

УТВЕРЖДАЮ

Директор

АНО ВО «Универсальный Университет»

Е.В. Черкес-заде

“ _____ ” _____ 2024 г.

Факультет игровой разработки

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн уровней

Уровень высшего образования:	Бакалавриат
Направление подготовки:	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль) подготовки:	Создание игр
Квалификация (степень):	Бакалавр
Форма обучения:	Очная
Срок освоения по данной программе:	4 года

Москва 2024

Рабочая программа дисциплины «Дизайн уровней» разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 08.06.2017 г. №527

Составители рабочей программы:

Преподаватель: Подшибякин Георгий

Дизайнер образовательных программ Департамента академического качества – Н.Е. Зайцева

СОГЛАСОВАНО:

Директор программ высшего образования _____ М.Е.Левин

Руководитель Департамента академического качества _____ А.Н.Селиванов

1. Цели и задачи дисциплины

1.1. Цель дисциплины

Цель дисциплины «Дизайн уровней» – обучение студентов созданию увлекательных и эффективных игровых уровней, которые будут не только интересными для игроков, но и способствовать достижению поставленных целей игры, поддерживать баланс сложности и разнообразие геймплея.

Задачи дисциплины:

- Изучение основных принципов игрового дизайна и уровневого дизайна.
- Ознакомление с теорией построения игровых уровней, включая структуру, путь игрока, баланс сложности и т.д.
- Практическое освоение инструментов и техник создания игровых уровней (например, использование специализированного программного обеспечения).
- Разработка и реализация собственных игровых уровней с учетом полученных знаний и навыков.
- Анализ и обсуждение созданных уровней с целью получения обратной связи и улучшения результатов.
- Исследование современных тенденций и методов дизайна уровней в видеоиграх для поддержания актуальности знаний студентов.
- Самостоятельное творческое мышление и экспериментирование при создании уникальных и интересных игровых уровней.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина включена в учебный план по направлению 42.03.05 Медиакоммуникации, профиль Создание игр и относится к вариативной части учебного плана.

Дисциплина изучается на 3 курсе в 5,6 семестрах

3. Перечень планируемых результатов обучения, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

ПК-1.1; ПК-1.4; ПК-2.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-3.3

Компетенция	Индикатор достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	Уметь	Иметь практический опыт
ПК-1 Способен использовать знания в области визуальных искусств, истории игр для создания и	ПК-1.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку информации в области визуальных искусств	- Принципы и техники дизайна уровней в видеоиграх. - Процессы и события, ключевых представителей	- Анализировать и обрабатывать информацию в области визуальных искусств для применения в	- Опыт сбора, анализа и обработки информации в области визуальных искусств для использования в

визуализации концепции игры	ПК-1.2 Создает уникальную концепцию игры, используя знания о процессах, событиях и главных представителей истории визуальных искусств	истории визуальных искусств для создания уникальной концепции игры.	дизайне уровней.	дизайне уровней.
ПК-2 Способен разрабатывать 2D и 3D графику для видеоигровых проектов	ПК-2.1 Подбирает референсы, осуществляет поиск идеи, создает концепты персонажей, окружения и предметов	<ul style="list-style-type: none"> - Методику подбора референсов, поиска идей, создания концептов персонажей, окружения и предметов. - Процесс создания прототипов игровых механик и тестирования их эффективности 	<ul style="list-style-type: none"> - Создавать уникальные концепции игр, учитывая влияние истории визуальных искусств. - Подбирать референсы, искать идеи и разрабатывать концепты игровых элементов. 	<ul style="list-style-type: none"> - Опыт создания концепции игры, включая использование знаний о процессах и событиях визуальных искусств. - Навыки подбора референсов, поиска идей и разработки концептов игровых элементов.
ПК-3 Способен использовать принципы функционирования базового программного обеспечения для решения различных задач, обусловленных особенностями игрового проекта	<p>ПК-3.1 Создает прототипы игровых механик для тестирования</p> <p>ПК-3.2 Разрабатывает концепцию настройки игрового уровня</p> <p>ПК-3.3 Разрабатывает визуальную составляющую игровых уровней/локации</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Принципы разработки концепции настройки игрового уровня. - Подходы к созданию визуальной составляющей игровых уровней и локаций на основе готовых концептов. 	<ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать прототипы игровых механик и тестировать их на практике. - Разрабатывать концепцию настройки игровых уровней с учетом целей игры и потребностей игроков. 	<ul style="list-style-type: none"> - Умение разрабатывать прототипы игровых механик и тестировать их эффективность. - Практический опыт разработки концепции настройки игровых уровней с учетом требований игры. - Опыт создания визуально

	й по готовым концептам		- Создавать визуально привлекательные и функциональные игровые уровни на основе предварительных концептов.	привлекательных игровых уровней на основе готовых концептов.
--	------------------------	--	--	--

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 з.е.:

5 семестр

Вид учебной работы	Всего часов в соответствии с учебным планом
Аудиторная работа, в том числе:	48
Лекции	16
Практические занятия	32
Лабораторные работы (практикумы)	0
Самостоятельная работа	24
Контроль:	-
Зачет	Зачет
ИТОГО:	72

6 семестр

Вид учебной работы	Всего часов в соответствии с учебным планом
Аудиторная работа, в том числе:	72
Лекции	18
Практические занятия	54
Лабораторные работы (практикумы)	0
Самостоятельная работа	36
Контроль:	-
Зачет	Зачет
ИТОГО:	108

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

5 семестр

№ темы	Наименование темы дисциплины	Количество часов контактной работы		
		Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия
Тема 1.	Введение в дизайн уровней в видеоиграх и основные принципы	2		2
Тема 2.	Анализ успешных игровых уровней и элементов их дизайна	2		2
Тема 3.	Практическое создание уровней для различных жанров игр	2		8
Тема 4.	Применение теории геймдизайна к дизайну игровых уровней	2		8
Тема 5.	Разработка интерактивных прототипов уровней с учетом геймдизайн-аспектов	4		8
Тема 6.	Использование специализированного программного обеспечения для дизайна уровней	4		8
	Зачет			
	Итого	16		32

6 семестр

№ темы	Наименование темы дисциплины	Количество часов контактной работы		
		Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия
Тема 1.	Практические занятия по балансировке сложности и темпа игровых уровней	2		8
Тема 2.	Создание уровней с учетом игровой механики и сюжета	2		8
Тема 3.	Тестирование и итеративное улучшение дизайна уровней	2		8
Тема 4.	Коллективное создание игрового уровня в формате группового проекта	4		8
Тема 5.	Презентация и обсуждение созданных уровней среди студентов и преподавателей	4		8

Тема 6.	Финальный проект: разработка полноценного игрового уровня с учетом всех полученных знаний и навыков	4		14
	Зачет			
	Итого	16		54

5.2. Тематический план изучения дисциплины

Тема 1. Введение в дизайн уровней в видеоиграх и основные принципы:

На этом этапе изучаются основные концепции и термины дизайна игровых уровней. Основной упор делается на понимание взаимодействия игровых элементов и формирования игрового опыта. Обсуждается важность баланса между сложностью уровней и удовлетворением игрока. Приобретаются базовые знания, необходимые для дальнейшего творческого процесса. Дизайн уровней рассматривается как искусство создания уникальных игровых миров.

Тема 2. Анализ успешных игровых уровней и элементов их дизайна:

Проводится анализ различных успешных игровых уровней для выделения ключевых элементов. Изучаются разнообразные игры различных жанров для понимания дизайнерских приемов. Рассматривается влияние атмосферы и визуального стиля на восприятие уровней. Анализ помогает выработать критическое мышление и видение качественного дизайна уровней. Понимание успешных принципов дизайна способствует развитию творческого подхода.

Тема 3. Практическое создание уровней для различных жанров игр:

На этом этапе начинается активное создание уровней для различных игровых жанров. Применяются знания о принципах дизайна уровней к конкретным задачам. Эксперименты с расположением объектов и балансом сложности. Целью является создание уникального и интересного игрового опыта. Практическое создание помогает закрепить теоретические знания и развить навыки в области дизайна уровней.

Тема 4. Применение теории геймдизайна к дизайну игровых уровней:

Углубляется в теоретические аспекты геймдизайна и их применение в дизайне уровней. Анализируются влияние игровой механики, баланса игры и других элементов на игровой процесс. Рассматривается взаимодействие игровых персонажей с окружающим миром и оптимизация уровней. Применение теории геймдизайна помогает понять, как создать увлекательный игровой уровень. Этот этап способствует развитию креативного мышления и улучшению навыков в дизайне игровых уровней.

Тема 5. Разработка интерактивных прототипов уровней с учетом геймдизайн-аспектов:

Создаются интерактивные прототипы игровых уровней с учетом важных аспектов геймдизайна. Тестируются прототипы на играбельность и проводятся итеративные изменения. Цель - создать увлекательный игровой

опыт и получить обратную связь. Разработка прототипов помогает увидеть идеи в действии и улучшить дизайн уровней. Этот этап способствует развитию творческого мышления и улучшению навыков в области дизайна игровых уровней.

Тема 6. Использование специализированного программного обеспечения для дизайна уровней:

Осваиваются инструменты и функции специализированного программного обеспечения для создания игровых уровней. Работают с инструментами редактирования уровней и размещения объектов. Изучаются методы оптимизации уровней для обеспечения высокой производительности игры. Использование программного обеспечения позволяет воплотить творческие идеи в реальность. Этот этап помогает улучшить навыки работы с инструментами геймдизайна и подготовиться к созданию собственных проектов.

Тема 7. Зачет

На зачете, прежде всего, проверяется достаточность количества работ: чтобы получить "зачет", студент должен представить в виде PDF-презентации все работы из задания на весь курс (см. ниже). Далее, по каждой из работ даются комментарии и, если необходимо, правки, предложения по улучшению, дальнейшему развитию навыка студента в цифровой живописи. В конце занятия дается общая рекомендация и ревью работам по цифровой живописи в группе.

6 семестр

Тема 1. Практические занятия по балансировке сложности и темпа игровых уровней:

В рамках этой темы студенты учатся балансировать сложность и темп игровых уровней на практических занятиях. Они получают опыт создания уровней, которые обеспечивают оптимальное сочетание вызова и удовольствия для игроков. Задачей является создание игровых уровней, которые будут постепенно нарастать по сложности, сохраняя интерес игрока. Практические занятия помогают студентам осознать важность баланса в дизайне уровней и его влияние на игровой процесс. Этот этап обучения способствует развитию навыков в создании уровней, которые будут увлекательными и доставят удовольствие игрокам.

Тема 2. Создание уровней с учетом игровой механики и сюжета:

В данной теме студенты изучают создание уровней, учитывая игровую механику и сюжет игры. Они осваивают методы интеграции игровых механик в дизайн уровней для усиления взаимодействия игровых элементов. Целью является разработка уровней, которые не только интересны для игрока, но и соответствуют общей концепции игры. Создание уровней с учетом игровой механики и сюжета помогает студентам лучше понять связь между игровыми элементами и сюжетной линией. Этот этап позволяет студентам приобрести опыт в создании качественных уровней, которые органично вписываются в игровой мир.

Тема 3. Тестирование и итеративное улучшение дизайна уровней:

На данном этапе студенты занимаются тестированием созданных уровней и проводят итеративные улучшения. Они анализируют обратную связь, полученную от тестирования, и вносят коррективы в дизайн уровней. Целью является создание более качественных и увлекательных игровых уровней через постоянное совершенствование. Тестирование и итеративное улучшение помогают студентам развивать аналитическое мышление и креативный подход к дизайну уровней. Этот этап обучения способствует формированию навыков в поиске оптимальных решений и повышению качества разрабатываемых уровней.

Тема 4. Коллективное создание игрового уровня в формате группового проекта:

В рамках этой темы студенты принимают участие в коллективном создании игрового уровня в формате группового проекта. Они работают в команде, объединяя свои знания и навыки для разработки качественного игрового контента. Задача состоит в создании уровня, который сочетает в себе разнообразные аспекты дизайна и отвечает общим целям проекта. Коллективное создание игрового уровня способствует развитию коммуникативных навыков и умению работать в команде. Этот этап обучения позволяет студентам увидеть ценность коллективного творчества и применить полученные знания на практике.

Тема 5. Презентация и обсуждение созданных уровней среди студентов и преподавателей:

В данной теме студенты представляют и обсуждают созданные уровни среди своих коллег и преподавателей. Они делятся своими творческими решениями, полученным опытом и обсуждают достоинства и недостатки своих проектов. Целью является получение обратной связи и конструктивных комментариев для улучшения дизайна уровней. Презентация и обсуждение созданных уровней способствуют развитию навыков публичного выступления и умению аргументировать свои решения. Этот этап обучения позволяет студентам узнать мнение других и совместно работать над улучшением своих проектов.

Тема 6. Финальный проект: разработка полноценного игрового уровня с учетом всех полученных знаний и навыков:

В заключительной теме студенты занимаются разработкой полноценного игрового уровня, учитывая все полученные знания и навыки. Они применяют все освоенные методы и приемы дизайна уровней для создания качественного игрового контента. Целью является разработка уровня, который демонстрирует уровень мастерства и креативности студентов. Финальный проект способствует закреплению полученных навыков и подготовке к дальнейшей профессиональной деятельности в области геймдизайна. Этот этап обучения позволяет студентам проявить свой потенциал и создать проект, который отражает их индивидуальный подход к дизайну игровых уровней.

5.3. Текущий контроль успеваемости по разделам дисциплины

Введение в дизайн уровней в видеоиграх и основные принципы	Выполнение практических заданий
Анализ успешных игровых уровней и элементов их дизайна	Выполнение практических заданий
Практическое создание уровней для различных жанров игр	Выполнение практических заданий
Применение теории геймдизайна к дизайну игровых уровней	Выполнение практических заданий
Разработка интерактивных прототипов уровней с учетом геймдизайн-аспектов	Выполнение практических заданий
Введение в дизайн уровней в видеоиграх и основные принципы	Выполнение практических заданий
Практические занятия по балансировке сложности и темпа игровых уровней	Выполнение практических заданий
Создание уровней с учетом игровой механики и сюжета	Выполнение практических заданий
Тестирование и итеративное улучшение дизайна уровней	Выполнение практических заданий
Коллективное создание игрового уровня в формате группового проекта	Выполнение практических заданий
Презентация и обсуждение созданных уровней среди студентов и преподавателей	Выполнение практических заданий
Финальный проект: разработка полноценного игрового уровня с учетом всех полученных знаний и навыков	Выполнение практических заданий

5.4. Самостоятельное изучение разделов дисциплины (изучение теоретического курса)

Выполнение домашней работы на основе изученного материала по темам дисциплины.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Основная литература

1. 80 level <https://80.lv/>

6.2. Дополнительная литература

1. 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds, Luke Ahearn. A K Peters/CRC Press 2017

6.3. Перечень ресурсов информационно-коммуникационной сети «Интернет»

1. Российское образование (федеральный портал) www.edu.ru
2. Unity Learn - <https://learn.unity.com/>
3. Unreal Engine Learning - <https://docs.unrealengine.com/en-US/Learning>
4. Khan Academy - <https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming>
5. [Gamedev.tv](https://gamedev.tv/) - <https://gamedev.tv/>
6. [GameDev.net](https://www.gamedev.net/) - <https://www.gamedev.net/>
7. Indie Game Developer - <https://indiegamereview.com/>
8. [GameFromScratch.com](http://www.gamefromscratch.com/) - <http://www.gamefromscratch.com/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

7.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

Учебная аудитория для проведения практических занятий	Основное оборудование: Интерактивная доска, учебная мебель (столы и стулья для обучающихся), стол, стул преподавателя технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Учебная аудитория для проведения лекционных занятий	Основное оборудование: доска, учебная мебель, стол, стул преподавателя технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Учебная аудитория для проведения промежуточной аттестации	Основное оборудование: Интерактивная доска, учебная мебель (столы и стулья для обучающихся), стол, стул преподавателя, персональные компьютеры для обучающихся технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки)
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Основное оборудование: Оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде

7.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, электронно-библиотечные системы, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета из любой точки, в которой имеется доступ к сети «Интернет», как на территории организации, так и вне ее.

лицензионное программное обеспечение:

- Microsoft Windows 7 pro;
- Операционная система Microsoft Windows 10 pro;
- Операционная система Microsoft Windows Server 2012 R2;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional 13;
- Программное обеспечение Microsoft Office Professional;
- Комплексная Система Антивирусной Защиты Kaspersky Total Security

для бизнеса Russian Edition

электронно-библиотечная система:

- Электронная библиотечная система (ЭБС) «Университетская библиотека ONLINE» <http://biblioclub.ru/>

современные профессиональные баз данных:

- Официальный интернет-портал базы данных правовой информации <http://pravo.gov.ru>.

информационные справочные системы:

- Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования <http://fgosvo.ru>.
- Компьютерная справочная правовая система «КонсультантПлюс» (<http://www.consultant.ru/>)

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Формы и методы преподавания дисциплины

Например:

Используемые формы и методы обучения: лекции и практические занятия, самостоятельная работа студентов, деловые игры, кейсы.

В процессе преподавания дисциплины преподаватель использует как классические формы и методы обучения (прежде всего лекции и практические занятия), так и активные методы обучения (деловые игры, различные виды кейсов и др.) - применение любой формы (метода) обучения предполагает также использование новейших ИТ-обучающих технологий, включая электронную информационную образовательную среду (виртуальный класс преподавателя по данной дисциплине).

При проведении лекционных занятий преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения, а также демонстрационные и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования, при необходимости - с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

8.2. Методические рекомендации преподавателю

Перед началом изучения дисциплины преподаватель должен ознакомить студентов с видами учебной и самостоятельной работы, перечнем литературы и интернет-ресурсов, формами текущей и промежуточной аттестации, с

критериями оценки качества знаний для итоговой оценки по дисциплине.

При проведении лекций, преподаватель:

- 1) формулирует тему и цель занятия;
- 2) излагает основные теоретические положения;
- 3) с помощью мультимедийного оборудования и/или под запись дает определения основных понятий, расчетных формул;
- 4) проводит примеры из отечественного и зарубежного опыта, дает текущие статистические данные для наглядного и образного представления изучаемого материала;
- 5) в конце занятия дает вопросы для самостоятельного изучения.

При проведении практических занятий, преподаватель:

- 1) формулирует тему и цель занятия;
- 2) предлагает студентам ответить на вопросы, вынесенные на практическое занятие;
- 3) организует дискуссию по наиболее сложным вопросам;
- 4) предлагает студентам провести обобщение изученного материала.

В случае проведения аудиторных занятий (как лекций, так и практических занятий) с использованием активных методов обучения (деловых игр, кейсов, мозговых атак, игрового проектирования и др.) преподаватель:

- 1) предлагает студентам разделиться на группы;
- 2) предлагает обсудить сформулированные им проблемы согласно теме лекции (практического занятия), раскрывая актуальность проблемы и ее суть, причины, ее вызывающие, последствия и пути решения;
- 3) организует межгрупповую дискуссию;
- 4) проводит обобщение с оценкой результатов работы студентов в группах и полученных основных выводов и рекомендаций по решению поставленных проблем.

Перед выполнением внеаудиторной самостоятельной работы преподаватель проводит инструктаж (консультацию) с определением цели задания, его содержания, сроков выполнения, основных требований к результатам работы, критериев оценки, форм контроля и перечня источников и литературы.

Для оценки полученных знаний и освоения учебного материала по каждому разделу и в целом по дисциплине преподаватель использует формы текущего, промежуточного и итогового контроля знаний обучающихся.

8.3. Методические рекомендации студентам по организации самостоятельной работы.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы.

При подготовке к аудиторным занятиям, непосредственно в ходе проведения лекций и практических занятий, а также в ходе самостоятельной работы студенты должны пользоваться учебной литературой (согласно утвержденному перечню основной и дополнительной литературы по данному курсу), учебно-методическими материалами (включая данную рабочую программу), которые размещены в электронной информационно-образовательной среде.

ИЗУЧЕНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО КУРСА

Правила конспектирования

Конспект является письменным текстом, в котором кратко и последовательно изложено содержание основного источника информации. Конспектировать – значит приводить к некоему порядку сведения, почерпнутые из оригинала. В основе процесса лежит систематизация прочитанного или услышанного. Записи могут делаться как в виде точных выдержек, цитат, так и в форме свободной подачи смысла. Манера написания конспекта, как правило, близка к стилю первоисточника. Если конспект составлен правильно, он должен отражать логику и смысловую связь записываемой информации.

В хорошо сделанных записях можно с легкостью обнаружить специализированную терминологию, понятно растолкованную и четко выделенную для запоминания значений различных слов. Используя законспектированные сведения, легче создавать значимые творческие или научные работы, различные рефераты и статьи.

Виды конспектов:

Нужно уметь различать конспекты и правильно использовать ту категорию, которая лучше всего подходит для выполняемой работы.

- **ПЛАНОВЫЙ.** Такой вид изложения на бумаге создается на основе заранее составленного плана материала, состоит из определенного количества пунктов (с заголовками) и подпунктов. В процессе конспектирования каждый заголовок раскрывается – дополняется коротким текстом, в конечном итоге получается стройный план-конспект. Именно такой вариант больше всего подходит для срочной подготовки к публичному выступлению или семинару. Естественно, чем последовательнее будет план (его пункты должны максимально раскрывать содержание), тем связаннее и полноценнее будет ваш доклад. Специалисты рекомендуют наполнять плановый конспект пометками, в которых будут указаны все используемые вами источники, т. к. со временем трудно восстановить их по памяти.

- **СХЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАНОВЫЙ.** Эта разновидность конспекта выглядит так: все пункты плана представлены в виде вопросительных предложений, на которые нужно дать ответ. Изучая материал, вы вносите короткие пометки (2–3 предложения) под каждый пункт вопроса. Такой конспект отражает структуру и внутреннюю взаимосвязь всех сведений и способствует хорошему усвоению информации.

- **ТЕКСТУАЛЬНЫЙ.** Подобная форма изложения насыщеннее других и составляется из отрывков и цитат самого источника. К текстуальному

конспекту можно легко присоединить план, либо наполнить его различными тезисами и терминами. Он лучше всего подходит тем, кто изучает науку или литературу, где цитаты авторов всегда важны. Однако такой конспект составить непросто. Нужно уметь правильно отделять наиболее значимые цитаты таким образом, чтобы в итоге они дали представление о материале в целом.

- **ТЕМАТИЧЕСКИЙ.** Такой способ записи информации существенно отличается от других. Суть его – в освещении какого-нибудь определенного вопроса; при этом используется не один источник, а несколько. Содержание каждого материала не отражается, ведь цель не в этом. Тематический конспект помогает лучше других анализировать заданную тему, раскрывать поставленные вопросы и изучать их с разных сторон. Однако будьте готовы к тому, что придется переработать немало литературы для полноты и целостности картины, только в этом случае изложение будет обладать всеми достоинствами.

- **СВОБОДНЫЙ.** Этот вид конспекта предназначен для тех, кто умеет использовать сразу несколько способов работы с материалом. В нем может содержаться что угодно – выписки, цитаты, план и множество тезисов. Вам потребуется умение быстро и лаконично излагать собственную мысль, работать с планом, авторскими цитатами. Считается, что подобное фиксирование сведений является наиболее целостным и полновесным.

Правила конспектирования

1. Внимательно прочитайте текст. Попутно отмечайте непонятные места, новые слова, имена, даты.
2. Наведите справки о лицах, событиях, упомянутых в тексте. При записи не забудьте вынести справочные данные на поля.
3. При первом чтении текста составьте простой план. При повторном чтении постарайтесь кратко сформулировать основные положения текста, отметив аргументацию автора.
4. Заключительный этап конспектирования состоит из перечитывания ранее отмеченных мест и их краткой последовательной записи.
5. При конспектировании надо стараться выразить авторскую мысль своими словами.
6. Стремитесь к тому, чтобы один абзац авторского текста был передан при конспектировании одним, максимум двумя предложениями.

При конспектировании лекций рекомендуется придерживаться следующих основных правил.

1. Не начинайте записывать материал с первых слов преподавателя, сначала выслушайте его мысль до конца и постарайтесь понять ее.
2. Приступайте к записи в тот момент, когда преподаватель, заканчивая изложение одной мысли, начинает ее комментировать.
3. В конспекте обязательно выделяются отдельные части. Необходимо разграничивать заголовки, подзаголовки, выводы, обособлять одну тему от другой. Выделение можно делать подчеркиванием, другим цветом (только не следует превращать текст в пестрые картинки).

Рекомендуется делать отступы для обозначения абзацев и пунктов плана, пробельные строки для отделения одной мысли от другой, нумерацию. Если определения, формулы, правила, законы в тексте можно сделать более заметными, их заключают в рамку. Со временем у вас появится своя система выделений.

4. Создавайте ваши записи с использованием принятых условных обозначений. Конспектируя, обязательно употребляйте разнообразные знаки (их называют сигнальными). Это могут быть указатели и направляющие стрелки, восклицательные и вопросительные знаки, сочетания PS (послесловие) и NB (обратить внимание). Например, слово «следовательно» вы можете обозначить математической стрелкой \Rightarrow . Когда вы выработаете свой собственный знаковый набор, создавать конспект, а после и изучать его будет проще и быстрее.

5. Не забывайте об аббревиатурах (сокращенных словах), знаках равенства и неравенства, больше и меньше.

6. Большую пользу для создания правильного конспекта дают сокращения. Однако будьте осмотрительны. Знатоки считают, что сокращение типа «д-ть» (думать) и подобные им использовать не следует, так как впоследствии большое количество времени уходит на расшифровку, а ведь чтение конспекта не должно прерываться посторонними действиями и размышлениями. Лучше всего разработать собственную систему сокращений и обозначать ими во всех записях одни и те же слова (и не что иное). Например, сокращение «г-ть» будет всегда и везде словом «говорить», а большая буква «Р» – словом «работа».

7. Бесспорно, организовать хороший конспект помогут иностранные слова. Наиболее применяемые среди них – английские. Например, сокращенное «ок» успешно обозначает слова «отлично», «замечательно», «хорошо».

8. Нужно избегать сложных и длинных рассуждений.

9. При конспектировании лучше пользоваться повествовательными предложениями, избегать самостоятельных вопросов. Вопросы уместны на полях конспекта.

10. Не старайтесь зафиксировать материал дословно, при этом часто теряется главная мысль, к тому же такую запись трудно вести. Отбрасывайте второстепенные слова, без которых главная мысль не теряется.

11. Если в лекции встречаются непонятные вам термины, оставьте место, после занятий уточните их значение у преподавателя.

САМОПОДГОТОВКА К ТЕКУЩЕМУ КОНТРОЛЮ

Просмотрите конспект сразу после занятий. Пометьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Постарайтесь разобраться с непонятным материалом, в частности новыми терминами. Часто незнание терминологии мешает воспринимать материал на теоретических и лабораторно-практических занятиях на должном уровне. Если самостоятельно не удалось

разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю рекомендуется отводить время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам.

Ответьте на контрольные вопросы для самопроверки, имеющиеся в учебнике или предложенные в данных методических рекомендациях.

Кратко перескажите содержание изученного материала «своими словами».

Заучите «рабочие определения» основных понятий, законов.

Освоив теоретический материал, приступайте к выполнению заданий, упражнений; решению задач, расчетов самостоятельной работы, составлению графиков, таблиц и т.д.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПИСЬМЕННОГО ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ (РАСЧЕТНО-ГРАФИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ, КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА, ЗАПОЛНЕНИЕ РАБОЧЕЙ ТЕТРАДИ, ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ, ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ПР.)

Общие рекомендации

Внимательно прочитайте материал по конспекту, составленному на учебном занятии.

Прочитайте тот же материал по учебнику, учебному пособию.

Постарайтесь разобраться с непонятным материалом, в частности новыми терминами. Часто незнание терминологии мешает воспринимать материал на теоретических и лабораторно-практических занятиях на должном уровне.

Ответьте на контрольные вопросы для самопроверки, имеющиеся в учебнике или предложенные в данных методических рекомендациях.

Кратко перескажите содержание изученного материала «своими словами».

Заучите «рабочие определения» основных понятий, законов.

Освоив теоретический материал, приступайте к выполнению заданий, упражнений; решению задач, расчетов самостоятельной работы, составлению графиков, таблиц, презентаций и т.д.

Порядок решения кейсов

При решении кейса студенты должны:

1) представить рассуждение по поводу: необходимости дополнительных данных и источников их получения; прогнозов относительно субъектов и/или причин возникновения ситуации;

2) продемонстрировать умения использовать системный подход, ситуативный подход, широту взглядов на проблему;

3) подготовить программу действий, направленную на реализацию, например, аналитического метода решения проблемы: проанализировать все

доступные данные, превратить их в информацию; определить проблему; прояснить и согласовать цели; выдвинуть возможные альтернативы; оценить варианты и выбрать один из них.

Независимо от природы, предоставленного кейса, студентам нужно будет:

1. «Проанализировать» его: выявить, что и почему происходит, что может произойти и почему.
2. Объяснить ситуацию.
3. Оценить уже принятые меры.
4. Обсудить возможные будущие действия и сравнить их возможную эффективность.

Методика решения кейсов

1. Понимание задачи

Одно из ваших первых обязательных действий — понять, что от вас требуется:

- усвоение какой учебной темы предполагает решение кейса;
- какого рода требуется результат;
- должны ли вы дать оценку тому, что произошло, или рекомендации в отношении того, что должно произойти;
- если требуется прогноз, на какой период времени вы должны разработать подробный план действий;
- какая форма презентации требуется, каковы требования к ней;
- сколько времени вы должны работать с кейсом?

2. Просмотр кейса

После того как вы узнали, каких действий от вас ждут, вы должны «почувствовать» ситуацию кейса:

- просмотрите его содержание, стараясь понять основную идею и вид предоставленной вам информации;
- если возникают вопросы, или рождаются важные мысли, или кажутся подходящими те или иные концепции курса, прочитав текст до конца, выпишите их;
- после этого прочтите кейс медленнее, отмечая маркером или записывая пункты, которые кажутся существенными.

3. Составление описания как путь изучения ситуации и определения тем.

При просмотре кейса вам необходимо:

- структурировать ситуацию, оценивая одни аспекты как важные, а другие как несущественные;
- определить и отобразить все моменты, которые могли иметь отношение к ситуации. Из них вы сможете построить систему взаимосвязанных проблем, которые сделали ситуацию заслуживающей анализа;
- рассмотреть факторы, находящиеся вне прямого контекста проблемы, так как они могут быть чрезвычайно важны;
- выделить «темы» — связанные группы факторов, которые могут воздействовать на каждый аспект ситуации. Например, одна их часть может

иметь дело с воспринимаемым низким качеством, другая — с поведением конкурента;

- опишите ситуацию (сравнивайте свои действия с поведением адвоката, расспрашивающего клиента, или врача, интересующегося у пациента его состоянием), ответив на вопросы:

- Кто считает, что проблема, и почему?
- На каком основании базируется мнение этих людей?
- Что происходит (или не происходит), когда и где?
- Какие связанные с происходящим вещи не являются проблемными и почему?
- Что составляет более широкий контекст существующей ситуации?
- Кто или что может влиять на проблемную ситуацию?
- Есть ли другие заинтересованные лица, и кто они?
- Каковы сдерживающие факторы, ограничивающие «пространстворешения»?

4. Диагностическая стадия

Диагностическая стадия — одна из тех, к которым вы должны приложить максимум усилий, хотя ее успех зависит от эффективности предыдущих стадий:

- вспомните изученные вами ранее темы и проведите по ним мозговой штурм для выявления потенциально соответствующих кейсу теоретических знаний;
- вертикально структурируйте вопрос, начиная с тех, которые касаются отдельных работников, затем группы или подразделения, организации в целом и, наконец, окружающей среды. Таким образом, вы сможете создать матрицу основных вопросов и связанных с ними проблем и подумать о соответствующих концепциях для каждого «уровня».
- изучите обстоятельства возникновения ситуации;
- не забывайте возвращаться к информации кейса и более внимательно рассматривать факторы, ставшие важными в ходе диагностики. Вам нужно будет предъявить доказательства в поддержку вашего диагноза.
- отделяйте доказательства от предположений, факты от мнений и ставьте перед собой два вопроса: до какой степени вы уверены в правильности своих представлений и до какой степени их правильность важна для вашего диагноза.

5. Формулировка проблем

На этой стадии очень полезно:

- письменно сформулировать восприятие основных проблем. Формулировка проблем окажется базисной точкой для последующих обсуждений;
- при наличии нескольких проблем полезно установить их приоритетность, используя следующие критерии: важность — что произойдет, если эта проблема не будет решена; срочность — как быстро нужно решить эту проблему; иерархическое положение — до какой степени эта проблема

является причиной других проблем; разрешимость — можете ли вы сделать что-либо для ее решения.

6. Выбор критериев решения проблемы

Сразу после выяснения структуры проблемы следует подумать о критериях выбора решений. В определенном смысле структура и определит критерии. Например, если выяснилось, что самая серьезная проблема связана с корпоративной культурой, тогда решения должны будут повлиять на ее улучшение. Но если существуют также финансовые проблемы, тогда будут критерии выбора, связанные и с ними.

7. Генерирование альтернатив

Достигнув ясного понимания своих целей, приняв решение о том, к каким областям проблемы вы хотите обратиться, и, имея достаточную уверенность, что проанализировали основные причины возникновения проблемы, вы должны обдумать возможные дальнейшие пути. Важно разработать достаточно широкий круг вариантов, опираясь на известные или изучаемые концепции, чтобы предложить лучшие способы действий, опыт решения других кейсов, креативные методы (мозговой штурм, аналогия и метафора, синектика и др.).

8. Оценка вариантов и выбор наиболее подходящего

На стадии выбора вариантов определите критерии предпочтительности варианта. Критерии выбора варианта должны быть основаны на том, в какой мере они способствуют решению проблемы в целом, а также по признакам выполнимости, быстроты, эффективности, экономичности. Каждый из критериев необходимо проанализировать с позиций всех групп интересов. При оценке вариантов вы должны подумать о том, как они будут воздействовать не только на центральную проблему, но и на всю ситуацию в целом. Определите вероятные последствия использования ваших вариантов.

9. Презентация выводов

Роль студента:

- изучить учебную информацию по теме;
- провести системно — структурированный анализ содержания темы;
- выделить проблему, имеющую интеллектуальное затруднение, согласовать с преподавателем;
- дать обстоятельную характеристику условий задачи;
- критически осмыслить варианты и попытаться их модифицировать (упростить в плане избыточности);
- выбрать оптимальный вариант (подобрать известные и стандартные алгоритмы действия) или варианты разрешения проблемы (если она не стандартная).

Порядок подготовки презентации

Компьютерную презентацию, сопровождающую выступление докладчика, удобнее всего подготовить в программе MS PowerPoint. Презентация как документ представляет собой последовательность сменяющих друг друга слайдов - то есть электронных страничек, занимающих весь экран монитора (без присутствия панелей программы). Чаще всего

демонстрация презентации проецируется на большом экране, реже – раздается собравшимся как печатный материал. Количество слайдов адекватно содержанию и продолжительности выступления (например, для 5-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов).

На первом слайде обязательно представляется тема выступления и сведения об авторах. Следующие слайды можно подготовить, используя две различные стратегии их подготовки:

- 1 стратегия: на слайды выносятся опорный конспект выступления и ключевые слова с тем, чтобы пользоваться ими как планом для выступления. В этом случае к слайдам предъявляются следующие требования:

- объем текста на слайде – не больше 7 строк;
- маркированный/нумерованный список содержит не более 7 элементов;
- отсутствуют знаки пунктуации в конце строк в маркированных и нумерованных списках;
- значимая информация выделяется с помощью цвета, кегля, эффектов анимации.

Особо внимательно необходимо проверить текст на отсутствие ошибок и опечаток. Основная ошибка при выборе данной стратегии состоит в том, что выступающие заменяют свою речь чтением текста со слайдов.

- 2 стратегия: на слайды помещается фактический материал (таблицы, графики, фотографии и пр.), который является уместным и достаточным средством наглядности, помогает в раскрытии стержневой идеи выступления. В этом случае к слайдам предъявляются следующие требования:

- выбранные средства визуализации информации (таблицы, схемы, графики и т. д.) соответствуют содержанию;
- использованы иллюстрации хорошего качества (высокого разрешения), с четким изображением (как правило, никто из присутствующих не заинтересован вчитываться в текст на ваших слайдах и всматриваться в мелкие иллюстрации);
- максимальное количество графической информации на одном слайде – 2 рисунка (фотографии, схемы и т.д.) с текстовыми комментариями (не более 2 строк к каждому);
- наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана.

Основная ошибка при выборе данной стратегии – «соревнование» со своим иллюстративным материалом (аудитории не предоставляется достаточно времени, чтобы воспринять материал на слайдах). Обычный слайд, без эффектов анимации должен демонстрироваться на экране не менее 10 - 15 секунд. За меньшее время присутствующие не успеют осознать содержание слайда. Если какая-то картинка появилась на 5 секунд, а потом тут же сменилась другой, то аудитория будет считать, что докладчик ее подгоняет. Обратного (позитивного) эффекта можно достигнуть, если докладчик пролистывает множество слайдов со сложными таблицами и диаграммами, говоря при этом «Вот тут приведен разного рода вспомогательный материал, но я его хочу пропустить, чтобы не перегружать выступление».

подробностями». Правда, такой прием делать в начале и в конце презентации – рискованно, оптимальный вариант – в середине выступления.

Если на слайде приводится сложная диаграмма, ее необходимо предварить вводными словами (например, «На этой диаграмме приводится то-то и то-то, зеленым отмечены показатели А, синим – показатели Б»), с тем, чтобы дать время аудитории на ее рассмотрение, а только затем приступить к ее обсуждению. Каждый слайд, в среднем должен находиться на экране не меньше 40 – 60 секунд (без учета времени на случайно возникшее обсуждение). В связи с этим лучше настроить презентацию не на автоматический показ, а на смену слайдов самим докладчиком.

Особо тщательно необходимо отнестись к оформлению презентации. Для всех слайдов презентации по возможности необходимо использовать один и тот же шаблон оформления, кегль – для заголовков - не меньше 24 пунктов, для информации - для информации не менее 18. В презентациях не принято ставить переносы в словах.

Подумайте, не отвлекайте ли вы слушателей своей же презентацией? Яркие краски, сложные цветные построения, излишняя анимация, выпрыгивающий текст или иллюстрация — не самое лучшее дополнение к научному докладу. Также нежелательны звуковые эффекты в ходе демонстрации презентации. Наилучшими являются контрастные цвета фона и текста (белый фон – черный текст; темно-синий фон – светло-желтый текст и т. д.). Лучше не смешивать разные типы шрифтов в одной презентации. Рекомендуется не злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже).

Неконтрастные слайды будут смотреться тусклыми и невыразительными, особенно в светлых аудиториях. Для лучшей ориентации в презентации по ходу выступления лучше пронумеровать слайды. Желательно, чтобы на слайдах оставались поля, не менее 1 см с каждой стороны. Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, иллюстрациями). Использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись (например, последовательное появление элементов диаграммы). Для акцентирования внимания на какой-то конкретной информации слайда можно воспользоваться лазерной указкой.

Диаграммы готовятся с использованием мастера диаграмм табличного процессора MSExcel. Для ввода числовых данных используется числовой формат с разделителем групп разрядов. Если данные (подписи данных) являются дробными числами, то число отображаемых десятичных знаков должно быть одинаково для всей группы этих данных (всего ряда подписей данных). Данные и подписи не должны накладываться друг на друга и сливаться с графическими элементами диаграммы. Структурные диаграммы готовятся при помощи стандартных средств рисования пакета MSOffice. Если при форматировании слайда есть необходимость пропорционально уменьшить размер диаграммы, то размер шрифтов реквизитов должен быть увеличен с таким расчетом, чтобы реальное отображение объектов диаграммы соответствовало значениям, указанным в таблице. В таблицах не должно быть

более 4 строк и 4 столбцов — в противном случае данные в таблице будет просто невозможно увидеть. Ячейки с названиями строк и столбцов и наиболее значимые данные рекомендуется выделять цветом.

Табличная информация вставляется в материалы как таблица текстового процессора MSWord или табличного процессора MSExcel. При вставке таблицы как объекта и пропорциональном изменении ее размера реальный отображаемый размер шрифта должен быть не менее 18 pt. Таблицы и диаграммы размещаются на светлом или белом фоне.

Если Вы предпочитаете воспользоваться помощью оператора (что тоже возможно), а не листать слайды самостоятельно, очень полезно предусмотреть ссылки на слайды в тексте доклада («Следующий слайд, пожалуйста...»).

Заключительный слайд презентации, содержащий текст «Спасибо за внимание» или «Конец», вряд ли приемлем для презентации, сопровождающей публичное выступление, поскольку завершение показа слайдов еще не является завершением выступления. Кроме того, такие слайды, так же как и слайд «Вопросы?», дублируют устное сообщение. Оптимальным вариантом представляется повторение первого слайда в конце презентации, поскольку это дает возможность еще раз напомнить слушателям тему выступления и имя докладчика и либо перейти к вопросам, либо завершить выступление.

Для показа файл презентации необходимо сохранить в формате «Демонстрация PowerPoint» (Файл — Сохранить как — Тип файла — Демонстрация PowerPoint). В этом случае презентация автоматически открывается в режиме полноэкранного показа (slideshow), и слушатели избавлены как от вида рабочего окна программы PowerPoint, так и от потерь времени в начале показа презентации.

После подготовки презентации полезно проконтролировать себя вопросами:

- удалось ли достичь конечной цели презентации (что удалось определить, объяснить, предложить или продемонстрировать с помощью нее?);
- к каким особенностям объекта презентации удалось привлечь внимание аудитории?
- не отвлекает ли созданная презентация от устного выступления?

После подготовки презентации необходима репетиция выступления.

ПОДГОТОВКА К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Как готовиться к практическому занятию.

1. Внимательно прочтите вопросы к заданию.
2. Подберите литературу, не откладывая ее поиски на последний день.
3. Прочтите указанную литературу, определите основной источник по каждому вопросу, делая выписки на листах или карточках, нумеруйте их пунктами плана, к которому они относятся.

4. Оформляя выписки, не забудьте записать автора, название, год и место издания, том, страницу.

5. При чтении найдите в словарях значение новых слов или слов, недостаточно вам известных.

6. Просматривая периодическую печать, делайте вырезки по теме.

7. Проверьте, на все ли вопросы плана у вас есть ответы.

8. На полях конспекта, выписок запиши вопросы, подчеркните спорные положения в тексте.

Требования к выступлению

Перечень требований к любому выступлению студента примерно таков:

- связь выступления с предшествующей темой или вопросом;
- раскрытие сущности проблемы;
- методологическое значение для научной, профессиональной и практической деятельности.

Важнейшие требования к выступлениям студентов – самостоятельность в подборе фактического материала и аналитическом отношении к нему, умение рассматривать примеры и факты во взаимосвязи и взаимообусловленности, отбирать наиболее существенные из них.

Приводимые участником практического занятия примеры и факты должны быть существенными, по возможности перекликаться с профилем обучения. Примеры из области наук, близких к будущей специальности студента, из сферы познания, обучения поощряются руководителем семинара. Выступление студента должно соответствовать требованиям логики. Четкое вычленение излагаемой проблемы, ее точная формулировка, неукоснительная последовательность аргументации именно данной проблемы, без неоправданных отступлений от нее в процессе обоснования, безусловная доказательность, непротиворечивость и полнота аргументации, правильное и содержательное использование понятий и терминов.

Памятка участнику дискуссии.

1. Прежде чем выступать, четко определите свою позицию.
2. Проверьте, правильно ли вы понимаете проблему.
3. Внимательно слушайте оппонента, затем излагайте свою точку зрения.
4. Помните, что лучшим способом доказательства или опровержения являются бесспорные факты.
5. Не забывайте о четкой аргументации и логике.
6. Спорьте честно и искренне, не искажайте мыслей оппонентов.
7. Говорите ясно, точно, просто, отчетливо, своими словами, не «по бумажке».
8. Имейте мужество признать правоту оппонента, если вы не правы.
9. Никогда не «навешивайте ярлыков», не допускайте грубостей и насмешек.
10. Заканчивая выступления, подведите итоги и сформулируйте выводы.

Требования к устному докладу

1. Выберите тему из предложенной преподавателем тематики докладов и сообщений. Вы можете самостоятельно предложить тему с учетом изучаемого теоретического материала.
2. При подготовке доклада, сообщения используйте специальную литературу по выбранной теме, электронные библиотеки или другие Интернет-ресурсы.
3. Сделайте цитаты из книг и статей по выбранной теме (обратите внимание на непонятные слова и выражения, уточните их значение в справочной литературе).
4. Проанализируйте собранный материал и составьте план сообщения или доклада, акцентируя внимание на наиболее важных моментах.
5. Напишите основные положения сообщения или доклада в соответствии с планом, выписывая по каждому пункту несколько предложений.
6. Перескажите текст сообщения или доклада, корректируя последовательность изложения материала.
7. Подготовленный доклад может сопровождаться презентацией, иллюстрирующей его основные положения.

Построение доклада, как и любой другой научной работы, традиционно включает три части: вступление, основную часть и заключение.

Во вступлении указывается тема доклада, устанавливается логическая связь ее с другими темами или место рассматриваемой проблемы среди других проблем, дается краткий обзор источников, на материале которых раскрывается тема, и т. п.

В заключении обычно подводятся итоги, формулируются выводы, подчеркивается значение рассмотренной проблемы и т.п.

Основная часть также должна иметь четкое логическое построение. Изложение материала должно быть связным, последовательным, доказательным, лишенным ненужных отступлений и повторений.

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УНИВЕРСАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

UNIVERSAL
UNIVERSITY

Факультет игровой разработки

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Дизайн уровней

Уровень высшего образования:	Бакалавриат
Направление подготовки:	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль) подготовки:	Создание игр
Квалификация (степень):	Бакалавр
Форма обучения:	Очная
Срок освоения по данной программе:	4 года

1. Формы и оценочные материалы текущего контроля успеваемости, и промежуточной аттестации

В процессе и по завершению изучения дисциплины оценивается формирование у студентов следующих компетенций:

Компетенция	Индикатор достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	Уметь	Иметь практический опыт
ПК-1 Способен использовать знания в области визуальных искусств, истории игр для создания и визуализации концепции игры	ПК-1.1 Осуществляет сбор, анализ и обработку информации в области визуальных искусств ПК-1.2 Создает уникальную концепцию игры, используя знания о процессах, событиях и главных представителей истории визуальных искусств	- Принципы и техники дизайна уровней в видеоиграх. - Процессы и события, ключевых представителей истории визуальных искусств для создания уникальной концепции игры.	- Анализировать и обрабатывать информацию в области визуальных искусств для применения в дизайне уровней.	- Опыт сбора, анализа и обработки информации в области визуальных искусств для использования в дизайне уровней.
ПК-2 Способен разрабатывать 2D и 3D графику для видеоигровых проектов	ПК-2.1 Подбирает референсы, осуществляет поиск идеи, создает концепты персонажей, окружения и предметов	- Методику подбора референсов, поиска идей, создания концептов персонажей, окружения и предметов. - Процесс создания прототипов игровых механик и тестирования их эффективности	- Создавать уникальные концепции игр, учитывая влияние истории визуальных искусств. - Подбирать референсы, искать идеи и разрабатывать концепты игровых элементов.	- Опыт создания концепции игры, включая использование знаний о процессах и событиях визуальных искусств. - Навыки подбора референсов, поиска идей и разработки концептов игровых элементов.
ПК-3 Способен использовать принципы функционирования базового	ПК-3.1 Создает прототипы игровых механик для тестирования	- Принципы разработки концепции настройки	- Разрабатывать прототипы игровых механик и	- Умение разрабатывать прототипы игровых механик

программного обеспечения для решения различных задач, обусловленных особенностями игрового проекта	ПК-3.2 Разрабатывает концепцию настройки игрового уровня ПК-3.3 Разрабатывает визуальную составляющую игровых уровней/локаций по готовым концептам	игрового уровня. - Подходы к созданию визуальной составляющей игровых уровней и локаций на основе готовых концептов.	тестировать их на практике. - Разрабатывать концепцию настройки игровых уровней с учетом целей игры и потребностей игроков. - Создавать визуально привлекательные и функциональные игровые уровни на основе предварительных концептов.	и тестировать их эффективность. - Практический опыт разработки концепции настройки игровых уровней с учетом требований игры. - Опыт создания визуально привлекательных игровых уровней на основе готовых концептов.
--	---	---	--	---

1.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется путем оценки результатов выполнения практических заданий, самостоятельной работы, предусмотренных учебным планом и посещения занятий/ активность на занятиях.

В качестве оценочных средств текущего контроля успеваемости предусмотрены:

- Выполнение практических заданий в ходе занятия
- Выполнение заданий в ходе самостоятельной работы студентов

Пример практических заданий:

- Нарисовать схематичный план игрового уровня на бумаге, отметив основные элементы и пути движения игрока.
- Играть в несколько популярных игровых уровней и записать, что делает их интересными и увлекательными для игрока.
- Нарисовать концепт игрового уровня для выбранного жанра игры, обозначив основные игровые механики.
- Создать короткое описание игрового уровня, используя ключевые понятия геймдизайна, такие как баланс и прогрессия.
- Изготовить бумажный прототип игрового уровня с элементами взаимодействия, чтобы продемонстрировать основные игровые механики.

- Изучить базовые функции специализированного программного обеспечения для дизайна уровней, создав простой уровень с несколькими элементами.
- Создать короткий игровой уровень на бумаге, на котором игрок должен пройти через различные препятствия. Задача студента - балансировать сложность уровня так, чтобы он был вызывающим, но не слишком сложным для прохождения.
- Разработать краткое описание игрового уровня, включающее основные игровые механики и связанный сюжет. Задача студента - объединить игровую механику и сюжет таким образом, чтобы уровень был цельным и интересным для игрока.
- Провести тестирование небольшого игрового уровня среди группы товарищей. Задача студента - собрать обратную связь от тестирующих и внести изменения в дизайн уровня, чтобы улучшить его играбельность.
- Разделиться на группы и создать концепцию игрового уровня вместе с вашей командой. Задача студентов - объединить свои идеи и навыки для разработки уровня, который сочетает в себе разнообразные аспекты дизайна.
- Подготовить короткую презентацию созданного игрового уровня и представить его перед группой. Задача студента - обсудить с другими участниками уровня, выслушать обратную связь и поделиться своими мыслями по поводу уровня.
- Разработать прототип полноценного игрового уровня, используя все изученные методы и техники. Задача студента - продемонстрировать свои навыки в создании уровня, учитывая все аспекты дизайна и геймдизайна.

Практические задания оцениваются в виде обратной связи от преподавателя

1.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация осуществляется в форме зачета в 5,6 семестрах.

В качестве средств, используемых на промежуточной аттестации в 5 семестре, необходимо предоставить следующие виды практических заданий:

- План игрового уровня на бумаге, отметив основные элементы и пути движения игрока.
- Анализ уровней и, что делает их интересными и увлекательными для игрока.
- Концепт игрового уровня для выбранного жанра игры, обозначив основные игровые механики.
- Описание игрового уровня, используя ключевые понятия геймдизайна, такие как баланс и прогрессия.
- Бумажный прототип игрового уровня с элементами взаимодействия, чтобы продемонстрировать основные игровые механики.

В качестве средств, используемых на промежуточной аттестации в 6 семестре, необходимо предоставить следующие виды практических заданий:

- Короткий игровой уровень на бумаге, на котором игрок должен пройти через различные препятствия.
- Описание игрового уровня, включающее основные игровые механики и связанный сюжет.
- Тест небольшого игрового уровня среди группы товарищей.
- Создать концепцию игрового уровня вместе с командой.
- Презентация созданного игрового уровня и представление его перед группой.
- Разработать прототип полноценного игрового уровня, используя все изученные методы и техники.

1.3. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации **Содержатся в разделе 1.1.**

2. Критерии оценки по дисциплине

Итоговая оценка студента по дисциплине (100 баллов) складывается из работы по данной дисциплине (текущий контроль успеваемости + промежуточный)

5 семестр

Вид работы	Min оценка		Max оценка
1. План игрового уровня на бумаге, отметив основные элементы и пути движения игрока.	7	12	20
2. Анализ уровней и, что делает их интересными и увлекательными для игрока.	7	12	20
3. Концепт игрового уровня для выбранного жанра игры, обозначив основные игровые механики.	7	12	20
4. Описание игрового уровня, используя ключевые понятия геймдизайна, такие как баланс и прогрессия.	7	12	20
5. Бумажный прототип игрового уровня с элементами взаимодействия, чтобы продемонстрировать основные игровые механики.	7	12	20
Всего	34	60	100

От 34 до 50 баллов – оценка 3

От 51 до 70 баллов – оценка 4

От 70 до 100 баллов – оценка 5

Всего 100 баллов

6 семестр

Вид работы	Min оценка		Max оценка
1. Короткий игровой уровень на бумаге, на котором игрок должен пройти через различные препятствия.	5	8	15
2. Описание игрового уровня, включающее основные игровые механики и связанный сюжет.	5	8	15
3. Тест небольшого игрового уровня среди группы товарищей.	5	8	15
4. Создать концепцию игрового уровня вместе с командой.	5	8	15
5. Презентация созданного игрового уровня и представление его перед группой.	5	8	15
6. Разработать прототип полноценного игрового уровня, используя все изученные методы и техники.	9	18	25
Всего	34	58	100

От 34 до 50 баллов – оценка 3

От 51 до 70 баллов – оценка 4

От 70 до 100 баллов – оценка 5

Всего 100 баллов

Шкала соответствия оценок промежуточной аттестации (при проведении экзамена)

	100-балльная оценка	Европейская шкала оценки Оценка по шкале ECTS
зачтено	40–100	E, D, C, B, A
не зачтено	Менее 40	F

Соответствие оценок балльно-рейтинговой системы Университета европейскому стандарту:

100-балльная оценка	Европейская шкала оценки Оценка по шкале ECTS	Критерии оценки
70–100	A	«Зачтено» — теоретическое содержание курса освоено полностью , без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены , качество их выполнения по всем критериям задания соответствует оценкам отлично или очень хорошо, задания выполнены без ошибок,

		представленная работа содержит оригинальное (или инновационное) решение либо исполнение задания или существенных элементов задания, при этом оно соответствует общим целям и задачам проекта.
60–69	<i>B</i>	« Зачтено » — теоретическое содержание курса освоено полностью , без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены , качество выполнения большинства из них оценено по критериям задания как очень хорошо или отлично.
50–59	<i>C</i>	« Зачтено » — теоретическое содержание курса освоено полностью , без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно , все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены , качество выполнения большинства заданий соответствует по всем критериям задания оценкам хорошо или выше , некоторые виды заданий выполнены с незначительными ошибками .
46–49	<i>D</i>	« Зачтено » — теоретическое содержание курса освоено частично , но пробелы не носят существенного характера , необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнены , некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки . Все запланированные образовательные результаты по дисциплине достигнуты, возможно, некоторые из них на минимально достаточном уровне .
40–45	<i>E</i>	« Зачтено » — теоретическое содержание курса освоено частично , некоторые или все практические навыки работы сформированы на начальном уровне , некоторые предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены , либо качество выполнения соответствует минимальному достаточному (зачетному) баллу , предложенные решения или исполнение содержат ошибки . Все

		<p>запланированные образовательные результаты по дисциплине достигнуты, все или некоторые из них на минимально достаточном уровне.</p>
0–39	<i>F</i>	<p>«Не зачтено» — теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические навыки работы не сформированы, и / или выполненные учебные задания содержат грубые ошибки. Как минимум один из запланированных образовательных результатов не достигнут. Или количество плагиата превышает 20%.</p>

**Лист регистрации внесенных изменений
в рабочую программу дисциплины «Дизайн уровней»
основной профессиональной образовательной программы
направленность (профиль) Создание игр
по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации**

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.

Рабочая программа дисциплины актуализирована на 20___/20___ уч. год.

Протокол заседания факультета № ___ от «___» _____ 20___ года.