

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Тобольский педагогический институт им. Д.И.Менделеева (филиал)
Тюменского государственного университета

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
«ПРАКТИКУМ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГР В ИТ-СРЕДЕ»

Направление подготовки: 44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Профиль: Тьюторство
Форма обучения: очная

Объем дисциплины (модуля): 5 з.е.

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цели освоения дисциплины - ознакомление студентов с комплексом современных технологий и концепций для разработки компьютерных игр и их применение в учебном процессе.

Задачи:

- формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области проектирования и реализации игр в ИТ-среде, включающих в себя методы проектирования, анализа и создания игровых продуктов и их сопровождения;
- познакомить с основными жанрами компьютерных игр и их принципиальными особенностями;
- познакомить с понятием и возможностями сред разработки игровых приложений;
- формирование представлений о роли игры в развитии личности ребенка, в обучении и воспитании
- овладеть основными методами и приемами подбора среды разработки в соответствии с требованиями к игровому приложению, реализации основных алгоритмов игрового приложения.

Планируемые результаты освоения

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения: (знаниевые/функциональные)
ПК-2 - способность осуществлять деятельность по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья	Знает: основные принципы и программные средства создания игр в ИТ-среде для осуществления деятельности по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья Умеет: проектировать и реализовывать компьютерные игры для осуществления деятельности по обеспечению психолого-педагогического и социально-психологического сопровождения личности, в т.ч. лиц с ограниченными возможностями здоровья
ПК-3 - способность проектировать и	Знает: основные приемы и методы использования

<p>реализовывать совместно с педагогами индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья</p>	<p>игр, созданных в IT-среде для организации индивидуальных образовательных маршрутов обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья Умеет: создавать и применять игры, созданные в IT-среде для проектирования и реализации индивидуальных образовательных маршрутов обучающихся, в т.ч. обучающихся с ограниченными возможностями здоровья</p>
--	--

Краткое содержание дисциплины (модуля)

Теоретические основы технологии игры. Понятие игры. Виды игр. Основные характеристики игры (сюжет, стратегия, тактика). Психология игры. Значение ролевых игр в учебном процессе. Жанры компьютерной игры – классификация, примеры, характерные особенности. Место компьютерной игры в жизни современного человека. Проблемы, вызванные пристрастием человека к компьютерным играм и возможные пути их решения.

Проектирование компьютерной игры. Проблема поиска идеи. Понятие компьютерной игры, ее особенности и отличия. Классификации компьютерных игр с точки зрения алгоритмов, задействованных при ее реализации. Приемы создания игровой программы: разработка сценария игры и ее модели, нисходящее проектирование, тестирование и документирование программы. Методы поиска идеи. Гейм-девелопинг: основные понятия, команда создателей игры. Реализация основных этапов разработки собственной игры. Компьютерная графика.

Среды разработки игровой программы. Обзор визуальных сред разработок. Основные возможности, достоинства и недостатки. Интерфейс. Объекты. Действия над объектами. Взаимодействие между объектами. Создание простейших приложений с управляемыми пользователем объектами.

Разработка компьютерной игры (программирование). Основные алгоритмические конструкции и их использование при разработке компьютерных игр разного жанра. Создание игрового приложения по разработке собственной компьютерной игры. Документирование и сопровождение. Представление и защита собственного проекта.