

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.01.01 Драматургия и режиссура компьютерных игр

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 Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой ёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
7	УП	64	43,75	0,25	3	Зачет
	РПД	64	43,75	0,25	3	
8	УП	34	47	27	3	Экзамен
	РПД	34	47	27	3	
Итого	УП	98	90,75	27,25	6	
	РПД	98	90,75	27,25	6	

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

Кузнецова Марина
Рудольфовна

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 профессиональные компетенции обучающегося в области драматургии и режиссуры компьютерных игр

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть методы создания сюжета и разработки сценария и драматургии игрового контента;
Раскрыть принципы построения движения и взаимодействия различных объектов в анимации;
Продемонстрировать особенности повествования анимационного/ художественного кино для дальнейшего применения при разработке сценария персонального проекта;
обучить классическим основам анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационной графики

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Программное обеспечение 2D графики

Программное обеспечение 3D графики

Рисунок

Концепция разработки компьютерной игры

История отечественного искусства и культуры

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Учебная практика (творческая практика)

История зарубежного искусства и культуры

Мировые культуры и межкультурные коммуникации

Пластическая анатомия в игровой графике

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

Перспектива в игровой графике

Цветоведение и колористика в игровой графике

Композиция в графике

Учебная практика (ознакомительная практика)

Управление проектами

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: специфику и особенности драматургии и режиссуры компьютерных игр в контексте этических и эстетических норм современного общества, исторические аспекты анимационного кино, применения анимации в игровой индустрии; критерии оценки предпочтений целевой аудитории в области режиссуры и драматургии компьютерных игр. Этапы создания сценария анимационного кино.
--

Уметь: применять базовые инструменты программного обеспечения; определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру на основе сравнительного анализа подобных проектов; разработать версию аниматика текущего анимационного проекта.

Владеть: навыками владения необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects; навыками анализа повествования анимационного художественного кино для разработки сценария персонального проекта;
--

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в режиссуру анимации.	7				О
Тема 1. Современная роль и влияние анимационной индустрии. Экскурс по развитию кино и анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Роль анимационной индустрии на мировом рынке развлечений		10	7	ГД	
Тема 2. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, вовремя и после анимационного производства. Анализ анимационных и игровых фильмов с позиции эффективного повествования. Этапы формирования пошагового алгоритма в производстве анимационного продукта. Создание графика производства и распределение обязанностей между ключевыми звеньями.		10	7	ГД	
Раздел 2. Начало формирования истории, сценарий и ввод сильного персонажа					О
Тема 3. Начало формирования истории. Идея и тема анимационного контента. Описание проекта: жанр, формат, определение целевой аудитории.		10	7	ГД	
Тема 4. Ввод сильного персонажа. Архетипы и стереотипы. Модели повествования. Путь героя по Джозефу Кэмпбеллу. Введение в сценаристику. Формирование сюжетных линий на основе характеров персонажей и законов мира по сформированной концепции. Разработка вариантов синопсисов и дальнейшее формирование сценария.		10	7	ГД	
Раздел 3. Формирование персонального контента					КПр,О
Тема 5. Поиск и формирование анимационного стиля. Разработка художественного решения текущего анимационного проекта. Разработка фонов, дизайна персонажей для анимации с учётом авторского концептуального решения и эффективной скорости производства		11	6	ГД	
Тема 6. Формирование пайплайла. Применение двенадцати основных анимационных принципов при создании персонажной анимации.		13	9,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	43,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 4. Создание раскадровки и аниматика	8				КПр

Тема 7. Окончательная проработка раскадровки и дальнейшая сборка аниматика текущего анимационного проекта.		3	6	ГД	
Тема 8. Основы композиции в кадре. Основы режиссуры игрового и анимационного кино. Разработка движения и характера персонажа с помощью программного обеспечения Adobe Animate. Постановка технического задания актёру озвучения		6	6	ГД	
Раздел 5. Анимационное производство					
Тема 9. Производство анимации. Ведение анимационного процесса согласно индивидуальному плану. Пошаговая проработка сцен авторского анимационного видео, совмещающая взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, а также артикуляцией и звуковыми эффектами.		6	7	ГД	О,КПр
Тема 10. Работа со звукозаписью в Adobe Animate. Пошаговая проработка сцен авторского анимационного видео, совмещающая взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, а также артикуляцией и звуковыми эффектами.		6	10	ГД	
Раздел 6. Финальное решение анимационного проекта					
Тема 11. Применение программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для осуществления цветокоррекции, создания дополнительного света и наложения визуальных эффектов в сцены авторского анимационного видео.		6	10	ГД	О,КПр
Тема 12. Финальный рендер анимационного проекта. Подача и презентация		7	8	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	47		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		100,75	115,25		

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	Объясняет этапы создания сценария художественного и/или анимационного кино; понятие драматизации; основы разработки характеров персонажей. Раскрывает особенности актовой структуры и её значение при формировании сюжетных линий; основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Объясняет роль света и тени. Раскрывает специфику построения эффективной динамики повествования. Визуально и убедительно изображает вручную и/или с помощью	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

	графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разрабатывает версию аниматика текущего анимационного проекта. Разрабатывает сценарий персонального проекта;эффективно преобразовывая сценарий в формат раскадровки и аниматика в графических редакторах Adobe Photoshop, Abode Animate.	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 вопросов темы, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов задания (эскизов и итоговой творческой работы) полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Все заданные вопросы отражены в эскизах и итоговой творческой работе в необходимой полноте и с требуемым качеством. Ошибки отсутствуют. Самостоятельная работа проведена в достаточном объеме, но ограничивается только основными рекомендованными источниками информации. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. 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.Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы. Содержание работы полностью не соответствует заданию. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
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 7	
1	Перечислить Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий.
2	Перечислить Аппаратные и программные компоненты мультимедиа
3	Рассказать о мультимедиа в информационном обеспечении.
4	Рассказать о мультимедиа в технологии программирования.
5	Рассказать о кодировании графической информации
6	Перечислить способы представления информации
7	Рассказать о географии одновременного возникновения мирового "синематографа"
8	Перечислить достижения традиционных искусств и средств массовой информации.
9	Рассказать о предпосылках возникновения экранной и мультимедийной культуры.
10	Обозначить место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества
Семестр 8	
11	Рассказать о различных способах группировки
12	Объяснить основы работы в программе AdobeAfterEffects
13	Объяснить основы работы в программе AdobePremiere
14	Объяснить механизм формирования собственных цветовых оттенков при печати изображений.
15	Рассказать о формировании собственных цветовых оттенков на экране монитора.
16	Перечислить приемы использования цвета в компьютерной графике
17	Рассказать о векторном графическом редакторе AdobeIllustrator.
18	Перечислить основные виды графики
19	Перечислить основные приемы фотомонтажа
20	Рассказать о приемах обработки видео на компьютере?

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

7 семестр.

1. Сформировать в письменном виде общую концепцию анимационного проекта с описанием идеи и выбранной темы.

2. Выполнить скетчинг нескольких сцен с определением художественного решения анимационного проекта. 3 сцены, ф.- А-4, материал - свободный

3. Работать над дизайном персонажа для анимационного проекта с обкаткой и картой эмоций, 3 листа, ф. - А-4, материал - свободный.

4. Разработать фоны для анимационного проекта, 4 листа, ф- А-4, материал- свободный.

5. Создать раскадровку, а также секвенцию раскадровки в хронометраже.

8 семестр.

6. Проработать пошагово сцены авторского анимационного видео, создать взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, артикуляцией и звуком.

7. Осуществить цветокоррекцию и наложить визуальные эффекты в программах Adobe After effects и Adobe Premier.

8. Осуществить финальный рендер анимационного 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, экзамен проводится в форме просмотра практических заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным темам, вопросы по выполненным практическим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Медведева А.А.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020222
Вагнер В. И.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201903
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	http://www.iprbookshop.ru/102623.html
Вагнер, В. И.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102435.html
Шульдова, С. Г.	Компьютерная графика	Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО)	2019	http://www.iprbookshop.ru/100360.html
Бураченко, А. И.	Анализ режиссуры спектакля	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2022	https://www.iprbookshop.ru/127818.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Кравцов Д. В.	Спецрисунок и художественная графика. Рисунок с натуры и декоративно-стилизованное изображение в черно-белой графике	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018206
Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>

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/>

Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>

Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Adobe After Effects

Adobe Animate

Adobe Photoshop

Adobe Premiere Pro

Autodesk Maya

Blender

Microsoft Windows 10 Pro

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