

**Приложение 2.Х**  
**к ПОП по специальности**  
09.02.07 Информационные системы и программирование

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**00.ХХ «ОСНОВЫ ИГРОВОГО ДИЗАЙНА И СЦЕНАРИСТИКИ»**

**Москва 2023 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
00.XX «ОСНОВЫ ИГРОВОГО ДИЗАЙНА И СЦЕНАРИСТИКИ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Учебная дисциплина 00.XX «Основы игрового дизайна и сценаристики» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01-04, ПК X.3, X.5, ПК X.6, ПК X.7.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
<b>ОК 01</b>	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи; Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
<b>ОК 02</b>	Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации
<b>ОК 03</b>	Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы,	Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;

	используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности	Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности
<b>ОК 04</b>	Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
<b>ПК Х.3</b>	Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы	Модели разработки компьютерных игр, системы расчета бюджетов, сроков и требуемых специалистов
<b>ПК Х.5</b>	Создавать дизайн игрового пространства: формировать игровую экономику, осуществлять баланс ресурсов и игровой сложности, выстраивать игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта	Особенности получения пользовательского опыта и эмоции; Игровые инструменты и механики; Игровой цикл, целеполагание и время в игре; Дизайн игрового пространства; Принципы игровой экономики, баланс и сложность
<b>ПК Х.6</b>	Уметь создавать игровой мир (сеттинг), персонажей, сюжет и другие элементы истории игры; Выстраивать повествование через окружение и применять другие приемы нарративного дизайна	Способы повествования через окружение и другие приемы нарративного дизайна; Особенности процесса создания мира (сеттинга), персонажей, сюжета и других элементов истории игры
<b>ПК Х.7</b>	Составлять дизайнерскую документацию для компьютерных игр; Проектировать игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры	Номенклатуру документации, используемой дизайнерами игр; Современные тренды дизайна и проектирование интерфейсов; Способы монетизации

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в т. ч.:	
теоретическое обучение	22
практические занятия	12
<i>Самостоятельная работа</i> <sup>1</sup>	*
Промежуточная аттестация	2

---

<sup>1</sup> Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов <sup>2</sup> , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Основы игрового дизайна и сценаристики</b>		<b>34</b>	
<b>Тема 1.1 Введение в дисциплину</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>2</b>	ОК 01-04, ПК X.3.
	1. Что такое геймдизайн и чем занимается геймдизайнер	2	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>2</b>	
	1. Практическая работа «Задачи геймдизайнера при разработке игры»	2	
<b>Тема 1.2. Элементы геймплея</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	ОК 01-04, ПК X.5, ПК X.6, ПК X.7
	1. Пользовательский опыт и эмоции	10	
	2. Игровые инструменты и механики		
	3. Игровой цикл, целеполагание и время в игре		
	4. Дизайн игрового пространства (левелдизайн)		
	5. Принципы игровой экономики, баланс и сложность		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>6</b>	
	1. Практическая работа «Написание механик игры с учетом выбранного жанра»	2	
	2. Практическая работа «Игровой цикл и целеполагание»	2	
	3. Практическая работа «Построение игрового баланса»	2	
<b>Тема 1.3. Нарративный дизайн и сценаристика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ОК 01-04, ПК X.5, ПК X.6, ПК X.7
	1. Повествование через окружение и другие приемы нарративного дизайна	4	
	2. Создание мира, персонажей и сюжета игры		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>2</b>	
	1. Практическая работа «Придумываем историю игры»	2	
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	
	1. Документация дизайнера игры	6	

<sup>2</sup> В соответствии с Приложением 3 ПООП.

<b>Тема 1.4.</b> <b>Инструменты</b> <b>дизайнера игры</b>	2. Дизайн и проектирование интерфейсов		ОК 01-04, ПК X.5, ПК X.6, ПК X.7
	3. Монетизация		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>2</b>	
	1. Практическая работа «Прототип игры без кода»	2	
<b>Дифференцированный зачет</b> *в качестве рекомендации: в виде защиты курсового проекта		<b>2</b>	
<b>Всего:</b>		<b>36</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «Разработка игр и интерактивных медиа», оснащенный:

1) оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

2) техническими средствами обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- мультимедиапроектор;
- модуль для автоматизации и обработки данных мультимедийного контента;
- вспомогательное оборудование, требуемое для подачи конкретного материала;
- наличие подключения к сети интернет.

#### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

##### 3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Авдулова, Т. П. Психология игры : учебник для вузов / Т. П. Авдулова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 232 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05718-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515313> (дата обращения: 11.07.2023).

2. Конюховский, П. В. Теория игр : учебник для академического бакалавриата / П. В. Конюховский, А. С. Малова. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 252 с. — (Авторский учебник). — ISBN 978-5-9916-4220-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/508861> (дата обращения: 11.07.2023).

3. Набатова, Д. С. Математические и инструментальные методы поддержки принятия решений : учебник и практикум для вузов / Д. С. Набатова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 292 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02699-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511200> (дата обращения: 11.07.2023).

4. Одинцова, М. А. Сказкотерапевтические технологии в психологическом тренинге : учебник и практикум для вузов / М. А. Одинцова, И. В. Вачков. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 309 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13364-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519077> (дата обращения: 11.07.2023).

5. Патрушева, И. В. Психология и педагогика игры : учебное пособие для вузов / И. В. Патрушева. — Москва : Издательство Юрайт, 2022 ; Тюмень : Тюменский государственный университет. — 130 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09867-9 (Издательство Юрайт). — ISBN 978-5-400-01012-5 (Тюменский государственный университет). — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/492382> (дата обращения: 11.07.2023).

6. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 223 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00219-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511653> (дата обращения: 11.07.2023).

7. Теория и методика игры : учебник и практикум для вузов / О. А. Степанова, М. Э. Вайнер, Н. Я. Чутко ; под редакцией Г. Ф. Кумариной, О. А. Степановой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06397-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512069> (дата обращения: 11.07.2023).

8. Тюков, А. А. Психология образования : учебное пособие для вузов / А. А. Тюков. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 177 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-08831-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516951> (дата обращения: 11.07.2023).

9. Шиловская, Н. А. Теория игр : учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 318 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8264-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512353> (дата обращения: 11.07.2023).

### **3.2.2. Дополнительные источники**

1. Брукс, Ф., Мифический человеко-месяц, или Как создаются программные системы / Ф. Брукс // Переводчик А. Логунов // Санкт-Петербург : Питер, 2021. — 368 с. — ISBN 978-5-4461-1636-2.

2. Зубек, Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться [Переводчик О. И. Перфильев] / Р. Зубек // Москва : Бомбора, 2022. — 272 с. — ISBN 978-5-04-123200-9.

3. Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений [Переводчик О. В. Готлиб] / Р. Костер // Москва : ДМК-Пресс, 2018. — 288 с. — ISBN 978-5-97060-478-6.

4. Роллингз, Э. Проектирование и архитектура игр [пер. с англ. под ред. А. А. Чекаткова] / Э. Роллингз, Д. Моррис. — Москва : Вильямс, 2006. — 1034 с. — ISBN 5-8459-0914-7.

5. Сабиров, В. К. Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше / В. К. Сабиров // Москва : Бомбора, 2020. — 375 с. — ISBN 978-5-04-109970-1.

6. Савченко, А. Игра как бизнес. От мечты до релиза [Редактор Е. Горанская] / А. Савченко // Москва : Бомбора, 2022. — 336 с. — ISBN 978-5-04-102129-0.

7. Сильвестр, Т. Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin's Creed и дальше [Переводчики М. Панин, А. Попова] / Т. Сильвестр // Санкт-Петербург : Питер, 2020. — 448 с. — ISBN 978-5-4461-1376-7.

8. Шелл, Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все [Переводчик А. Лысенко] / Д. Шелл // Москва : Альпина Диджитал, 2019. — 820 с. — ISBN 978-5-9614-2512-3.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i> <sup>3</sup>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<b>Умения</b>		
<p>Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;  Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;  Определять этапы решения задачи;  Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;  Составить план действия; определить необходимые ресурсы;  Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;  Реализовать составленный план;  Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника);  Определять задачи для поиска информации;  Определять необходимые источники информации;  Планировать процесс поиска;  Структурировать получаемую информацию;  Выделять наиболее значимое в перечне информации;  Оценивать практическую значимость результатов поиска;  Оформлять результаты поиска;  Использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;  Применять в деятельности профессиональную терминологию;  Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования;  Применять техники финансовой грамотности;</p>	<p>Полнота, детальность и реализуемость сформированных целей и задач;  Подробность и качество документации;  Качество и реализуемость интерфейсов и интерфейсных решений;  Актуальность, результативность, востребованность и реализуемость составленных планов по гейм-дизайну в рамках игрового продукта;  Качество конечного продукта, на основании экспертного мнения (полученного методом 3Д-оценки) и метрических данных (полученных, например, с помощью Индекса Потребительской Лояльности)</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

<sup>3</sup> В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>Применять в деятельности знания о психологии коллектива;  Организовывать деятельность коллектива;  Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик;  Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы;  Создавать дизайн игрового пространства: формировать игровую экономику, осуществлять баланс ресурсов и игровой сложности, выстраивать игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта;  Уметь создавать игровой мир (сеттинг), персонажей, сюжет и другие элементы истории игры;  Выстраивать повествование через окружение и применять другие приемы нарративного дизайна;  Составлять дизайнерскую документацию для компьютерных игр;  Проектировать игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры</p>		
<b>Знания</b>		
<p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  Методы работы в профессиональной и смежных сферах;  Структуру плана для решения задач;</p>	<p>Полнота и точность цитирования материала, предоставленного преподавателем или полученного при самостоятельном изучении направления;  Качество конечного продукта, на основании экспертного мнения (полученного методом 3Д-оценки) и метрических данных (полученных, например, с помощью</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

<p>Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;</p> <p>Приемы структурирования информации;</p> <p>Формат оформления результатов поиска информации;</p> <p>Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;</p> <p>Профессиональную терминологию;</p> <p>Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>Основы финансовой грамотности;</p> <p>Психологические основы деятельности коллектива;</p> <p>Правила организации деятельности коллектива;</p> <p>Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик;</p> <p>Модели разработки компьютерных игр, системы расчета бюджетов, сроков и требуемых специалистов;</p> <p>Особенности получения пользовательского опыта и эмоции;</p> <p>Игровые инструменты и механики;</p> <p>Игровой цикл, целеполагание и время в игре;</p> <p>Дизайн игрового пространства;</p> <p>Принципы игровой экономики, баланс и сложность;</p> <p>Способы повествования через окружение и другие приемы нарративного дизайна;</p> <p>Особенности процесса создания мира (сеттинга), персонажей, сюжета и других элементов истории игры;</p> <p>Номенклатуру документации, используемой дизайнерами игр;</p>	<p>Индекса Потребительской Лояльности)</p>	
--	--	--

Современные тренды дизайна и проектирование интерфейсов; Способы монетизации		
---	--	--

**Разработчики примерной образовательной программы**

**Группа разработчиков:**

ФИО	Организация, должность
Поздняков Д.А.	Ведущий специалист лаборатории по экспертному сопровождению внедрения модели колледжа креативных индустрий ФЦ РПОКИ
Мустафина Н.Р.	Главный специалист отдела сопровождения реализации проектов ФЦ РПОКИ

**Руководитель группы:**

ФИО	Организация, должность
Байтаев М.Д.	Заместитель начальника ФЦ РПОКИ