

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.02.01** Основы гейм-дизайна

Учебный план: 2026-2027 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

| Семестр<br>(курс для ЗАО) |     | Контактная работа обучающихся |                   | Сам.<br>работа | Контроль,<br>час. | Трудоёмкость,<br>ЗЕТ | Форма<br>промежуточной<br>аттестации |
|---------------------------|-----|-------------------------------|-------------------|----------------|-------------------|----------------------|--------------------------------------|
|                           |     | Лекции                        | Практ.<br>занятия |                |                   |                      |                                      |
| 6                         | УП  | 17                            | 51                | 73,75          | 2,25              | 4                    | Зачет, Курсовая<br>работа            |
|                           | РПД | 17                            | 51                | 73,75          | 2,25              | 4                    |                                      |
| Итого                     | УП  | 17                            | 51                | 73,75          | 2,25              | 4                    |                                      |
|                           | РПД | 17                            | 51                | 73,75          | 2,25              | 4                    |                                      |

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, профессор

ассистент

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

Иванов Роман

Максимович

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина

Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина

Михайловна

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

**1.2 Задачи дисциплины:**

- ознакомить студентов с основными понятиями и базовыми принципами гейм-дизайна, 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:

Компьютерная графика и анимация

Дизайн в цифровой среде

Визуальный нарратив

Коммуникационный дизайн

UX/UI дизайн

Музыка и звуковой дизайн

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

|                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений</b>                                                                               |
| <b>Знать:</b> игровые жанры, основные понятия и принципы геймдизайна, составляющие геймплея; типовые процессы разработки игр, правила дизайна компьютерных игр.                                                                                  |
| <b>Уметь:</b> пользоваться простыми инструментами при создании гейм-дизайнерской документации; проектировать пользовательский интерфейс компьютерных игр; использовать современную компьютерную терминологию в области дизайна компьютерных игр. |
| <b>Владеть:</b> навыками анализа и декомпозиции игровых механик в проектах; основами гейм-дизайна для грамотного применения их при проектировании пользовательских интерфейсов игровых приложений.                                               |

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

| Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий                                                                                                                                            | Семестр<br>(курс для ЗАО) | Контактная работа |               | СР<br>(часы) | Инновац.<br>формы<br>занятий | Форма<br>текущего<br>контроля |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------|---------------|--------------|------------------------------|-------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                      |                           | Лек.<br>(часы)    | Пр.<br>(часы) |              |                              |                               |
| Раздел 1. Введение в дисциплину                                                                                                                                                                      | 6                         |                   |               |              |                              | Пр                            |
| Тема 1. История развития игровой индустрии. Формирование геймдизайна, как отдельной креативной дисциплины                                                                                            |                           | 2                 |               |              | ГД                           |                               |
| Тема 2. Основные понятия геймдизайна                                                                                                                                                                 |                           | 2                 |               | 2            | ГД                           |                               |
| Тема 3. Значение игрового опыта в играх. Основы игровых взаимодействий. Практическое занятие: презентация на общую тему «Анализ игровых взаимодействий»                                              |                           |                   | 3             | 4            |                              |                               |
| Раздел 2. Структура игрового проекта                                                                                                                                                                 |                           |                   |               |              |                              | О                             |
| Тема 4. Игровые механики и системы в современных игровых проектах                                                                                                                                    |                           | 1                 |               | 2            | ГД                           |                               |
| Тема 5. Игровые циклы в современных игровых проектах. Кор- и мета-геймплей                                                                                                                           |                           | 1                 |               | 2            | ГД                           |                               |
| Тема 6. Игровой баланс в современных игровых проектах. Типы игроков                                                                                                                                  |                           | 1                 |               | 2            | ГД                           |                               |
| Тема 7. Левел-дизайн в современных игровых проектах                                                                                                                                                  |                           | 1                 |               | 2            |                              |                               |
| Тема 8. Визуальный, звуковой и нарративный дизайн в современных игровых проектах                                                                                                                     |                           | 1                 |               | 2            |                              |                               |
| Тема 9. Основные виды игровой документации. Фичлисты и списки USP                                                                                                                                    |                           | 2                 |               | 2            |                              |                               |
| Раздел 3. Разработка концепции игрового проекта                                                                                                                                                      |                           |                   |               |              |                              | Пр                            |
| Тема 10. Концептирование и формализация замысла. Практическое занятие: питч-презентация собственного игрового проекта                                                                                |                           |                   | 6             | 6            | ГД                           |                               |
| Тема 11. Разработка и оформление концепт-документа. Практическое занятие: концепт-документ собственного игрового проекта. Определение жанра, платформы и целевой аудитории. Анализ проектов-аналогов |                           |                   | 6             | 6            | ГД                           |                               |
| Тема 12. Создание игрового мира, сеттинга и персонажей. Практическое занятие: подробное представление визуализации мира, сеттинга и персонажей собственного игрового проекта                         |                           | 2                 | 6             | 8            | ГД                           |                               |
| Раздел 4. Разработка геймдизайнерской документации                                                                                                                                                   |                           |                   |               |              |                              | О                             |
| Тема 13. Разработка и оформление геймдизайнерской документации. Практическое занятие: геймдизайнерский документ собственного игрового проекта. Формирование основных разделов                        |                           | 2                 | 6             | 6            | ГД                           |                               |

|                                                                                                                                                                                                 |  |      |       |       |    |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------|-------|-------|----|--|
| Тема 14. Проектирование геймплея и игрового баланса.<br>Практическое занятие: концепция геймплея собственного игрового проекта.<br>Создание схем, графиков и диаграмм                           |  |      | 6     | 6     | ГД |  |
| Тема 15. Проектирование структуры игрового проекта. Основы UX в играх.<br>Практическое занятие: концепция структуры экранов и интерфейсов игры.<br>Визуализация игрового процесса и интерфейсов |  | 2    | 6     | 6     | ГД |  |
| Тема 16. Разработка кейс-презентации.<br>Практическое задание: кейс-презентация собственного игрового проекта                                                                                   |  |      | 6     | 11    |    |  |
| Тема 17. Просмотр и обсуждение разработанных проектов.<br>Практическое занятие: презентация собственного игрового проекта и его составляющих                                                    |  |      | 6     | 6,75  |    |  |
| Итого в семестре (на курсе для ЗАО)                                                                                                                                                             |  | 17   | 51    | 73,75 |    |  |
| Консультации и промежуточная аттестация (Зачет, Курсовая работа)                                                                                                                                |  | 2,25 |       |       |    |  |
| <b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>                                                                                                                                               |  |      | 70,25 | 73,75 |    |  |

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

**4.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта):** Цель: Сформировать компетенции обучающегося в области гейм-дизайна

Задачи:

Познакомить с основами гейм-дизайна;

Сформировать навыки разработки сеттинга, игрового мира и его персонажей; составления геймдизайнерской документации.

**4.2 Тематика курсовой работы (проекта):** Разработка геймдизайнерской документации и презентации собственного игрового проекта

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

В объем курсового проекта входят: пояснительная записка, а также итоговый проект

Основными структурными составляющими пояснительной записки курсового проекта являются:

– титульный лист;

– задание;

– содержание;

– введение (содержит обоснование актуальности темы);

– основная часть пояснительной записки, разбитая на главы;

– заключение (содержит краткие выводы по результатам выполненной работы и рекомендации по её использованию);

– список используемой литературы;

– приложения.

В текстовую часть пояснительной записки кроме описательного материала включается и графический материал, состоящий из структурных схем, рисунков, графиков, иллюстративных изображений, скриншотов экранов разрабатываемого проекта. Рекомендуемый объем пояснительной записки курсового проекта - 15-20 страниц машинописного текста, выполненного на одной стороне листа бумаги формата А4.

Параметры форматирования: шрифт Times New Roman, размер шрифта 14, межстрочный интервал 1,5. Границы полей: нижнее и верхнее поля 2 см, правое-1,5 см, левое-3см.

#### 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-3            | Дает определение основных понятий геймдизайна, рассматривает игровые жанры и их специфику, принципы геймдизайна;<br>Анализирует этапы разработки компьютерных игр. | Вопросы для устного опроса       |

|  |                                                                                                                 |                                  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
|  | Создает гейм-дизайнерскую документацию; проектирует пользовательский интерфейс компьютерных игр.                | Практико-ориентированное задание |
|  | Анализирует игровые механики в компьютерных играх; разрабатывает пользовательский интерфейс игровых приложений. | Практико-ориентированное задание |

### 5.1.2 Система и критерии оценивания

| Шкала оценивания      | Критерии оценивания сформированности компетенций |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | Устное собеседование                             | Письменная работа                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5 (отлично)           |                                                  | Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество выполнения проектной части задания соответствует всем требованиям. Продемонстрировано знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы. Материал излагается грамотно, логично, последовательно; адекватно используются профессиональные понятия и термины. Оформление работы соответствует требованиям ГОСТ, библиография, приложения оформлены на должном уровне. Объем работы заключается в пределах от 10 до 15 страниц. Во время защиты обучающийся показал умение кратко и отчетливо представить результаты проектного исследования и разработки дизайн-проекта, адекватно ответить на поставленные вопросы. |
| 4 (хорошо)            |                                                  | Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество исполнения всех элементов проектного задания полностью соответствует всем требованиям. Студент показал знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, однако умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщения и выводы вызывают у него затруднения. Материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно; понятия и термины используются не всегда адекватно. В оформлении курсовой работы /проекта имеются недочеты. Во время защиты студент показал умение кратко и отчетливо представить результаты исследования и проектирования, однако испытывал затруднения при ответе на поставленные вопросы.                                                        |
| 3 (удовлетворительно) |                                                  | Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта в целом соответствуют утвержденной теме. Исследование не содержит элементы новизны. Проектное задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         |                                                                                                                                                                                                                                 | низкое, либо работа представлена с опозданием. Студент излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировок; умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы вызывают у него затруднения. Во время защиты студент затрудняется в представлении результатов исследования и проектирования, а также ответах на поставленные вопросы. |
| 2 (неудовлетворительно) |                                                                                                                                                                                                                                 | Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы                                                                                                                                                                                                                     |
| 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 6 |                                                                                            |
| 1         | В чем заключается роль геймдизайнера в создании игры?                                      |
| 2         | Что такое игровая механика? Как она определяет игровой процесс?                            |
| 3         | Что такое игровой опыт? За счет чего он формируется?                                       |
| 4         | Как осуществляется баланс сложности в играх? Что такое кривая сложности?                   |
| 5         | Опишите основные особенности кор- и мета- геймплея                                         |
| 6         | Что такое игровой цикл? Каковы особенности его структуры?                                  |
| 7         | Опишите основные особенности и средства выразительности аркадных и экшен-игр.              |
| 8         | Опишите основные особенности и средства выразительности RPG и квест-игр.                   |
| 9         | Опишите основные особенности и средства выразительности игр в жанре «интерактивного кино». |
| 10        | Опишите основные виды геймдизайнерской документации.                                       |
| 11        | Как выстроить концепцию игрового проекта? Что такое сеттинг?                               |
| 12        | Основные среды разработки игры (движки) и их основные возможности.                         |
| 13        | Какие особенности имеет питчинг игровых проектов? Опишите его основные принципы.           |
| 14        | В чем заключается специфика игровых интерфейсов? опишите основные принципы их разработки.  |
| 15        | Опишите основные функции фичелиста.                                                        |

## 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

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

Разработка презентации на тему «Анализ игровых взаимодействий».  
Подбор референсов и проектов-аналогов для собственного игрового проекта.  
Разработка питч-презентации собственного игрового проекта.  
Разработка концепт-документа собственного игрового проекта.  
Разработка описания и визуализации мира, сеттинга и персонажей собственного игрового проекта.  
Разработка дизайн-документа собственного игрового проекта.  
Разработка описания игровых механик собственного игрового проекта.  
Разработка фичелиста собственного игрового проекта.  
Разработка визуализаций и инфографики для собственного игрового проекта.  
Разработка структуры экранов собственного игрового проекта.  
Разработка макетов интерфейсов собственного игрового проекта.  
Сборка простого проекта в среде разработки Unity на основе заготовленных элементов.  
Разработка кейс-презентации собственного игрового 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 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>       |                                                           |                                                                                                    |             |                                                                                                                                 |
| 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>                                         |
| Баланов, А. Н.                                 | Игровой дизайн и графика                                  | Москва, Вологда: Инфра-Инженерия                                                                   | 2025        | <a href="https://www.iprbookshop.ru/154617.html">https://www.iprbookshop.ru/154617.html</a>                                     |
| <b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b> |                                                           |                                                                                                    |             |                                                                                                                                 |
| Киргизов Ю. В.                                 | Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей | Санкт-Петербург: СПбГУПТД                                                                          | 2025        | <a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2025202">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2025202</a> |
| 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>                                       |

|              |                                                                                               |                                                                                 |      |                                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Заика, А. А. | Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA | Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа | 2023 | <a href="https://www.iprbookshop.ru/131499.html">https://www.iprbookshop.ru/131499.html</a> |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

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

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>

Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>

Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>

Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>

Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Blender

Autodesk Maya

Autodesk 3dsMax

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe Audition

Adobe After Effects

Figma

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

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