

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.30

Гейм-дизайн и разработка видеоигр

Учебный план: 2025-2026 09.03.02 ВШПМ ИТ в медиаинд ОО №1-1-20.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки:
(специализация) Информационные технологии в медиаиндустрии

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

| Семестр (курс для ЗАО) | Контактная работа обучающихся | | Сам. работа | Контроль, час. | Трудоё мкость, ЗЕТ | Форма промежуточной аттестации | |
|---------------------------|----------------------------------|-------------------|----------------|-------------------|--------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|
| | Лекции | Практ. занятия | | | | | |
| 7 | УП | 16 | 48 | 51 | 29 | 4 | Экзамен, Курсовая работа |
| | РПД | 16 | 48 | 51 | 29 | 4 | |
| Итого | УП | 16 | 48 | 51 | 29 | 4 | |
| | РПД | 16 | 48 | 51 | 29 | 4 | |

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

к.т.н., Доцент

Дроздова Елена
Николаевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и
управляющих систем

Дроздова Елена
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Дроздова Елена
Николаевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки видеоигр.

1.2 Задачи дисциплины:

- Исследовать теорию проектирования игр и аналитические основы игрового дизайна.
- Рассмотреть приемы быстрого прототипирования игр.
- Показать особенности межплатформенной среды разработки игр.
- Рассмотреть технологию импорта и создания игровых ресурсов.
- 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:

Web-программирование

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

| |
|--|
| ОПК-2: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности; |
| Знать: особенности процесса создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой видеоигры; основные инструменты, необходимые для разработки игр и прототипов |
| Уметь: использовать программные инструменты для цифрового прототипирования и создания видеоигр |
| Владеть: навыками работы в интегрированной среде для разработки видеоигр |

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. Введение в гейм-дизайн | | | | | | |
| Тема 1. Игровой контент: понятие "игра", видовое разнообразие игр и основные элементы игры: управляющая идея, правило, тема, цель, действие, конфликт. Общие термины геймдизайна: список фиш, брейншторм, прототип, баланс, механика (правила игры), динамика, системы (совокупность игровых механик), аватар (прямое представление (представитель) игрока в игре), плейтест (тестирование). Термины цифрового геймдизайна: концепт-документ, концепт-предложение, питч, дизайн-документ, баги, движок, альфа (альфа-версия), бета (бета-версия), золото (золотая версия), гейм-джем, этап (веха). Общие термины нецифровых игр: игровые части, карточная игра, настольная игра, игры на основе узора и плиток (tile-game), игра с игральными костями. Практическое занятие: Игровой контент. | 7 | 1 | 4 | 4 | | О |

| | | | | | | |
|---|--|---|---|----|----|---|
| <p>Тема 2. Типы игрового дизайна: дизайн мира (создание общей истории, сеттинга и темы игры), системный дизайн (создание правил и сопутствующих расчетов для игры), контент-дизайн (создание персонажей, предметов, загадок и миссий), игровые тексты (написание внутриигровых диалогов, текстов и историй), дизайн уровней (создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов), дизайн игровых интерфейсов (UI) (два элемента: как игрок взаимодействует с игрой и как игрок получает информацию и реакцию на свои действия от игры). «Ядро» (базовая динамика) игры. Базовая механика игры. Базовые постулаты игры. Базовые динамики: захват территории, предсказание, пространственное мышление, выживание, разрушение, созидание, погоня или бегство, торговля, гонка до победного. Практическое занятие: Типы игрового дизайна.</p> | | 1 | 2 | 12 | | |
| <p>Тема 3. Подходы к геймдизайну: "синее небо", медленное кипение, механика, МДЭ («механика-динамика-эстетика»), интеллектуальная собственность (ИС), история, исследование. Итеративный дизайн: быстрый прототип, плейтест, ревизия, повторение. Ограничения в геймдизайне: бюджет, временные рамки, платформа для игры. Издание (публикация) игры. Нецифровые ограничения: цена производства одного экземпляра, физические размеры, издатель, нужное время. Преодоление дизайнерского блока. Практическое занятие: Подходы к геймдизайну.</p> | | 2 | 3 | 6 | ИЛ | |
| <p>Раздел 2. Проектирование игры и прототипирование на бумаге</p> | | | | | | |
| <p>Тема 4. Основные элементы игр. Механика: правила взаимодействия игрока с игрой. Эстетика: описывает, как игра воспринимается пятью органами чувств. Технология: элемент охватывает все технологии, заставляющие игру работать. Многоуровневая тетрада. Уровни, представляющие переход собственности из рук разработчиков в руки игроков. Фиксированный уровень (находится в полной власти разработчика). Динамический уровень (определяет этап, на котором фактически протекает игровой процесс, и дизайнеры передают игрокам право предпринимать какие-то действия и принимать решения в рамках, предусмотренных дизайнером). Культурный уровень (игра выходит из-под власти разработчиков). Практическое занятие: Основные элементы игр.</p> | | 2 | 7 | 6 | | 0 |

| | | | | | |
|--|---|---|---|----|---|
| <p>Тема 5. Прототипирование на бумаге. Цели проектирования для дизайнера. Цели проектирования для игрока. Преимущества прототипирования на бумаге. Прототипирование интерфейсов на бумаге. Пример бумажного прототипа. Лучшие примеры использования прототипирования на бумаге. Неудачные примеры использования прототипирования на бумаге. Методы тестирования игр: неформальное индивидуальное тестирование, официальное групповое тестирование, официальное индивидуальное тестирование, онлайн-тестирование, фокус-тестирование, тестирование качества, автоматизированное тестирование. Практическое занятие: Прототипирование на бумаге.</p> | 2 | 4 | 6 | | |
| <p>Тема 6. Руководство игроком. Методы прямого руководства: инструкции, призыв к действию, карта или система навигации, всплывающие подсказки. Методы косвенного руководства: ограничения, цели, физический интерфейс, визуальный дизайн, звуковое оформление, персонаж, неигровые персонажи, моделирование поведения, использование эмоциональных привязанностей. Обучение игрока новым навыкам и понятиям. Практическое занятие: Руководство игроком.</p> | 2 | 4 | 5 | ИЛ | |
| <p>Раздел 3. Разработка видеоигр в интегрированной среде</p> | | | | | |
| <p>Тема 7. Введение в среду разработки Unity. Достоинства Unity. Правила работы с Unity. Создание 3D-ролика в Unity. Знакомство с трехмерным координатным пространством. Размещение в сцене игрока. Создание сценария перемещения объектов. Добавление в игру врагов и снарядов. Стрельба путем бросания лучей. Создание активных целей. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене. Увеличение количества врагов. Стрельба путем создания экземпляров. Практическое занятие: Основы работы в среде разработки Unity.</p> | 2 | 8 | 4 | | 0 |

| | | | | | | |
|---|--|------|----|------|----|--|
| Тема 8. Работа с графикой. Основные сведения о графических ресурсах. Создание геометрической модели сцены. Наложение текстур. Создание неба с помощью текстур. Собственные трехмерные модели. Системы частиц. Редактирование параметров эффекта. Присоединение эффектов частиц к трехмерным объектам. Игра Методу на основе новой 2D-функциональности. Подготовка к работе с двухмерной графикой. Создание карт и превращение их в интерактивные объекты. Отображение различных карт. Совпадения и подсчет очков. Двухмерный GUI для трехмерной игры. Настройка GUI. Программирование интерактивного UI. Обновление игры в ответ на события. Интегрирование системы сообщений. Рассылка и слушание сообщений сцены. Рассылка и слушание сообщений проекционного дисплея. Практическое занятие: Создание геометрической модели сцены. Игра Методу на основе новой 2D-функциональности. | | 2 | 8 | 4 | | |
| Тема 9. Игра от третьего лица: перемещение и анимация игрока. Корректировка положения камеры. Элементы управления движением, связанные с камерой. Выполнение прыжков. Анимация персонажа. Создание анимационных клипов для импортированной модели. Создание контроллера для анимационных клипов. Код, управляющий контроллером-аниматором. Добавление в игру интерактивных устройств и элементов. Создание дверей и других устройств. Взаимодействие с объектами путем столкновений. Управление инвентаризационными данными и состоянием игры. Интерфейс для использования и подготовки элементов. Практическое занятие: Создание контроллера для анимационных клипов. | | 2 | 8 | 4 | ИЛ | |
| Итого в семестре (на курсе для ЗАО) | | 16 | 48 | 51 | | |
| Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Курсовая работа) | | 4,5 | | 24,5 | | |
| Всего контактная работа и СР по дисциплине | | 68,5 | | 75,5 | | |

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

4.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта): Цель курсовой работы заключается в получении студентами практических навыков в области современных направлений развития инструментальных средств разработки видеоигр.
Задачи курсовой работы: рассмотреть основные принципы гейм-дизайна; изучить особенности работы в конкретных игровых движках.

4.2 Тематика курсовой работы (проекта): 1. Разработка приключенческой игры с использованием специализированного ПО

2. Разработка быстрой игры в аркадном стиле с использованием специализированного ПО

3. Разработка 2D-скролл-шутера с использованием специализированного ПО

4. Разработка игры-раннера с использованием специализированного ПО

5. Разработка игрового окружения с использованием специализированного ПО

6. Разработка игрового персонажа с использованием специализированного ПО

7. Разработка обучающей игры с использованием специализированного ПО

Студент имеет право предложить инициативную тему курсовой работы с обоснованием ее выбора.

4.3 Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы (проекта):

Курсовая работа выполняется обучающимися индивидуально.

Результаты представляются в виде пояснительной записки объемом 20 - 40 стр., содержащей следующие обязательные элементы:

- Введение
- Задание на курсовую работу
- Формирование требований и теоретические аспекты
- Анализ и выбор программного обеспечения
- Практическая часть работы
- Заключение
- Список использованных источников

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с требованиями ГОСТ 7.32-2017.

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 |
|-----------------|--|---|
| ОПК-2 | Характеризует особенности межплатформенной среды разработки игр. | Вопросы для устного собеседования. Практико- |
| | Применяет аналитические основы игрового дизайна. Использует приемы быстрого прототипирования игр. Создает геометрическую модель сцены. Разрабатывает контроллеры для анимационных клипов. | ориентированное задание. Курсовая работа. |

5.1.2 Система и критерии оценивания

| Шкала оценивания | Критерии оценивания сформированности компетенций | |
|------------------|--|---|
| | Устное собеседование | Письменная работа |
| 5 (отлично) | | Экзамен: Процент правильных ответов тестирования 85-100 Курсовая работа: Полное и разностороннее рассмотрение вопросов, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов работы соответствует требованиям, содержание полностью соответствует заданию. Полученные результаты представлены на основании изучения и анализа исследуемого процесса. Даны исчерпывающие выводы и полные ответы на поставленные вопросы. Работа представлена к защите в требуемые сроки. |
| 4 (хорошо) | | Экзамен: Процент правильных ответов тестирования 70-84 Курсовая работа: Работа выполнена в необходимо объеме при отсутствии ошибок, что свидетельствует о самостоятельности при работе с источниками информации. Полученные результаты связаны с базовыми понятиями профессиональной области. Даны полные ответы на поставленные вопросы, но имеют место несущественные ошибки в оформлении работы или даны нечеткие выводы, или нарушены сроки предоставления работы к защите. |

| | | |
|-------------------------|--|---|
| 3 (удовлетворительно) | | <p>Экзамен: Процент правильных ответов тестирования 55-69 Курсовая работа: Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, присутствуют неточности в ответах, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием.</p> |
| 2 (неудовлетворительно) | | <p>Экзамен: Процент правильных ответов тестирования 0- 54 Курсовая работа: Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные существенные ошибки в работе. Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора.</p> |

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 |
|-------|-----------------------|
|-------|-----------------------|

5.2.2 Типовые тестовые задания

Для тестирования используется многофункциональный онлайн конструктор тестов Online Test Pad <https://onlinetestpad.com>.

1. Назовите вид игрового баланса, когда достижение одной и той же цели может быть осуществлено как за счет вложенного в игру времени, так и за счет монетизации.

- Многообразие вызовов
- Баланс затраченных ресурсов (Правильный)
- Положительная обратная связь

2. Назовите набор характеристик и правил, описывающих их изменение в рамках механики взаимодействия персонажа с миром игры и другими персонажами посредством сражения.

- Боевая система (Правильный)
- Конфигурационные файлы
- Динамические данные

3. Как называется набор данных, в которых хранится геймдизайнерская информация (настройки контента, поведение игровых объектов, уровни и левел-дизайн, макросы и пр.)?

- Динамические данные
- Конфигурационные файлы (Правильный)
- Статические данные

4. Создается PC-игра для Steam с новыми механиками. Что самое главное?

- Core-механика, игровой цикл, уровень качества (Правильный)
- Оценка трудозатрат, техническая реализуемость, уровень графики
- Core-механика, арт-стиль, наличие рекламной монетизации

5. Какой специалист в геймстудии определяет вектор развития проекта, следит за тем, чтобы проект поддерживал работоспособность и улучшался со всех сторон; взаимодействует со всеми командами, отвечающими за проект, следит за трендами рынка и заработком?

- Продюсер (Правильный)
- Геймдизайнер
- Маркетолог

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. В игрока попал огненный шар. Нужно написать метод, чтобы учесть его воздействие путем отнятия очков здоровья. Какой из представленных методов будет самым эффективным?

```
- int TakeDamageFromFireball()  
{  
int playerHealth = 100; return playerHealth - 5;  
}  
- int TakeDamageFromFireball(int damage)  
{  
int playerHealth = 100;  
return playerHealth - damage;  
}
```

```
- int TakeDamageFromFireball(int damage, int playerHealth)  
{  
return playerHealth - damage;  
}
```

} (Правильный)

2. Есть два способа создания объекта префаба на сцене, и в обоих из них используется метод Instantiate (). Какой метод считывает переменную типа GameObject и создает ее копию? Координата, поворот и масштаб

нового объекта будут такими же, как у исходного экземпляра.

```
- Instantiate(GameObject prefab, Vector3 position);  
- Instantiate(GameObject prefab, Vector3 position, Quaternion rotation);  
- Instantiate(GameObject prefab); (Правильный)
```

3. Какой метод рейкастинга можно задействовать, чтобы определить объект, с которым столкнется луч?

```
- bool Raycast(Vector3 origin, Vector3 direction, float distance, LayerMask mask);  
- bool Raycast(Vector3 origin, Vector3 direction, out Raycast hit, float distance); (Правильный)  
- bool Raycast(Vector3 origin, Vector3 direction);
```

4. Скрипт с каким кодом можно использовать, чтобы определить, находится ли что-нибудь перед камерой?

```
- void Update()  
{  
if (Physics.Raycast(transform.position, transform.forward, 10)) print("There is something in front of the camera!");  
}
```

} (Правильный)

```
- void Update()  
{  
if (Physics.Raycast(transform.forward, transform.position, 10)) print("There is something in front of the camera!");  
}
```

- void Update()

```
{  
if (Physics.Raycast(transform.position, transform.forward)) print("There is something in front of the camera!");  
}
```

5. У метода триггера есть параметр: переменная other типа Collider. Это ссылка на объект, который попадает в триггер. Используя переменную, можно манипулировать объектом, как хочется. Как будет выглядеть

код, который выводит имя объекта, попавшего в триггер?

```
- void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
print("Object has entered collider");  
}  
- void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
print(other.gameObject.name + " has entered the trigger");  
} (Правильный)  
- void OnTriggerEnter(Collider other)  
{  
Destroy(other.gameObject);  
}
```

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

Экзамен проводится в компьютерном классе с использованием электронной образовательной среды Online Test Pad <https://onlinetestpad.com>. Возможно проведение тестирования в дистанционном формате. При проведении экзамена в виде компьютерного тестирования время, отводимое на ответы теста — 60 мин. Количество вопросов теста — 87, сгенерированных из базы вопросов случайным образом, охватывающих все темы курса. Сообщение результатов тестирования обучающемуся производится непосредственно после сдачи экзамена.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

| Автор | Заглавие | Издательство | Год издания | Ссылка |
|--|---|---|-------------|---|
| 6.1.1 Основная учебная литература | | | | |
| Лисяк, В. В. | Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать | Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета | 2021 | https://www.iprbooks.hop.ru/117159.html |
| Хохлов, П. В., Хохлова, В. Н. | Технологии трехмерного моделирования и визуализации изображений в визуализаторе Арнольд (Arnold, 3ds Max) | Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики | 2021 | https://www.iprbooks.hop.ru/125279.html |
| Мидуков Н. П., Литвинов М. А. | ИНЖЕНЕРНАЯ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА. Технологии 3D-печати, сканирования и моделирования деталей сложной формы.. | Санкт-Петербург: СПбГУПТД | 2022 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20225029 |
| 6.1.2 Дополнительная учебная литература | | | | |
| Смирнова А. М. | Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования | СПб.: СПбГУПТД | 2019 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019204 |
| Ярославцева Е.К. | Инструментальные средства создания мультимедиа | Санкт-Петербург: СПбГУПТД | 2020 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020227 |
| Лейкова, М. В., Бычкова, И. В. | Инженерная компьютерная графика. Методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования | Москва: Издательский Дом МИСиС | 2016 | http://www.iprbookshop.ru/64175.html |
| Пименов В. И., Медведева А. А. | Автоматизированное проектирование в интерьерном дизайне. Использование 3D и мультимедиа | СПб.: СПбГУПТД | 2017 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017672 |
| Николаева С. А. | Основы производственного мастерства 3D графики | СПб.: СПбГУПТД | 2015 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2681 |
| Николаева А. С. | Проектная компьютерная графика и мультимедиа. Создание трехмерного логотипа и анимации текста | СПб.: СПбГУПТД | 2018 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018339 |

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

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 |