в большинстве аркадных игр?

А) исследование → сюжет → кат-сцена

Б) действие → награда → улучшение

В) разработка → тестирование → релиз

Г) смерть → загрузка → игра

7. Что такое онбординг в геймдизайне?

А) добавление новых членов команды

Б) обучающий этап игры для ввода игрока в механику

В) программа автоматического тестирования

Г) настройка онлайн-сервисов

8. Какая модель монетизации включает в себя бесплатный доступ к базовой версии игры с возможностью покупки внутриигровых товаров?

А) pay-to-Play

Б) subscription Model

В) free-to-Play

Г) retail Copy

9. Что такое кор-геймплей?

А) побочные мини-игры

Б) основной игровой процесс, вокруг которого строится весь опыт

В) сюжетные кат-сцены

Г) меню настроек

10. Какой принцип взаимодействия с игроком относится к хорошему UX-дизайну?

А) отсутствие подсказок и сложные меню

Б) постоянные всплывающие окна

В) интуитивный интерфейс и предсказуемое поведение элементов

Г) максимальное усложнение управления

5.2.2

1. Какой из перечисленных элементов НЕ относится к структуре гейм-дизайн документа?

А) описание механик

Б) целевая аудитория

В) серверная архитектура

Г) визуальный стиль

2. Что такое "левел-дизайн"?

А) разработка сюжетных поворотов

Б) программирование логики боссов

В) проектирование игрового пространства и задач в нём

Г) балансировка экономики игры

3. Как называется метод разработки, при котором создаётся минимально жизнеспособная версия игры для проверки идеи?

А) релиз-кандидат

Б) альфа версия

В) МВП

Г) ранний доступ

4. Что такое петля с наградой в геймдизайне?

А) система возвращения игрока в игру через рекламу

Б) повторяющаяся цепочка действий и вознаграждений

В) механика случайного дропа предметов

Г) дерево навыков персонажа

5. Какая из этих игр относится к жанру «метроидвания»?

А) The Sims

Б) Overwatch

В) Hollow Knight

Г) Clash of Clans

6. Какой из терминов означает "поведение игрока, нарушающее баланс, но не запрещённое правилами"?

А) яростный выход (рэйдж куит)
Б) АФК (отошел от клавиатуры)
В) эксплоит
Г) бета-тест
7. Что такое поток в контексте игрового опыта?
А) сценарий игры
Б) последовательность уровней
В) состояние, при котором игрок полностью погружён и сосредоточен
Г) потоковая трансляция геймплея
8. Какой элемент НЕ относится к понятию «игровой нарратив»?
А) диалоги персонажей
Б) кат-сцены
В) история мира
Г) настройки графики
9. Что такое «инди-игра»?
А) игра с азиатским сеттингом
Б) игра, разработанная небольшой независимой студией
В) игра, выходящая только на консолях
Г) игра, созданная по лицензии
10. Какой подход лучше всего подходит для тестирования геймплейной механики на ранней стадии?
А) альфа и бета тестирование
Б) бумажный прототип или физическая имитация
В) альфа-версия с визуалами
Г) маркетинговое исследование

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1 Варианты вопросов для собеседования:

1. Понятие геймдизайн.
2. Расстановка акцентов в геймдизайне.
3. Выбор и цели игры.
4. Распределение значимых игровых решений.
5. Виды геймдизайна, специализации геймдизайнеров.
6. Понятие "ядро игры".
7. Понятие "механика игры", ее базовые типы.
8. Особенности проекта, "фичи".
9. Структурные единицы анализа игровых проектов (бюджеты, время и др)
10. Взаимодействующая система разработки игр - участники и их роли.
11. Механика, история, эстетика, технология - понятия, примеры.
12. Первая игра - историческая справка - особенности проявления ее составляющих. ("космические захватчики").
13. Понятие "фреймворк".
14. Примеры фреймворков - MDA, "6-11". Их различия.
15. Составляющие восприятия игроком в рамках игрового процесса.
16. Игровая динамика (понятие, примеры).
17. Атомарные механики (примеры).
18. Комплексные механики (примеры).
19. Понятие о ядровой механике (CORE MOD).

20. Физические атомарные механики (понятие, примеры).
21. Экономические атомарные механики (понятие, примеры).
22. Ментальные атомарные механики (понятие, примеры).
23. Схема работы механики.
24. Изменение механик по вертикали и по горизонтали (примеры).
25. Принципы психологии игрока.
26. Понятие об отложенном неверии.
27. Примеры ущербных механик.
28. Почему воображение игрока - основной инструмент?
29. Записки как способ взаимодействия с игроком (плюсы и минусы).
30. Способы заботы геймдизайнера об игроке (сохранение, дозированность и компактность информации). Привести примеры.
31. Использование фрустрации как движущая сила развития игрока (примеры позитивной и негативной фрустрации).
32. Психологические преимущества и недостатки игр.
33. Вовлечение, внимание, иммерсивность игрока(понятие, примеры).
34. Способы удержания внимания игрока.
35. Понятие User flow (компоненты потока).
36. Психотипы игроков, согласно Бартла.
37. Вам повезло. Можете выбрать любой вопрос.
38. Взаимосвязь игрока и игрового мира, действия и взаимодействия в условиях игры (примеры).
39. Понятие об игровом цикле.
40. Пример формулы удачного игрового цикла.
41. Кор-геймплей (понятие, примеры).
42. Мета-геймплей (понятие, примеры).
43. Периферийный геймплей (понятие, примеры).
44. Краткосрочная, среднесрочная, долгосрочная мотивация в играх через награды (примеры).
45. Распределение значимого игрового решения (примеры).
46. Раскрыть взаимосвязь КОМАНДА-АУДИТОРИЯ-ИГРА-КЛИЕНТ-ГЕЙМДИЗАЙНЕР.
47. Вертикальное и горизонтальное развитие механик.
48. Почему люди играют в игры?