

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Директора № 30 от 01 07 2023г.

Автономной некоммерческой организации
Национальный открытый чемпионат
творческих компетенций «АртМастерс (Мастера Искусств)»

_____ / Володин Б.Б./



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ**

ПО КУРСУ «ГЕЙМДИЗАЙНЕР»

НА ТЕМУ «ИГРОВАЯ СЦЕНАРИСТИКА»

(реализуется частично/исключительно средствами ЭО и ДОТ)

Согласовано:

Руководитель Отдела
образовательных программ
АНО «Артмастерс»

_____ Е.Н. Капура

Москва – 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.	6
4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
4.1. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования «Введение в геймдизайн»	7
4.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы дополнительного образования	10
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	16
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ.	18
<i>Приложение 1</i>	19
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	19
<i>Приложение 2</i>	21
ЛЕКЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ	21
<i>Приложение 3</i>	96
ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ	96
<i>Приложение 4</i>	98
МАТЕРИАЛЫ КОНТРОЛЬНОГО СРЕЗА ЗНАНИЙ	98

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Область применения рабочей программы

Программа по квалификации специалиста геймдизайнер составлена в соответствии с ФГОС по специальности 53.03.01 Дизайн.

Программа учебной дисциплины может быть использована для оказания дополнительных образовательных услуг по учебной дисциплине с целью углубления теоретических знаний и практических умений.

1.2. Обоснование актуальности программы:

Геймдизайн — это профессия с сильным практическим уклоном. Умения и навыки геймдизайнера оттачиваются в бою — при непосредственном участии в разработке игр. Однако новичку все равно нужно будет освоить значительную теоретическую базу и познакомиться с основными подходами к работе и профессиональными инструментами.

Игровая индустрия — большой и быстрорастущий рынок, не лишенный высокой конкуренции. Игры разрабатываются для различных целей, площадок, устройств, в разных жанрах.

Количество людей, интересующихся видеоиграми, достигнет двух миллиардов — четверть населения Земли. Это огромный рынок, который во показывает взрывной рост. Потребность в специалистах, создающих игры и игровой контент, также будет пропорционально увеличиваться — геймдизайн стал перспективной специальностью.

1.3. Цель реализации программы.

Ознакомить слушателей с профессией геймдизайнера; показать, что они умеют, также формирование/ совершенствование компетенций в игровой индустрии.

Задачи программы:

Обучающие:

- ввести в основы профессии;
- историю развития индустрии компьютерных игр и специалистов, работающих в ней
- познакомить с различными специализациями профессии;
- ознакомить с профессиональными навыками и инструментами геймдизайнера, условиями работы, задачами и перспективами карьерного роста;
- познакомить с основными элементами игрового мира;
- приобрести знания при моделировании и моделировании программных систем мультимедиа
- проектирование игрового опыта.

Развивающие:

- развивать потребностно-мотивационную и эмоционально-волевую сферы;
- раскрывать творческий потенциал;
- развивать образное мышление;
- активизировать механизмы социальной адаптации человека в условиях полифункционального коллектива;
- способствовать самоопределению человека в условиях коллективного творческого процесса;
- создавать оптимальные условия для успешной социальной адаптации личности в коллективе.

Воспитательные:

- развивать коммуникативные умения и навыки;
- воспитывать навыки самоорганизации;
- воспитывать чувство коллективной и личной ответственности.

Предназначение программы:

Курс Программы разработан для детей и подростков школьного возраста, кто желает за короткий срок повысить свою квалификацию или освоить новую профессию.

Настоящая программа предназначена для детей школьного возраста средних общеобразовательных учреждений и любому желающему обучиться профессии в сфере креативных индустрий.

Курс программы предусматривает разные уровни подготовки (что в том числе зависит от местоположения слушателя), в нем будут указаны и продемонстрированы вариативные техники работы.

Курс программы позиционируется как обучающий и в большей степени это ознакомительный материал.

Курс программы подготавливает слушателей к участию в *Чемпионате АртМастерс*.

Курс программы предполагает:

1.4. Цели и задачи реализации программы.

Ознакомить слушателей с профессией геймдизайнера; показать, что они умеют, также формирование/ совершенствование компетенций в игровой индустрии.

Задачи программы:

Обучающие:

- выполнение характерных гримов в различных жанрах;
- выполнение постижерных изделий для грима и прически в театре;
- оформление париков для создания причесок различных стилей;
- создание технологических карт для реализации персонажа
- этапы создания эскиза героя
- подбор и анализ материалов для работы
- анализ жанра, в рамках которого будет создан персонаж

Предназначение программы:

Курс Программы разработан для детей и подростков школьного возраста, кто желает за короткий срок повысить свою квалификацию или освоить новую профессию.

Настоящая программа предназначена для детей школьного возраста средних общеобразовательных учреждений и любому желающему обучиться профессии в сфере креативных индустрий.

Курс программы предусматривает разные уровни подготовки (что в том числе зависит от местоположения слушателя), в нем будут указаны и продемонстрированы вариативные техники работы.

Курс программы позиционируется как обучающий и в большей степени это ознакомительный материал.

Курс программы подготавливает слушателей к участию в *Чемпионате АртМастерс*.

2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Планируемые результаты обучения:

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности.

2.1. В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций, указанных в п. 1.1:

№ п/п	Направление подготовки «Введение в геймдизайн» по специальности 53.03.01 Дизайн
-------	---------------------------------------------------------------------------------

	Знать
1.	о профессии геймдизайнер, какое необходимо образование и уровни квалификации
2.	историю развития индустрии компьютерных игр и специалистов, работающих в ней
3.	особенности игровой сценаристики, сходства и различия с другими медиа
4.	кто такой сценарист и что он умеет
5.	об особенностях игровых платформ
6.	игровые движки
7.	несущие виды ФАНа и игровой опыт
8.	модели монетизации и что считать игровой экономикой в разработке игр
9.	профессии, которые мало связаны с геймдизайном, но важны в индустрии
	Уметь
1.	навыки и инструменты в работе дизайнеров в индустрии компьютерных игр
2.	применять виды инструментов в работе игрового аналитика
3.	применять тимлид
4.	работать с игровыми персонажами
5.	применять способы прототипирования сценариев
6.	разбираться в принципах создания сеттинга
7.	видеть задачи диалогов, владеть текстом и подтекстом

При контроле качества выполняемых заданий особое внимание уделяется следующим критериям: самостоятельность выполнения работы, полнота и логичность изложения материала, фактическая грамотность, нестандартность и оригинальность решений.

Обучение будет считаться пройденным успешно, если участник прошел курс до конца и выполнил от 70 до 100 % самостоятельных заданий.

2.2. Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям в соответствии с профессиональным стандартом

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
Применение компетенций в игровой индустрии	Разработчик компьютерных игр	2166	<ul style="list-style-type: none"> - разработка концепций дизайна передаваемых субъектов; - подготовка эскизов, иллюстраций и оригинал-макетов для передачи концепций дизайна; - формирование объектов, механики, функционала игры; координирование архитектурных файлов; взаимодействие с другими сотрудниками, подрядчиками, изучение их деятельности и компоновка результатов. - разработка сложной графики и анимации в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими

			требованиями, изложенными в задании на проектирование.
--	--	--	--------------------------------------------------------

3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ.

3.1. Категория слушателей

Уровень образования начальный или любой уровень подготовки;

Сфера профессиональной деятельности: игровая индустрия (геймдизайн).

Должность: 0;

Опыт работы: от 0 и выше.

3.4. Срок и трудоемкость обучения

Срок обучения с 2023 года;

3.5. Форма обучения

Трудоемкость образовательной программы 21 час. (7 модулей), из них: работа одного модуля (видео-лекция по 1 часу) – 7 часов; практической работы по модулю 1,3,4,5 – 5 час., самостоятельной работы в 7 модулях (домашнее задание) по 1 ч. – 7 час., 1 итоговый тест (дифференцированный) – 2 часа.

Онлайн. Дистанционная.

3.6. Режим обучения.

Теоретические занятия и учебная практика реализуется с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с учебным (учебно-тематическим) планом Программы.

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основное содержание Программы:

Курс программы позиционируется как обучающий и в большей степени это ознакомительный материал для отработки теории, инструментов и механик создания игр; получение практического опыта для слушателей.

1. Порядок модулей построен в виде теоретических лекций с применением практических навыков. По мере прохождения курса участник осваивает новые навыки, получает более ответственные производственные задачи и осуществляет профессиональный рост. Занятия включают лекцию по установленной теме, практическое задание, домашнее задание.
2. Мотивацию к дальнейшему развитию в области профессии – геймдизайнер.

В результате обучения слушатель должен:

1. Узнать о профессии геймдизайнер, какое необходимо образование и уровни квалификации;
2. Историю развития индустрии компьютерных игр и специалистов, работающих в ней;
3. Узнать особенности игровой сценаристики, сходства и различия с другими медиа;
4. Узнать кто такой сценарист и что он умеет;
5. Ознакомиться с профессиональными навыками и инструментами геймдизайнера, условиями работы, задачами и перспективами карьерного роста;
6. Узнать об особенностях игровых платформ;
7. Преимущества работы инди-геймдизайнера;
8. Узнать, что такое технический дизайн интерфейсов + ui programmer;

9. Разбираться в синопсисе и сеттинге;
10. Узнаете три основных вида инструментов в работе игрового аналитика;
11. Как и где применяется тимлид;
12. Узнать несущие виды ФАНа и игровой опыт;
13. Узнать профессии, которые не вошли в нашу подборку, так как мало связаны с гейм дизайном, но важны в индустрии
14. Приобрести знания при моделировании и моделировании программных систем мультимедиа.

В процессе освоения программы слушатель формирует/совершенствует следующие профессиональные компетенции:

- Понимать зачем пишется игровая сценаристика, как оставить самую нужную информацию;
- Владеть основными составляющими истории и видами сюжетных структур;
- Владеть принципами анализа сценария;
- Игровой опыт;
- Организаторские способности;
- Развитие системного мышления;
- Способность генерировать идеи;
- Понимание, как все элементы взаимодействуют друг с другом для создания цельного игрового процесса;
- Развитие личностных качеств: умение донести свою мысль, умение работать в команде, структурность
- Умение работать в команде;
- Развитие аналитического и творческого мышления;
- Умение работать в условиях многозадачности;

4.1. Учебный (учебно-тематический) план программы дополнительного образования «Введение в геймдизайн»

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Трудоёмкость программы					Формы аттестации (текущая/промежуточная)	Формируем. компетенции
		Общая трудоёмкость	Всего час. в СДО*	из общей трудоёмкости				
				Занятия				
				Видео-лекция	Практическая работа (выполнение тестов, заданий, упражнений)	Самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)		
час.		всего, ч/мин. в СДО	всего, ч СДО, ч.	всего, ч СДО				
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Модуль 1. Основы профессии	3	3	1	1	1	текущая	
1	Урок 1. Тема «О курсе. История,			15	-	-		основные термины и понятия

	сценарий и сюжет»							
1.2	Урок 2. Тема «Составляющие истории»			15	-	-		сюжет, история, ситуация персонажи стиль и стилизация, язык жанр мир и сеттинг сверхидея и (не)видимый замыселфишка
1.3	Урок 3. Тема «Ключевые навыки геймдизайнера»			15	-	-		основные и дополнительные навыками геймдизайнера и компетенции
1.4	Урок 4. Тема «Креативные техники»			15	-	-		владение основными и дополнительными техниками
2	Модуль 2. Сценарные структуры	2	2	1	-	1	текущая	
2.1	Урок 1. Тема «Образование геймдизайнера»			15	-	-		как и где получить образование геймдизайнера
2.2	Урок 2. Тема «Классификация студий»			15	-	-		информация о классификации студий, делающих премиум-игры
2.3	Урок 3. Тема «Уровни квалификации»			15	-	-		навыки выполнение задач в соответствии с квалификацией
2.4	Урок 4. Тема «Игровые платформы»			10	-	-		особенности и навыки разработки игр на 6 платформах
	Урок 5. Тема «Игровые движки»			5	-	-		особенности и навыки разработки игр
3.	Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски	3	3	1	1	1	текущая	
3.1	Урок 1. Тема «Инди-геймдизайнер»			15	-	-		задачи, инструменты и преимущества работы специалиста

3.2	Урок 2. Тема «Технический геймдизайнер»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
3.3	Урок 3. Тема «Геймдизайнер – балансер»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
3.4	Урок 4. Тема «Дизайнер экономики и монетизации»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
4	Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи	4	4	1	2	1	промежуточная	
4.1	Урок 1. Тема «Технический левел-дизайнер»			15				задачи, инструменты, компетенции специалиста
4.2	Урок 2. Тема «Левел артист»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
4.3	Урок 3. Тема «Сценарист»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
4.4	Урок 4. Тема «Нарративный дизайнер»			10	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
4.5.	Урок 5. Тема «Дизайнер контента»			5	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
5.	Модуль 5. Синопис и сеттинг	3	3	1	1	1	текущая	
5.1	Урок 1. Тема «UI/UX дизайнер»			20	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
5.2	Урок 2. Тема «Технический дизайнер интерфейсов + ui programmer»			10				задачи, инструменты, компетенции специалиста
5.3	Урок 3. Тема «Саунд-дизайнер»			10	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
5.4	Урок 4. Тема «Проджект-менеджер»			20	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
6	Модуль 6. Выбор и последствия	2	2	1	-	1	текущая	
6.1	Урок 1. Тема «Продюсер»			20	-	-		задачи, инструменты, компетенции

								специалиста в индустрии
6.2	Урок 2. Тема «Игровой аналитик»			20	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста в индустрии
6.3	Урок 3. Тема «Тимлид»			20	-	-		приобретение нового уровня квалификации, который применим на любой должности
7.	Модуль 7. Диалог и сценарные биты	2	2	1	-	1	текущая	
7.1	Урок 1. Тема «ФАН. Прикладные игры. Геймификация»				-	-		игровой опыт через изучение видов фанов
7.2	Урок 2. Тема «Профессии в индустрии, часть 1: код и арт»				-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста в индустрии
7.3	Урок 3. Тема «Профессии в индустрии, часть 2: менеджмент»				-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста в индустрии
7.4	Урок 4. Тема «Сторонние специалисты в геймдеве»							задачи, инструменты, компетенции специалиста в индустрии
7.5	Урок 5. Тема «Подведение итогов»							анализ необходимых умений для работы геймдизайнером
8	Итоговый тест	2	2	-	-	-	итоговая	-
	Итого часов	21	21	7	5	7	-	-

4.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы дополнительного образования

Наименование модуля	Виды учебных занятий, учебных работ)	Содержание	Уровень освоения
Модуль 1. Основы профессии			
Урок 1. Тема «О курсе. История, сценарий и сюжет»	Видео-лекция	Ознакомление с профессией – геймдизайнер. Направления работы и основные задачи геймдизайнеров.	3-5
Урок 2. Тема «Составляющие истории»	Видео-лекция	Геймдизайнер – инженер-разработчик. Создает концепцию, ставит задачи, пишет тексты, следит за вижем	3-5
Урок 3. Тема «Ключевые навыки геймдизайнера»	Видео-лекция	Хард скилы Софт скилы	3-5

		Дополнительные навыки Компетенции	
Урок 4. Тема «Креативные техники»	Видео-лекция	- Сбор банальностей; - Работа В малых группах; - Работа с незнакомыми людьми; - Перемешивание / случайность; - Передача наработок другим; - Оплюсовка по критерию; - Вертушка / револьвер; - Визуализация; - Расширение – сжатие; - Целевая аудитория; - Фиче-кат; - Усиль / по критику; - Презентация / доклад; - Шаблоны (бланки).	3-5
	Практическая работа	Выберите небольшую сюжетную игру, которую проходили недавно и хорошо помните. Разберите её на составляющие, перечисленные в уроке: сюжет, ключевых персонажей, стиль и язык, мир и сеттинг, видимый замысел и фишку.	от 70 до 100%
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 2. Сценарные структуры			
Урок 1. Тема «Образование геймдизайнера»	Видео-лекция	Как выучиться самому и куда ходить учиться	3-5
Урок 2. Тема «Классификация студий»	Видео-лекция	Принято делить студии по уровню реализации, бюджету, размеру команды. Классификация условная, есть примеры игр, которые по уровню реализации, качеству, сложности нарратива а жанру похожи на АА или даже ААА, но разрабатывались небольшими студиями с небольшим бюджетом. Есть и АА игры, которые по времени прохождения, популярности, признанию игроков и в целом качеству значительно превосходят ААА проекты.	3-5
Урок 3. Тема «Уровни квалификации»	Видео-лекция	Один из способов определения уровня квалификации специалиста – его подход к выполнению задач. Джун, Мидл, Сеньор, Тимлид	3-5
Урок 4. Тема «Игровые платформы»	Видео-лекция	6 платформ для выпуска игр, особенности разработки на них, преимущества и недостатки	3-5
Урок 5. Тема «Игровые движки»	Видео-лекция	Преимущество игровых движков в том, что они уже предоставляют разработчику базовый набор функций, на основе которых он может создавать свою игру. Это существенно упрощает, ускоряет и удешевляет	3-5

		разработку видеоигр. Рассматривается несколько кастомных движков	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски			
Урок 1. Тема Инди-геймдизайнер»	Видео-лекция	Разработчики, которые делают игры в одиночку или с минимальной помощью со стороны. Но в целом инди-разработчики — те, кто реализует собственные проекты независимо от крупных студий-разработчиков и инвесторов. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 2. Тема «Технический геймдизайнер»	Видео-лекция	Технический геймдизайнер – мастер по движку, работает с техническими инструментами. Выставляет настройки в движке, обрабатывает базы данных, работает с админ-панелями и механиками. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 3. Тема «Геймдизайнер – балансер»	Видео-лекция	Геймдизайнер-балансер - главный математик геймдева. Это не совсем верно. Он главный бухгалтер геймдева. С помощью цифр создает и поддерживает эмоции игрока, настраивает сложность, помогает удержанию, следит за потоком. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 4. Тема «Дизайнер экономики и монетизации»	Видео-лекция	Дизайнер экономики и монетизации – профессионал, занимающийся игровой экономикой. Игровая экономика — это система распределения ресурсов и создания ценностей внутри игры. Задачи, навыки, инструменты специалиста	3-5
	Практическая работа	Проанализируйте модель монетизации в трех любимых играх. Выделите, какие в них есть типы валют, что кроме валют является ценным, как устроена прокачка. Предположите, какие особенности экономики могли возникнуть из-за активности пользователей после релиза игры.	от 70 до 100%
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи			
Урок 1. Тема «Технический левел-дизайнер»	Видео-лекция	Технический левел дизайнер разрабатывает игровые уровни, следит за удобством прохождения, работает преимущественно в движке. Придумывает архитектуру уровня. Основная задача – создание блокаута, по которому технический гд и художники впоследствии создадут готовый уровень. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5

Урок 2. Тема «Левел артист»	Видео-лекция	Левел артисты – специалисты, занимающиеся созданием окружения в игре. В отличие от технического левел дизайнера левел артисты скорее художники. Они расставляют флору и фауну на уровне, настраивают освещение и пост-процессинг, следят за тем, чтобы уровень не был перегружен. Обычно над окружением работают три вида художников: Props artist (художник по пропсам) создаёт отдельные 3D-модели, которые передаются следующим специалистам. Environment artist (художник по окружению) тоже создаёт 3D-модели. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 3. Тема «Сценарист»	Видео-лекция	Сценарист в меньшей степени геймдизайнер, чем другие рассмотренные нами специальности, но тесно работает с геймдизайнерами и должен понимать особенности игры, никакие сценарии не существуют в вакууме. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 4. Тема «Нарративный дизайнер»	Видео-лекция	Нарративный дизайнер – специалист, передающий историю через геймплей и механическими инструментами. Важное связующее звено между сценарным и гд отделами. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 5. Тема «Дизайнер контента»	Видео-лекция	Дизайнер контента – специалист, создающий игровые единицы. Вводит в игру новые объекты, сущности и персонажей. Работает с референсами, составляет ТЗ для других специалистов, генерирует идеи. Работа сосредоточена вокруг придумывания и конкретизации разных частей игры. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
	Практическая работа	1.Нарисуйте схему уровня для 3D шутера с видом от первого лица. Персонаж умеет ходить, бегать, прыгать, пригибаться (прятаться за препятствиями в пол роста), стрелять. Противники умеют делать всё то же самое. На уровне могут быть аптечки, мгновенно лечащие управляемого персонажа. Определите настроение локации, метрики, тип локации, какой опыт хотите получить (думать? быстро реагировать? стрелять как получится или прятаться?), напишите легенду уровня. Нарисуйте схему, впишите в неё легенду, отметьте положение противников и всех точек интереса. Старайтесь использовать перепады высоты, не делать	от 70 до 100%

		<p>уровень просто прямоугольным, использовать препятствия. Сделать схему, предположите путь игрока на ней.</p> <p>2. Проанализируйте игры трех жанров, выделите по 5 нарративных приемов, свойственных каждому жанру. Через какие элементы передается история, как поданы тексты, какая структура окружения, какой элемент игры больше всего работает на историю? Жанры: 1. Платформер (экшен-платформер, платформер-головоломку, платформер-адвенчуру или любой другой поджанр платформеров). Рекомендованные: Inside, Hollow Knight, Limbo. 2. РПГ (онлайн или оффлайн, от первого, от третьего или с видом сверху. Любые на выбор). Рекомендованные: Ведьмак, Скайрим, Масс эффект, Фаллаут, Дивинити, Диско элизиум. 3. Шутер (онлайн или оффлайн, сюжетный или сессионный, любой на усмотрение). Рекомендованные: Call of Duty, Metro, Counter-Strike, Battlefield 4, Overwatch, Tom Clancy's серия.</p>	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 5. Синописис и сеттинг			
Урок 1. Тема «UI/UX дизайнер»	Видео-лекция	<p>Дизайнер интерфейсов – больше художник, но на стыке с ГД. Не просто художник, рисующий кнопки. Создает вид интерфейса, проектирует пользовательский опыт, делает дизайн, думает, как удобнее упаковать нужный функционал в интерфейс. Задача – сделать продукт удобным, понятным и логичным для всех пользователей. UX — user experience — пользовательский опыт. UI — user interface — это пользовательский интерфейс. Задачи, навыки, инструменты специалиста.</p>	3-5
Урок 2. Тема «Технический дизайнер интерфейсов + ui programmer»	Видео-лекция	<p>Технический дизайнер интерфейсов создает архитектуру UI в движке. Работает только в движке, в большинстве случаев не уходит в программы для дизайна и рисования или в код игры. Технический дизайнер интерфейсов занимается версткой, определяет, как</p>	3-5

		правильно расположить полученные от UI/UX дизайнера материалы, назначает эффекты, анимирует интерфейс, вводит параметры, создает сущности, которые должны отображаться в интерфейсе или с ним связаны. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	
Урок 2. Тема «Саунд-дизайнер»	Видео-лекция	Саунд-дизайнер – это специалист, занимающийся созданием звуков и музыки для игр. Саунд-дизайн – огромный пласт игровой разработки, сильно влияющие на опыт игрока. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 3. Тема «Проджект-менеджер»	Видео-лекция	Проджект менеджер – человек, занимающийся постановкой задач, сроками и метриками. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
	Практическая работа	Проанализируйте интерфейс двух мобильных казуальных или гибридных игр. Выбирайте игры с не очень большим количеством скачиваний, в популярных играх скорее всего нет или минимум ошибок в интерфейсе. Разберите основные интерфейсные окна выбранных игр, найдите ошибки, предложите варианты по улучшению. Предположите, почему могли быть допущены эти ошибки и как они влияют на пользовательский опыт	выполнение от 70% до 100%
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 6. Выбор и последствия			
Урок 1. Тема «Продюсер»	Видео-лекция	Продюсер определяет глобальное видение продукта. Для какой аудитории будет игра, на какой платформе, какого жанра. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 2. Тема «Игровой аналитик»	Видео-лекция	Игровой аналитик – специалист, занимающийся написанием стандартов для сбора данных (как, когда, в каком формате система будет их собирать с игроков), придумыванием способов их обработки, прогнозированием вероятных проблем. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
Урок 3. Тема «Тимлид»	Видео-лекция	Тимлид как еще один уровень квалификации на любой должности. В индустрии нет четкого представления о том, какие задачи должен выполнять тимлид. В некоторых проектах тимлид руководит проектом в целом, в некоторых занимается аналитикой, в некоторых тестирует, в некоторых непосредственно участвует в разработке, где-то	3-5

		выполняет обязанности менеджера или продюсера.	
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Модуль 7. Диалог и сценарные биты			
Урок 1. Тема «ФАН. Прикладные игры. Геймификация»	Видео-лекция	Фан – часть игрового опыта, которая приносит позитивные ощущения. То, ради чего играют. Разберем много видов Фана.	3-5
Урок 2. Тема «Профессии в индустрии, часть 1: код и арт»	Видео-лекция	Рассматриваются профессии, которые не вошли в нашу подборку, так как мало связаны с гейм дизайном, но важны в индустрии: про разработчиков, художников и аниматоров.	3-5
Урок 3. Тема «Профессии в индустрии, часть 2: менеджмент»	Видео-лекция	Рассматриваются профессии, которые не вошли в нашу подборку, так как мало связаны с гейм дизайном, но важны в индустрии: маркетолог, комьюнити менеджер, тестировщик, hr-менеджер	3-5
Урок 4. Тема «Сторонние специалисты в геймдеве»	Видео-лекция	Рассматриваются профессии, которые могут быть востребованы в геймдеве; редактор, актер озвучки, переводчик, аккаунт-менеджер, игровой юрист, тематический консультант и др.	3-5
Урок 5. Тема «Подведение итогов»	Видео-лекция	Геймдев – индустрия с особенностями, очень молодая. Многообразие различается в зависимости от типа проекта и студии, нечеткие стандарты, у всех разный инструментарий.	3-5
	Самостоятельная работа	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
Итоговая аттестация	Дифференцированный тест	Задания из 10 вопросов по темам курса + создание образа	выполнение от 70% до 100%

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Текущая аттестация:

Проводится в виде выполнения специальных заданий по теме.

5.2. Промежуточная аттестация:

Промежуточная аттестация проводится в виде практических работ, предоставленных дистанционно. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

5.3. Итоговая аттестация

Тест из 10 вопросов, предоставленный дистанционно.

5.4. Оценочные материалы: Итоговый Тест.

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1. Материально-технические условия реализации программы требует:

- техническое обеспечение (компьютер)
- учебно-методический комплекс по профессиональному модулю

6.2. Учебно-методический комплекс учебного модуля, систематизированный по компонентам

- ФГОС среднего профессионального образования;
- рабочая программа;
- календарно-тематическое планирование;
- тематическое планирование;
- материалы текущего рубежного контроля.

6.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Программа предполагает использование разнообразных форм работы: элементы лекционных занятий по теоретическому блоку, практические работы с заданиями разной сложности, самостоятельная работа обучающихся, проведение контрольных срезов в формате промежуточных аттестаций в формате дистанционного зачета и практических работ.

В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии.

6.3.3. Основная литература:

- Джесси Шелл. “Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все”. Ориг 2015, перевод 2019;
- Роберт Зубек. “Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться”, ориг 2020, перевод 2022;
- Джейн Макгонигал “Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир”, ориг 2011, перевод 2018;
- Раф Костер “Теория фана”;
- Александр Ветушинский. “Игродром. Что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре”, 2021;
- Скотт Роджерс. “Level up! Руководство по созданию классных видеоигр”, ориг 2019, перевод 2022.
- Тайнан Сильвестр. “Геймдизайн. Рецепты успеха лучших компьютерных игр от Super Mario и Doom до Assassin’s Creed и дальше”. Ориг 2013, перевод 2020;
- Эрнест Адамс. “Fundamentals of Game Design” 2013;
- Кристофер Барни. Pattern Language for Game Design”, 2020;
- Кейт Бургун. “Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games”, 2012;
- Майкл Селлерс. “Advanced Game Design: A Systems Approach”, 2017;
- Алексей Савченко. “Игра как бизнес. От мечты до релиза”, 2020.

Интернет-ресурсы:

- [Чем занимаются геймдизайнеры](#) – DTF
- [Чем занимаются геймдизайнеры. Часть 2](#) – DTF
- ["Game design is like architecture" - video game jobs described by those who do them](#) – vg247
- [Команды разработчиков. Состав и роли в GameDev](#) – vc.ru

6.4. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП (учебный план)	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание/звания	Занимаемая должность
1.	Модуль 1. Основы профессии	Анатолий Казаков	-	Руководитель направления «Гейм-дизайн» в Школе дизайна НИУ ВШЭ, разработчик образовательных игр для Агентства Стратегических Инициатив, Фонда Потанина, образовательных проектов «Москва. Анклавы 2030», «Будущие интеллектуальные лидеры России-2014», форума «Амур»
2.	Модуль 2. Сценарные структуры			
3.	Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски			
4.	Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи			
5.	Модуль 5. Синописис и сеттинг			
6.	Модуль 6. Выбор и последствия			
7.	Модуль 7. Диалог и сценарные биты			

7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ.

Анатолий Казаков - руководитель направления «Гейм-дизайн» в Школе дизайна НИУ ВШЭ, разработчик образовательных игр для Агентства Стратегических Инициатив, Фонда Потанина, образовательных проектов «Москва. Анклавы 2030», «Будущие интеллектуальные лидеры России-2014», форума «Амур».

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Наименование программы: «Введение в геймдизайн».

Шифр: 53.03.01 Дизайн

Ф.И.О. преподавателя(ей), реализующего(их) дисциплину с ЭО и ДОТ:

№ п/п	Дисциплина/ раздел/ модуль в соответствии с УП	ФИО преподавателя (полностью)	Уч. степень/ уч. звание	Занимаемая должность
1.	Основы профессии	Анатолий Казаков	-	Руководитель направления «Гейм-дизайн» в Школе дизайна НИУ ВШЭ, разработчик образовательных игр для Агентства Стратегических Инициатив, Фонда Потанина, образовательных проектов «Москва. Анклавы 2030», «Будущие интеллектуальные лидеры России-2014», форума «Амур»
2.	Сценарные структуры			
3.	Акты по - геймерски и по - дизайнерски			
4.	Ситуации, повороты и персонажи			
5.	Сюнопис и сеттинг			
6.	Выбор и последствия			
7.	Диалог и сценарные биты			

Наименование разделов, дисциплин (модулей)	Вид учебной работы согласно рабочей программе (лекция, практика и т.п.)	Объём по видам работ, часы	Наименование используемых ЭОР* в СДО* (тип ЭОР)	Описание результативных видов деятельности обучающихся (фиксируемые результаты выполнения работ)
Основы профессии	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	Итоговая аттестация (дифференцированный тест из 8 вопросов) с результатом выполнения от 70 до 100%
Сценарные структуры	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/1	-	
Акты по - геймерски и по - дизайнерски	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	
Ситуации, повороты и персонажи	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/2/1	-	
Сюнопис и сеттинг	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	

Выбор и последствия	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/1	-	
Диалог и сценарные биты	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/1	-	
Итоговый тест		2	-	
Общая трудоемкость дисциплины с ЭО и ДОТ, часы		21 час.		

АНО "АРТМАСТЕРС"

Подписано цифровой
подписью: АНО "АРТМАСТЕРС"
Дата: 2023.07.31 18:43:17 +03'00'