

## الوحدة التاسعة: مقدمة إلى تصميم الألعاب

### هدف التعليم (ب)

بالنسبة لمعايير الامتياز، سينتاج المتعلمون مجموعة شاملة من التصميمات لألعاب الكمبيوتر استجابةً لموجز معين، يجب أن تتضمن تصميماتهم ملخصاً للمتطلبات يوفر نظرة شاملة عن اللعبة المراد تصميمها، والتي تشتمل الجمهور المستهدف والغرض من اللعبة، على هذا المستوى من المتوقع أن تكون هذه المعلومات واضحة.

يجب أن تتضمن مستندات التصميم أيضاً تصميمات لمرئيات اللعبة وتصميمات المنطق والهيكل وتفاصيل الميزات والتقنيات التي ستستخدم في اللعبة. يجب أن تنسن هذه المستندات بالوضوح والتفاصيل الكافية بحيث يمكن لطرف ثالث (إذا لزم الأمر) إنشاء النموذج الأولي ومواد العرض الرسمية باستخدام وثائق التصميم بأقل قدر من الصعوبة.

يجب على المتعلمين تسجيل مصادر أي أصول أنشأها الآخرون، مثل الملفات الصوتية والرسوم المتحركة التي بنوون استخدامها في منتجاتهم. يجب أن يوفر جدول المصادر الخاص بهم تفاصيل حول مكان العثور على المصدر الأصلي وأي أدوات تعديل مطلوبة.

بالنسبة لمعايير التفوق، سينتاج المتعلمون مجموعة مفصلة وفعالة من التصميمات للعبة كمبيوتر رداً على موجز معين. يجب أن تتضمن مستندات التصميم أيضاً تصميمات لمرئيات اللعبة وتصميمات المنطق والهيكل وتفاصيل الميزات والتقنيات التي سيتم استخدامها في اللعبة. في هذا المستوى، يجب أن تكون وثائق التصميم ذات جودة معقولة بحيث يمكن بحيث يمكن لطرف ثالث (في الغالب) إنشاء النموذج الأولي ومواد العرض الرسمية باستخدام وثائق التصميم ولكن قد يكون هناك بعض الصعوبات الطفيفة بسبب نقص التفاصيل أو الوضوح في الأماكن.

يجب على المتعلمين تسجيل مصادر أي أصول أنشأها الآخرون، مثل الملفات الصوتية والرسوم المتحركة التي بنوون استخدامها في لعبتهم. يجب أن يوفر جدول المصادر الخاص بهم تفاصيل حول مكان العثور على المصدر الأصلي وأي تحرير مطلوب ولكن هذا قد لا يكون واضحاً وقد تكون الإشارة إلى الأدوات غامضة في بعض الأماكن.

بالنسبة لمعايير النجاح، سيقوم المتعلمون بإنتاج تصميمات أساسية للعبة كمبيوتر رداً على موجز معين. يجب أن تتضمن مستندات التصميم أيضاً تصميمات لمرئيات اللعبة، وتصميمات المنطق والهيكل، وتفاصيل الميزات والتقنيات التي سيتم استخدامها في اللعبة. ولكن قد تكون هناك بعض الثغرات والإغفالات. في هذا المستوى، ستتوفر وثائق التصميم ميزات اللعبة التي يمكن تحديدها بوضوح. والتواصل الدقيق لبعض الميزات/أدوات التصميم الرئيسية، ولكن قد يكون يعوقها عدم الوضوح والإغفال بحيث يحتاج طرف ثالث إلى المساعدة عند محاولة استخدامها لإنشاء النموذج الأولي.

يجب على المتعلمين تسجيل مصادر أي أصول أنشأها الآخرون، مثل الملفات الصوتية والرسوم المتحركة التي بنوون استخدامها في لعبتهم. يجب أن يوفر جدول المصادر الخاص بهم تفاصيل حول مكان العثور على المصدر الأصلي. من المحتمل أن تكون تفاصيل التحرير والأدوات المطلوبة محدوفة أو سطحية.

| الإجراءات                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | المعايير المستهدفة |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <p>لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:</p> <p>✓ إنتاج تصميمات فنية أساسية لألعاب الكمبيوتر تتضمن ما يأتي:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) تفاصيل أساسية لميزات اللعبة التي سيتم إنشاؤها.</li> <li>2) تفاصيل التقنيات التي سيتم استخدامها في اللعبة.</li> <li>3) تحطيط القواعد المنطقية للعبة وتصميم بنيتها ، وتشمل :</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- القصة المصورة: ( لوحة العمل، تسلسل التعليمات ومستويات اللعبة)</li> <li>- المخطط الانسيابي</li> <li>- الكود شبه الرمزي</li> </ul> <p><b>الدليل المطلوب:</b> مجموعة من وثائق التصميم الفنية الأساسية التي تتضمن التفاصيل التقنية للعبة التي سيتم تصميمها (المذكورة سابقاً) بالحد الأدنى من الوضوح.</p>                                                                                                                                                  | B.P3               |
| <p>لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:</p> <p>✓ إنتاج تصميمات بصرية أساسية لألعاب الكمبيوتر تتضمن ما يأتي:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) تصميمات أساسية لمرئيات اللعبة بما في ذلك:</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- مخططات و نظام الألوان المستخدم</li> <li>- دليل النمط</li> <li>- الشخصيات القابلة للعب وغير القابلة للعب</li> <li>- تصميم الخريطة/ المستوى</li> <li>- الموسيقى الخلفية</li> </ul> <p>(2) جدول المصادر/ الأصول للمحتوى الذي أنشأ الآخرون بما يتضمن:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- تحديد الأصول / المحتوى الذي سيستخدم في اللعبة (مثل: الملفات الصوتية أو الرسوم المتحركة أو الصور)</li> </ul> <p><b>الدليل المطلوب:</b> مجموعة من وثائق التصميم البصرية الأساسية التي تتضمن مرئيات اللعبة التي سيتم تصميمها (المذكورة سابقاً) وجدول المصادر، بالحد الأدنى من الوضوح.</p> | B.P4               |
| <p>لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:</p> <p>✓ إنتاج تصميمات فنية ومرئية مفصلة وفعالة لألعاب الكمبيوتر يتضمن شرح مفصل لما تم تحديده في معيار B.P3 و B.P4 .</p> <p>✓ أن يتضمن جدول الأصول تحديد تفاصيل الأصول المستخدمة في اللعبة بما في ذلك ملخص لأي تحرير أو تعديل على الأصل ، مثل: الاقتصاد وتغيير نوع الملف.</p> <p><b>الدليل المطلوب:</b> مجموعة من وثائق التصميم الفنية والبصرية المفصلة التي تتضمن مرئيات اللعبة التي سيتم تصميمها (المذكورة سابقاً) وجدول المصادر، بشكل واضح وذات جودة معقولة.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | B.M2               |
| <p>لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي :</p> <p>✓ إنتاج تصميمات فنية ومرئية شاملة لألعاب الكمبيوتر بما يتضمن:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ملخصاً لمتطلبات مشروع إنشاء اللعبة والتي تشمل:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- متطلبات اللعبة من العميل</li> <li>- متطلبات الجمهور المستهدف ( مع مراعاة العمر والاهتمامات واعتبارات إمكانية الوصول )</li> <li>- الغرض من اللعبة</li> </ul> <p>ملاحظة: (ممكن الاستعانة بنص السيناريو والبحث لتحديد المتطلبات السابقة)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | B.D2               |

- تفاصيل شاملة لما تم شرحه سابقا في معيار B.M2
- أن يتضمن جدول المصادر/الأصول بالإضافة إلى ما تم ذكره في المعايير السابقة B.P4 و B.M2 مكان العثور على المصدر الأصلي وأي تعديلات أو اذونات مطلوبة.

**الدليل المطلوب:** مجموعة من وثائق التصميم الفنية والبصرية الشاملة الواضحة التي تتضمن ما تم ذكره سابقا بشكل واضح وبجودة عالية.

**ملاحظة:** يجب أن تكون الوثائق واضحة وشاملة ومناسبة لطرف ثالث (إذا لزم الأمر) ليتمكن من تنفيذ التصميم الأولي للعبة دون الحاجة إلى المزيد التوضيحات وبأقل صعوبة ممكنة

### هدف التعلم (ج)

بالنسبة لمعيار الامتياز، يجب على المتعلمين الاستفادة الفعالة من الأدوات والميزات المتوفرة في بيئة تطوير اللعبة لإنتاج نموذج أولي للعبة يشرح بوضوح وفعالية الأسلوب والغرض وأليات اللعبة المقصودة. في هذا المستوى، يجب أن يحتوي النموذج الأولي على تفاصيل كافية وطريقة لعب للسماح للجماهير التقنية مثل المديرين أو المطورين الآخرين بتقديم ملاحظات واتخاذ قرارات بشأن وضع اللعبة في مرحلة الإنتاج الكامل.

يجب على المتعلم أيضاً إنتاج مجموعة من المواد الشاملة والفعالة لعرض أفكار تصميم الألعاب على جمهور تقني (مثل مدير في شركة تطوير ألعاب). يجب على المعلم الاستفادة بشكل فعال من الأدوات والميزات المقدمة من خلال الوسيلة والمخصصة التي اختاروها لتقديم عرضهم التقديمي. يجب عليهم تقديم تفاصيل كافية عن اللعبة والتفاصيل الفنية والاعتبارات الأوسع لإقناع الجمهور بوضع اللعبة في مرحلة الإنتاج الكامل.

بالنسبة لمعيار التفوق، يجب على المتعلمين الاستفادة الفعالة من الأدوات والميزات المتوفرة في بيئة تطوير اللعبة لإنتاج نموذج أولي للعبة يوضح بشكل فعال بعض أجزاء اللعبة. على الرغم من أنه قد يوفر بعض الأفكار حول أسلوب اللعبة والغرض منها وألياتها، إلا أن النموذج الأولي في هذا المستوى قد يواجه بعض المشكلات الصغيرة، وقد لا يوضح بشكل كامل بعض أليات اللعبة، مما يؤدي إلى منتج من شأنه أن يسمح للجماهير التقنية مثل المديرين أو المطورين الآخرين بتقديم ملاحظات أو اتخاذ قرارات، ولكنه سيطلب منهم طلب معلومات إضافية قبل أن يتمكنوا من اتخاذ قرار كامل بشأن وضع اللعبة في مرحلة الإنتاج الكامل.

يجب على المتعلم أيضاً إنتاج مواد فعالة لعرض أفكار تصميم الألعاب على جمهور تقني (مثل مدير في شركة تطوير الألعاب). يجب أن يكون اختيار المحتوى والوسسيط والنظام الأساسي مناسباً للمهمة المقصودة. ومع ذلك، قد لا تزال هناك بعض الميزات المختارة الأقل فعالية أو الأقل ملاءمة للغرض المقصود في حين أن معظمها مناسب.

بالنسبة لمعيار النجاح، سينتاج المتعلمون نموذجاً أولياً أساسياً للعبة التي صمموها. في هذا المستوى، سيوفر النموذج الأولي بعض الأفكار حول الأسلوب المقصود والغرض والميكانيكا للعبة. ستكون أجزاء من اللعبة قابلة للعب وسيتم عرض بعض الأفكار عن صور اللعبة. ومع ذلك، قد يكون النموذج الأولي محدود النطاق أو يحتوي على بعض القضايا المتعلقة بالجودة. سيسمح النموذج الأولي ببعض الاختبارات الأساسية للمستخدم، ولكن سيحتاج الجمهور الفني إلى طرح عدد من الأسئلة الإضافية قبل أن يتمكنوا من اتخاذ قرار كامل بشأن وضع اللعبة في الإنتاج الكامل.

يجب على المتعلمين إنتاج بعض المواد لعرض فكرة لعيتهم على جمهور تقني (مثل المدير) لإقناعهم بوضع اللعبة في الإنتاج. سيكون التواصل، من حيث الأدوات والمنصات المختارة والجودة، مناسباً ولكنه قد يكون ذات نطاق محدود، أو يوفر معلومات سطحية فقط. على سبيل المثال، في حين أنهم قد يقدمون بعض المعلومات الفنية في عرض تقديمي مخصص للإدارة، إلا أنهم ربما قاماً أيضاً بتضمين معلومات أقل صلة أو قدموها بطريقة غامضة.

## الإجراءات

- لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:
- ✓ إنتاج نموذج أولي للعبة الأساسية، بحيث:

  - يمكن للنموذج الأولي أن يوفر معلومات عن أسلوب اللعبة وآلياتها والغرض منها، ويتضمن النموذج الأولي:
    - النمط المرئي
    - آليات التسجيل والتحكم
    - تكامل الوصول
  - يسمح النموذج الأولي ببعض الاختبارات الأساسية للمستخدم..

C.P5

### الدليل المطلوب: نموذج اللعبة الأولي بين بعض الخصائص وأليات التحكم واللعب (لا يلزم أن يكون كاملاً)

- لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:
  - ✓ توصيل فكرة اللعبة إلى جمهور تقني (مثل الإدارة) باستخدام طريقة مناسبة، بحيث يتضمن:
    - عرض تقديمي للعبة موجه لجمهور تقني محدود (ادارة الشركة) مع تحديد:
    - معلومات أساسية عن التفاصيل الفنية للعبة
    - بعض الميزات الرئيسية للعبة التي سيتم تضمينها
- بحيث تستطيع الإدارة اتخاذ قرار بشأن استكمال إنشاء اللعبة بشكل كامل.

C.P6

### الدليل المطلوب: عرض تقديمي يتضمن المعلومات الأساسية للعبة

- لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي:
- ✓ عرض فكرة اللعبة على جمهور تقني، مع الاستفادة بشكل فعال في الغالب من التواصل الرسمي، إلى جانب عرض نموذج أولي فعال بشكل أساسي للعبة، عن طريق:
  - تقديم نموذج أولي يبين تفعيل الأدوات والميزات المتوفرة في بيئة تطوير اللعبة ويعرض بعض الأفكار حول أسلوب اللعبة والغرض منها وآلياتها. (وقد لا يوضح بشكل كامل بعض آليات اللعبة).
  - عرض تقديمي موجه لجمهور تقني (مثل مدير في شركة تطوير ألعاب) بحيث يتضمن:
    - طرق الترويج لفكرة تصميم اللعبة، مثل العرض الرسمي وتقرير الأعمال
    - اختيار التفاصيل الفنية التي سيتم نقلها
    - الميزات الرئيسية للعبة التي سيتم تضمينها

C.M3

### الدليل المطلوب : النموذج الأولي للعبة وعرض تقديمي يشتمل العناصر المذكورة

- لتحقيق هذا المعيار يجب على الطالب القيام بما يلي :
- ✓ عرض فكرة اللعبة على جمهور تقني يستفيد بشكل مقنع من التواصل الرسمي الشامل، إلى جانب عرض نموذج أولي مقنع وفعال للعبة، مع مراعاة ما يلي:
  - تقديم نموذج أولي للعبة يشرح بوضوح وفعالية الأسلوب والغرض وأليات اللعبة المصوددة وطريقة اللعب.
  - إنتاج مجموعة من المواد الشاملة والفعالة لعرض أفكار تصميم الألعاب على جمهور تقني (مثل مدير في شركة تطوير ألعاب) من خلال عرض تقديمي يشمل:
    - طرق الترويج لفكرة تصميم اللعبة، مثل العرض الرسمي وتقرير الأعمال
    - اختيار التفاصيل الفنية التي سيتم نقلها
    - تحديد الميزات الرئيسية للعبة التي سيتم تضمينها
    - اعتبارات أوسع، مثل اعتبارات التسويق والاتجاهات والتكاليف وتفرد الفكرة والتشابه مع الألعاب الأخرى

C.D3

- استخدام الأصول المكتوبة واللفظية والمرئية لنقل المعنى المقصود
- استخدام النغمة واللغة للجمهور المقصود وطريقة الاتصال.

**الدليل المطلوب:** النموذج الأولي للعبة ومجموعة من المواد الترويجية (مثل العرض التقديمي ) ووثائق

الأعمال الرسمية

#### **ملاحظة: (هدف التعلم ج)**

يجب على المقيم تعبئة سجل observation record المرفق والتتأكد من تعبئة جميع التفاصيل التي قام بها الطالب في هذه المهمة.

هام جداً: إذا لم يقم المقيم بتعبئة جميع التفاصيل في هذا السجل وإرفاق الدلائل المناسبة تعتبر هذه المهمة وجميع معاييرها غير متحققة.