

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР

Направление и направленность (профиль)

54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2020

Форма обучения
очная

Владивосток 2020

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Теория и история видеоигр» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению(ям) подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 11.08.2016г. №1004) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 05.04.2017 г. N301).

Составитель(и):

Елкина А.В., договор на оказание услуг, Кафедра дизайна и технологий,
Anna.Elkina@vvsu.ru

Клочко И.Л., кандидат технических наук, доцент, Кафедра дизайна и технологий,
Inna.Klochko@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 24.03.2020 , протокол №

11

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Клочко И.Л.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575737265
Номер транзакции	00000000047ADA5
Владелец	Клочко И.Л.

Заведующий кафедрой (выпускающей)

Клочко И.Л.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575737265
Номер транзакции	00000000047ADB2
Владелец	Клочко И.Л.

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью дисциплины "Теория и история видеоигр" является формирование у обучающихся базовых знаний в области теории и истории видеоигр. Дисциплина призвана формировать у студентов базовое представление об эволюции видеоигр, которое будет необходимо в анализе современного рынка видеоигр и в перспективах развития игровой индустрии.

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

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины (модуля), приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения		
			Знания:	Умения:	Навыки:
54.03.01 «Дизайн» (Б-Д3)	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	истории и теории, жанров и основных элементов видеоигр	применять знания по истории и теории видеоигр в аналитической и исследовательской деятельности при определении требований к дизайн-проекту	актуальной информацией по развитию отрасли гейм-дизайна; навыками проведения, обработки и интерпретации результатов исследования

3. Место дисциплины (модуля) в структуре основной образовательной программы

Дисциплина "Теория и история видеоигр" относится к вариативной части учебного плана ОПОП 54.03.01. «ДИЗАЙН».

Входными требованиями, необходимыми для освоения дисциплины, является наличие у обучающихся компетенций, сформированных при изучении дисциплин и/или прохождении практик «Видеомонтаж и визуальные эффекты». На данную дисциплину опираются «Компьютерные технологии в графическом дизайне».

4. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации		
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная				
						лек.	практ.	лаб.	ПА	КСР			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл.В	6	4	37	36	0	0	1	0	107	Э	

5. Структура и содержание дисциплины (модуля)

5.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
		Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Первые видеоигры	7	0	0	20	
2	Развитие индустрии видеоигр в Европе	7	0	0	20	
3	Кризиса игровой индустрии 1980-х	7	0	0	20	
4	Консольная война Nintendo и Sega	7	0	0	20	
5	Современный рынок видеоигр	8	0	0	27	
Итого по таблице		36	0	0	107	

5.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Первые видеоигры .

Содержание темы: 1. Компьютерные игры как продукт медиандустрии. 2. Первые компьютерные игры в мире и история их развития. 3. Игра "OXO" ("Крестики нолики") А.С. Дугласа. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение литературы.

Тема 2 Развитие индустрии видеоигр в Европе.

Содержание темы: 1. Возникновение игровой индустрии в США. 2. Возникновение игровой индустрии в Японии. 3. «Brown Box» – первый прототип домашней консоли. 4. «Золотая эра видеоигр» в США. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение литературы.

Тема 3 Кризиса игровой индустрии 1980-х.

Содержание темы: 1. Причины кризиса игровой индустрии 1983 года. 2. Последствия кризиса игровой индустрии 1983 года. 3. Падение и возрождение игровой индустрии. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение литературы.

Тема 4 Консольная война Nintendo и Sega.

Содержание темы: 1. Характеристика Nintendo. 2. Характеристика Sega. 3. Предпосылки и последствия «войны» Nintendo и Sega. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение литературы.

Тема 5 Современный рынок видеоигр.

Содержание темы: 1. Участники современного рынка видеоигр. 2. Тренды рынка видеоигр. 3. Инновации видеоигр. 4. Перспективы развития игровой индустрии. 5. Масштабы игровой индустрии. 6. Геймдев. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Лекция.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение литературы.

6. Методические указания по организации изучения дисциплины (модуля)

Дисциплина предусматривает лекции и самостоятельную работу. Изучение курса завершается экзаменом. Успешное изучение курса требует посещения лекций, активной самостоятельной работы, выполнения всех учебных заданий преподавателя, ознакомления с основной и дополнительной литературой.

Цель лекции – формирование ориентировочной основы для последующего усвоения студентами учебного материала. Лекция в процессе изучения дисциплины позволяет представить студенту новый учебный материал, разъяснить темы, трудные для понимания, систематизировать учебный материал, сориентировать в структуре и содержании учебного процесса.

Контрольное тестирование по всем пройденным темам лекционного материала выявляет остаточные знания, умения ориентироваться, сопоставлять и упорядочивать отдельные факты. Учитывается количество правильных ответов, указывающее на усвоение дисциплины. При ответах на вопросы студенты не должны пользоваться записями лекционных материалов и электронными гаджетами.

Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по

дисциплине созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

8.1 Основная литература

1. Литвина Т. В. ДИЗАЙН НОВЫХ МЕДИА 2-е изд., испр. и доп. Учебник для вузов [Электронный ресурс] , 2020 - 181 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/dizayn-novyh-media-454518>
2. Ткаченко О.Н., Дмитриева Л.М. Дизайн и рекламные технологии : Учебное пособие [Электронный ресурс] : Магистр , 2019 - 176 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/document?id=330335>
3. Шестаков Ю.А. История рекламы : Учебное пособие [Электронный ресурс] : РИОР , 2021 - 259 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/document?id=362408>

8.2 Дополнительная литература

1. Беликова С. А., Беликов А. Н. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Ростов-на-Дону|Таганрог : Южный федеральный университет , 2020 - 176 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=598663
2. Селезнев В.А., Дмитриченко С.А. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для академического бакалавриата [Электронный ресурс] , 2018 - 228 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/kompyuternaya-grafika-414492>
3. Шелл Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все : Практическое пособие [Электронный ресурс] : Альпина Паблишер - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/document?id=352148>

8.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронная библиотечная система «РУКОНТ» - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
2. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <http://znanium.com/>
3. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>
6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении

образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)

Основное оборудование:

- Проектор

Программное обеспечение:

- ACDSee
- Adobe Acrobat Reader
- Microsoft OfficeProfessionalPlus 2019 Russian