

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин  
« 21 » 02 2023 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.01.01** Дизайн компьютерных игр

Учебный план: 2023-2024 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
2	УП	17	51	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	
Итого	УП	17	51	75,75	0,25	4	
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Доцент

\_\_\_\_\_

Черевко  
Леонидович

Денис

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области дизайна компьютерных игр.

**1.2 Задачи дисциплины:**

— ознакомить студентов с основными понятиями и базовыми принципами дизайна компьютерных игр, привить чувство стиля;

— познакомить с основами взаимодействия в команде разработки игровых проектов;

— рассмотреть способы реализации интерактивных устройств и элементов в игре.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Дизайн интерактивных цифровых медиа

Цифровые медиатехнологии

Цифровой сторителлинг

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства</b>
<b>Знать:</b> виды и методы проведения комплексных предпроектных исследований, выполняемых при дизайн-разработке цифровой игровой среды.
<b>Уметь:</b> критически воспринимать, анализировать и оценивать современные тенденции развития цифровой игровой среды.
<b>Владеть:</b> навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в области компьютерных игр.
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> типовые формы дизайн-документа компьютерной игры.
<b>Уметь:</b> составлять проектное задание на создание 2D и 3D-контента для компьютерной игры; участвовать в формировании технической документации и ТЗ компьютерной игры.
<b>Владеть:</b> методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в игровой индустрии.
<b>ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> художественно-выразительные средства компьютерных игр; основы рисунка и композиции; технологии 3D моделирования для компьютерных игр и работы с анимацией.
<b>Уметь:</b> создавать 2D и 3D-контент для компьютерных игр; понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна компьютерных игр.
<b>Владеть:</b> общим представлением о проектной инструментари гейм-дизайна; методами проектирования визуальной информации для компьютерных игр; программным обеспечением для работы с 2D и 3D-графикой и анимацией для компьютерных игр.
<b>ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику</b>
<b>Знать:</b> основы геймдизайна, нарративного дизайна, сторителлинга, дизайна уровней; базовые принципы создания игр; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений.
<b>Уметь:</b> определять структуру и главные функциональные части интерфейса компьютерной игры; прототипировать ключевые экраны в виде схем; собирать и тестировать прототип интерфейса компьютерной игры; осуществлять поиск стилистики и визуализации интерфейса; создавать UI-анимацию для игр.
<b>Владеть:</b> основами создания игр; современными инструментами и технологиями прототипирования и тестирования графического интерфейса в компьютерных играх.
<b>ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> основные этапы создания игры: от концепта до релиза.
<b>Уметь:</b> определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию визуального контента компьютерной игры.
<b>Владеть:</b> навыками планирования работ по разработке 2D и 3D контента для компьютерных игр.

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Основы игрового взаимодействия.	2					О,Пр,Д
Тема 1. Основные черты игр и игровых взаимодействий.		2		4	ГД	
Тема 2. Игровые взаимодействия в мировой культуре.		2		4	ГД	
Тема 3. Различные типы игровых проектов.			4	4	ГД	
Раздел 2. Структура современного игрового проекта						Пр,О
Тема 4. Основной или кор геймплей.		2		2	ГД	
Тема 5. Дополнительный или мета геймплей.		2		2	ГД	
Тема 6. Игровые циклы в современных игровых проектах.		2		2	ГД	
Тема 7. Основные типы игроков.		3		2	ГД	
Тема 8. Основные точки игрового интереса.		2		2		О,ДЗ
Раздел 3. Разработка концепции игрового проекта						
Тема 9. Основы разработки концепт-документа игрового проекта.		2		2	ГД	
Тема 10. Разбор концептов удачных игровых проектов.			4	2	ГД	
Тема 11. Создание питч-документа и формирование списка USP.			3	2	ГД	
Тема 12. Разработка питч-документа собственного игрового проекта.			10	11	ГД	ДЗ,Пр,О
Раздел 4. Разработка сеттинга и игрового мира						
Тема 13. Разработка игровой вселенной и выбор игрового сеттинга.			2	2,75	ГД	
Тема 14. Основы дизайна игровых уровней. Разбор удачных примеров.			2	4	ГД	
Тема 15. Разработка игровых			2	4	ГД	
Тема 16. Разработка концепции собственного игрового мира и его персонажей.			6	10	ГД	О,ДЗ
Раздел 5. Разработка дизайн-документа игрового проекта						
Тема 17. Расширенное описание проекта		2	2	ГД		
Тема 18. Формирование списка основных механик игры (Фичелист)		4	2	ГД		
Тема 19. Разработка концепции дизайна интерфейсов игры.		4	2	ГД		
Тема 20. Презентация игрового		2	2	ГД		
Тема 21. Разработка презентации игрового проекта		6	8	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	51	75,75			
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				

<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,25	75,75		
---	--	-------	-------	--	--

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Анализирует и грамотно оценивает методы проведения предпроектных исследований, предшествующих препродакшн. Разрабатывает концепцию игрового проекта, учитывая текущее состояние и тенденции развития компьютерных игр. Использует нормативные документы и отраслевые стандарты в работе над концепцией компьютерной игры.	Вопросы для устного опроса Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-2	Перечисляет и анализирует пункты дизайн-документа компьютерной игры. Разрабатывает концепт-документ собственного игрового проекта, а также питч-документ существующего проекта. Подбирает или создает визуальные референсы.	Вопросы для устного опроса Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-3	Раскрывает художественную выразительность игровой среды, приводит конкретные примеры из игровой практики. Разрабатывает игровых персонажей (2D/3D) при выполнении практических заданий. Использует инструменты для разработки компьютерных игр.	Вопросы для устного опроса Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-4	Излагает основные понятия в области нарративного дизайна, сторителлинга; анализирует принципы геймдизайна. Осуществляет поиск стилистики и визуализации интерфейса разрабатываемой компьютерной игры. Разрабатывает концепцию дизайна интерфейса компьютерной игры.	Вопросы для устного опроса Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-5	Перечисляет и раскрывает основные этапы разработки игры. Устанавливает и придерживается определенного порядка выполнения всех видов запланированных работ по геймдизайну. Планирует процесс разработки визуального контента для компьютерных игр.	Вопросы для устного опроса Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 2	
1	Объясните понятие фичелист, опишите для чего он применяется
2	Разберите концепцию одной игры, опишите основные принципы концептирования игрового проекта
3	Опишите основные принципы создания игровых интерфейсов
4	Разберите основные особенности и механики одного игрового проекта
5	Опишите основные принципы питчинга игровых проектов, приведите пример
6	Приведите основные среды разработки(движки), приведите их основные возможности
7	Приведите основные принципы дизайна уровней, а также этапы разработки уровней
8	Опишите основные особенности и средства выразительности Повествовательных игр, приведите примеры
9	Опишите основные особенности и средства выразительности РПГ и Квест игр, приведите примеры
10	Опишите основные особенности и средства выразительности Аркадных и Экшен игр, приведите примеры
11	Что такое игровые циклы, приведите пример их применения
12	Что такое кор и мета геймплей, опишите их особенности

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка питч-документа на основе существующего проекта  
Разработка концепт-документа собственного игрового проекта  
Сборка простого проекта в среде разработки Unity на основе заготовленных элементов  
Разработка концепции собственного игрового мира  
Создание концепта игрового уровня  
Подбор или создание визуальных референсов для своего проекта  
Разработка концепции 2-х персонажей для собственного проекта  
Разработка фичелиста и расширенного описания игрового проекта  
Разработка концептов для дизайна интерфейсов проекта

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884</a>

Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/102642.html">https://www.iprbookshop.ru/102642.html</a>
Нужнов, Е. В.	Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87445.html">http://www.iprbookshop.ru/87445.html</a>
Марченко, И. О.	Мультимедиа технологии	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/91610.html">http://www.iprbookshop.ru/91610.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102614.html">http://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	<a href="https://www.iprbookshop.ru/102641.html">https://www.iprbookshop.ru/102641.html</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Сборник статей по истории и теории дизайна: <http://www.fondartproject.ru/publishing/problemy-dizaina-5-sbornik-statei/>
2. Официальный сайт Союза дизайнеров России: <http://www.design-union.ru>
3. Блог о будущем дизайна, освещающий инновации в технологиях, материалах и проектной деятельности: <http://inhabitat.com/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
5. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
Microsoft Windows  
Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education  
Device license  
Blender  
Autodesk 3dsMax

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду