

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.03

Концепция разработки компьютерной игры

Учебный план: 2026-2027 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

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	32	16	69	27	4	Экзамен
	РПД	32	16	69	27	4	
Итого	УП	32	16	69	27	4	
	РПД	32	16	69	27	4	

Санкт-Петербург
2026

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Киргизов Юрий Виталиевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в разработке компьютерных игр.

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть развитие игровой индустрии в исторической ретроспективе.

Раскрыть принципы разработки компьютерных игр с использованием новых программных продуктов.

Продemonстрировать особенности применения исследовательской и аналитической работы в деятельности специалиста игровой индустрии.

Показать взаимозависимость творческих концепций, новейших достижений компьютерных технологий и интеллектуальных стратегий на практике, в процессе реализации пользовательского интерфейса в компьютерном игровом дизайн-проекте.

Изучить основные программные графические пакеты, используемые в создании и разработке визуального дизайна интерфейса для компьютерных игр.

Развить навыки графического выполнения и презентации самостоятельно созданного дизайн-проекта.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Живопись

Рисунок

Программное обеспечение 2D графики

Программное обеспечение 3D графики

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

История зарубежного искусства и культуры

Мировые культуры и межкультурные коммуникации

Компьютерные технологии в игровой графике

Информационные технологии

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: основополагающие принципы и научные основы построения концепции компьютерной игры, ее методологической планкарты.

Уметь: ориентироваться в многообразии компьютерных игр и в современных проблемах компьютерной игровой индустрии, написать сценарий компьютерной игры.

Владеть: навыками интерпретации явлений и образов окружающего мира для создания выразительного контента игровой среды.

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. Концепции, основные понятия и принципы проектирования компьютерной игры.	7					П
Тема 1. Изучение роли игры в жизни человека, типов, видов, терминов нецифровых игр и цифрового геймдизайна. Изучение истории развития гейм-индустрии и игровой графики. Практическое занятие: Сбор материала по игровой графике в гейминдустрии.		2	1	8	ГД	
Тема 2. Изучение концепции игры: анализ рынка (возможные риски, уровень конкуренции, ресурсоемкость), краткое описание игры, жанр, целевая аудитория. Практическое занятие: Сбор и изучение материала по особенностям игровых миров.		2	1	7	ГД	
Тема 3. Изучение дизайна мира, системного дизайна, контент-дизайна, игровых текстов, дизайна уровней, дизайна интерфейсов. Практическое занятие: Разработка структуры компьютерной игры.		3	1	6	ГД	П
Раздел 2. Этапы создания компьютерной игры.						
Тема 4. Разработка игрового проекта. Поиск новых идей, определение сеттинга, изучение и переработка материалов по выбранной теме, отработка механики-динамики-эстетики, итеративный дизайн, быстрый прототип, плейтест, ревизия, повторение. Ограничения в геймдизайне. Практическое занятие: Определение темы и содержания игрового проекта.		3	1	6	ГД	
Тема 5. Завершающая стадия разработки компьютерной игры. Особенности издания (публикации игры). Нецифровые ограничения. Цена производства, физические размеры, специфика издателя, временные рамки, ресурсы. Практическое занятие: Определение пайплайна игрового проекта.		3	2	7	ГД	
Раздел 3. Графический интерфейс пользователя. Макетирование.						П
Тема 6. Исследование и препродакшен. Интерфейс оболочки и внутриигровой интерфейс. Изучение аналогов, референсы, создание мудборда. Главное меню и меню подразделов. Практическое занятие: Сбор материала по теме семестра. Разработка интерфейса игры. Эскизирование.		3	2	7	ГД	

Тема 7. Сетка. Практическое занятие: Создание визуального ряда в соответствии с логическим маршрутом. Разработка постраничного макета.		4	2	7	ГД	
Тема 8. Шрифт в графических интерфейсах. Практическое занятие: Объединение текста, графики и данных. Работа с референсами.		4	2	7	ГД	
Раздел 4. Цифровая миниатюра.						
Тема 9. Визуализация пиктограмм и символов. Иконографика (пиксельная графика). Практическое занятие: Создание мудборда. Эскизирование. Формирование навыков работы в малом разрешении.		4	2	7	ГД	
Тема 10. Проектирование интерфейса компьютерной игры. Итоговое решение интерфейса игры в графических пакетах растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Практическое занятие: Художественная проработка и детализовка. Создание законченного образа интерфейса игры.		4	2	7	ГД	П
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		32	16	69		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		50,5		93,5		

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-2	Раскрывает основы построения концепции компьютерной игры, принципы и методы современного проектирования дизайна интерфейса, в синтетическом единстве которого слиты технические, стилистические и художественные особенности визуализации компьютерной игры. Разрабатывает дизайн интерфейса в концепции компьютерной игры, адаптируя творчество и выпускаемую продукцию к современной культуре дизайна, оформляет интерфейсы игр различного тематического содержания, структурирует информацию и четко выстраивает иерархию всего визуального комплекса проекта. Проектирует яркий и конкурентоспособный продукт в игровой графике, применяя современные методы и технологические разработки и художественно интерпретируя многообразные аспекты окружающего мира.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проекта,	

	свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы. Полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями, качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Не полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. 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 7	
1	Художественная проработка и детализовка. Какие графические программы используются в проектировании игровой графики?
2	Главное меню и меню подразделов. GUI- (графический интерфейс пользователя). Система навигации.
3	Выравнивание визуальных элементов. Сетка.
4	Создание логотипа игры. Особенности и специфика.
5	Иерархия текстов в интерфейсе. С помощью чего она осуществляется?
6	Процесс создания иконки. Удобочитаемость.
7	Что такое прототипирование, и каково его применение?
8	Особенности визуализации пиктограмм и символов.
9	Язык символов. Визуальная метафора. Пиктограмма.
10	Особенности и отличие дизайна интерфейса компьютерных игр от неигровых (интерфейсы программ и приложений, веб-сайтов).
11	Современные требования при создании интерфейса пользователя компьютерных игр.
12	Основные принципы проектирования пользовательского интерфейса.
13	Цели и задачи графического пользовательского интерфейса.
14	Определение интерфейса компьютерной игры.

15	Конструктивные, художественные, стилистические особенности и различия проектирования интерфейсов компьютерных игр.
16	Какие исследования проводятся на стадии предварительного функционального анализа игрового проекта?
17	Существует ли зависимость содержания игр от целевой аудитории?
18	Виды, жанры компьютерных игр.
19	Специфика и особенности развития компьютерных игр?
20	Какова роль игры в жизни человека?

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Собрать из референсов мудборды по теме- 2 шт.

Разработать логотип. Представить в разных форматах – 3-4 шт.

Разработать изображение бекграундов (в тоне и цвете, детализировано) для основных страниц- 4 шт.

Представить варианты с интерфейсом и без него.

Разработать эскизы интерфейса оболочки игры и внутриигровое меню- 1-2 листа.

Выполнить итоговый вариант серии окон графического интерфейса пользователя (стартовая страница, окно загрузки, игровое меню, меню выбора настроек, комната героя)- 2-3 листа.

Разработать оформление серии декоративных рамок, блоков, панелей (из 10 шт.).

Разработать изображения серии иконок из 20-30 шт.:

- Персонажи - 4 шт.

- Гербы - 4 шт.

- Скилы (способности), сеты (предметы и доспехи аватар), инвентарь, расходники - по 4 шт. для 2-3

разных героев.

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

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019117
Киргизов Ю.В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019222
Киргизов, Ю. В.	Дизайн интерфейса в игровой графике	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102614.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Баканов, А. С., Обознов, А. А.	Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход	Москва: Издательство «Институт психологии РАН»	2019	http://www.iprbookshop.ru/88367.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>
Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>
Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>
Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>
Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>
ArtStation- популярный ресурс для размещения арт-портфолио [Электронный ресурс]. URL: <https://www.artstation.com/>
Pinterest — популярный ресурс по поиску и хранению референсов [Электронный ресурс]. URL: <https://www.pinterest.ru/>
Character Design References — ресурс с множеством концепт-артов персонажей, дизайнов и артбуков от разных художников [Электронный ресурс]. URL: <https://characterdesignreferences.com/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows 10 Pro
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator

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