

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.06.2024 07:21:39
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62677049404b11e36

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ В МЕДИАСРЕДЕ»**

Код, направление подготовки	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль)	Медиакоммуникации
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Режиссуры
Выпускающая кафедра	Режиссуры

Семестр 7

Примерные темы контрольных работ:

1. Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование.
2. Формальные компоненты игр.
3. Механика и динамика компьютерных игр.
4. Сюжеты компьютерных игр.
5. Киберспорт (e-Sport).
6. Стриминг (streaming).
7. Развитие технологий виртуальной и дополнительной реальности.

Вопросы к экзамену:

1. Итерация и прототипирование.
2. Виды гейм-дизайна.
3. Метод «водопада».
4. Циклический метод.
5. Этапы создания игры.
6. Сюжет и качество игры.
7. Взаимодействия игроков.
8. Цели и задачи игры.
9. Механика игры.
10. Ресурсы.
11. Состояние и информация.
12. Тема игры.
13. Алгоритм действий при работе над компьютерной игрой.
14. Правила игры.
15. Виды правил.
16. Взаимодействие: игрок – система.
17. Виды решений в игровой индустрии.
18. Онлайн-игры.
19. Теория потокового состояния.
20. Сюжетная линия игры.
21. Сценарий игры.
22. Взаимодействие сюжета и сценария.
23. Виды историй.

24. Игровые персонажи.
25. Диалоги персонажей.
26. Типы персонажей.
27. Понятие баланса игры.
28. Баланс в однопользовательских играх.
29. Баланс в асимметричных играх.
30. Баланс стратегий в игре.
31. Баланс между объектами в игре.
32. Способы выстраивания игрового баланса игры.
33. Критика и анализ компьютерных и онлайн-игр в медиасреде.