

УТВЕРЖДЕНО

Приказом Директора № 33 от 10 04 2023г.  
Автономной некоммерческой организации  
Национальный открытый чемпионат  
творческих компетенций «АртМастерс (Мастера Искусств)»

\_\_\_\_\_/ Володин Б.Б./



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА В  
СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

**ПО КУРСУ «ГЕЙМДИЗАЙНЕР»  
НА ТЕМУ «ВВЕДЕНИЕ В ГЕЙМДИЗАЙН»**

**(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
1.1. Область применения рабочей программы.....	3
1.2. Обоснование актуальности программы: .....	3
1.3. Цель реализации программы. ....	3
1.4. Цели и задачи реализации программы. ....	4
2. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	4
2.1. Планируемые результаты освоения.....	4
2.2. Планируемые результаты обучения .....	5
3. СТРУКТУРА УЧЕБНОГО МОДУЛЯ. ....	5
3.1. Категория слушателей.....	5
3.4. Срок и трудоемкость обучения .....	6
3.5. Форма обучения.....	6
3.6. Режим обучения.....	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 ДО .....	10
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....	15
5.1. Текущая аттестация:.....	15
5.2. Промежуточная аттестация: .....	15
5.3. Итоговая аттестация.....	16
5.4. Оценочные материалы: Итоговый Тест. ....	16
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	16
6.1. Материально-технические условия реализации программы:.....	16
6.2. Учебно-методический комплекс учебного модуля, систематизированный по компонентам... 16	
6.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы .....	16
6.4. Основная литература.....	16
6.5. Интернет-ресурсы.....	17
6.6. Кадровое обеспечение программы .....	17
7. РАЗРАБОТЧИКИ (СОСТАВИТЕЛИ) ПРОГРАММЫ. ....	17
<i>Приложение 1</i> .....	18
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	18
<i>Приложение 2</i> .....	20
ЛЕКЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ .....	20
<i>Приложение 3</i> .....	95
ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ .....	95
<i>Приложение 4</i> .....	97
МАТЕРИАЛЫ КОНТРОЛЬНОГО СРЕЗА ЗНАНИЙ .....	97

# 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**

### **2.1. Планируемые результаты освоения**

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности.

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
	<b><i>Знать</i></b>
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
	<b>Уметь</b>
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

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"> <li>- разработка концепций дизайна передаваемых субъектов;</li> <li>- подготовка эскизов, иллюстраций и оригинал-макетов для передачи концепций дизайна;</li> <li>- формирование объектов, механики, функционала игры; координирование архитектурных файлов; взаимодействие с другими сотрудниками, подрядчиками, изучение их деятельности и компоновка результатов.</li> <li>- разработка сложной графики и анимации в соответствии с функциональными, эстетическими и творческими требованиями, изложенными в задании на проектирование.</li> </ul>

## 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. Узнать 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		Самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)		
				Видео-лекция	Практическая работа (выполнение тестов, заданий, упражнений)			
час.		всего, ч/мин. в СДО	всего, ч СДО, ч.	всего, ч СДО				
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	<b>Модуль 1. Основы профессии</b>	3	3	1	1	1	текущая	
1.1	Урок 1. Тема «О курсе. История, сценарий и сюжет»			15	-	-		основные термины и понятия
1.2	Урок 2. Тема «Составляющие истории»			15	-	-		сюжет, история, ситуация персонажи стиль и стилизация, язык жанр мир и сеттинг сверхидея и (не)видимый

								замысел- фишка
1.3	Урок 3. Тема «Ключевые навыки геймдизайнера»			15	-	-		основные и дополнительными навыками геймдизайнера и компетенции
1.4	Урок 4. Тема «Креативные техники»			15	-	-		владение основными и дополнительными техниками
<b>2</b>	<b>Модуль 2. Сценарные структуры</b>	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
<b>3.</b>	<b>Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски</b>	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 – балансир»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста
3.4	Урок 4. Тема «Дизайнер экономики и монетизации»			15	-	-		задачи, инструменты, компетенции специалиста



4	<b>Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи</b>	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.	<b>Модуль 5. Синопсис и сеттинг</b>	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	<b>Модуль 6. Выбор и последствия</b>	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.	<b>Модуль 7. Диалог и сценарные биты</b>	2	2	1	-	1	текущая	
7.1	Урок 1. Тема «ФАН.Прикладные игры. Геймификация»				-	-		игровой опыт че-

								рез 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
<b>8</b>	<b>Итоговый тест</b>	2	2	-	-	-	итоговая	-
	<b>Итого часов</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

## 4.2. Рабочая программа раздела, дисциплины (модуля) программы ДО

Наименование модуля	Виды учебных занятий, учебных работ)	Содержание	Уровень освоения
<b>Модуль 1. Основы профессии</b>			
Урок 1. Тема «О курсе. История, сценарий и сюжет»	<b>Видео-лекция</b>	Ознакомление с профессией – геймдизайнер. Направления работы и основные задачи геймдизайнеров.	3-5
Урок 2. Тема «Составляющие истории»	<b>Видео-лекция</b>	Геймдизайнер – инженер-разработчик. Создает концепцию, ставит задачи, пишет тексты, следит за виженом	3-5
Урок 3. Тема «Ключевые навыки геймдизайнера»	<b>Видео-лекция</b>	Хард скилы Софт скилы Дополнительные навыки Компетенции	3-5
Урок 4. Тема «Креативные техники»	<b>Видео-лекция</b>	- 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 / покритикуй; - Презентация / доклад; - Шаблоны (бланки).	3-5
	<b>Практическая работа</b>	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%

	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 2. Сценарные структуры</b>			
Урок 1. Тема «Образование геймдизайнера»	<b>Видео-лекция</b>	Как выучиться самому и куда ходить учиться	3-5
Урок 2. Тема «Классификация студий»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Один из способов определения уровня квалификации специалиста – его подход к выполнению задач. Джун,Мидл,Сеньор, Тимлид	3-5
Урок 4. Тема «Игровые платформы»	<b>Видео-лекция</b>	6 платформ для выпуска игр, особенности разработки на них, преимущества и недостатки	3-5
Урок 5. Тема «Игровые движки»	<b>Видео-лекция</b>	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 разработку видеоигр. Рассматривается несколько кастомных движков	3-5
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски</b>			
Урок 1. Тема Инди-геймдизайнер»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Геймдизайнер-балансиер - главный математик геймдева. Это не совсем верно. Он главный бухгалтер геймдева. С помощью цифр создает и поддерживает эмоции игрока, настраи-	3-5

		вает сложность, помогает удержанию, следит за потоком. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	
Урок 4. Тема «Дизайнер экономики и монетизации»	<b>Видео-лекция</b>	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
	<b>Практическая работа</b>	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%
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи</b>			
Урок 1. Тема «Технический левел-дизайнер»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Дизайнер контента – специалист, создающий игровые единицы. Вводит в	3-5

		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.	
	<b>Практическая работа</b>	<p>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.</p> <p>Определите настройку 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 делайте уровень просто прямоугольным, используйте препятствия.</p> <p>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?</p> <p>Жанры:</p> <p>1. Платформер (экшен-платформер, платформер-головоломку, платформер-адвенчуру или любой другой поджанр платформеров). Рекомендованные: Inside, Hollow Knight, Limbo.</p> <p>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.</p> <p>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>	от 70 до 100%
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 5. Синопис и сеттинг</b>			
Урок 1. Тема «UI/UX дизайнер»	<b>Видео-лекция</b>	Дизайнер интерфейсов – больше художник, но на стыке с ГД. Не просто художник, рисующий кнопки. Создает вид интер-	3-5

		фейса, 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.	
Урок 2. Тема «Технический дизайнер интерфейсов + ui programmer»	<b>Видео-лекция</b>	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 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.	3-5
Урок 2. Тема «Саунд-дизайнер»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Проджект менеджер – человек, занимающийся постановкой задач, сроками и метриками. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	3-5
	<b>Практическая работа</b>	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%
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 6. Выбор и последствия</b>			
Урок 1. Тема «Продюсер»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Игровой аналитик – специалист, занимающийся написанием стандартов для сбора данных (как, когда, в каком формате система будет их собирать с игроков), придумыванием способов	3-5

		их обработки, прогнозированием вероятных проблем. Задачи, навыки, инструменты специалиста.	
Урок 3. Тема «Тимлид»	<b>Видео-лекция</b>	Тимлид как еще один уровень квалификации на любой должности. В индустрии нет четкого представления о том, какие задачи должен выполнить тимлид. В некоторых проектах тимлид руководит проектом в целом, в некоторых занимается аналитикой, в некоторых тестирует, в некоторых непосредственно участвует в разработке, где-то выполняет обязанности менеджера или продюсера.	3-5
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Модуль 7. Диалог и сценарные биты</b>			
Урок 1. Тема «ФАН. Прикладные игры. Геймификация»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	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»	<b>Видео-лекция</b>	Геймдев – индустрия с особенностями, очень молодая. Многообразие в зависимости от типа проекта и студии, нечеткие стандарты, у всех разный инструментарий.	3-5
	<b>Самостоятельная работа</b>	домашнее задание по темам (вопросы или упражнения)	не оценивается
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>Дифференцированный тест</b>	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:**

- 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.

### **6.4. 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.



## 6.5. 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

## 6.6. 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.	<b>Модуль 1. Основы профессии</b>	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.	<b>Модуль 2. Сценарные структуры</b>			
3.	<b>Модуль 3. Акты по - геймерски и по - дизайнерски</b>			
4.	<b>Модуль 4. Ситуации, повороты и персонажи</b>			
5.	<b>Модуль 5. Синописис и сеттинг</b>			
6.	<b>Модуль 6. Выбор и последствия</b>			
7.	<b>Модуль 7. Диалог и сценарные биты</b>			

## 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.	<b>Основы профессии</b>	<b>Анатолий Казаков</b>	-	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.	<b>Сценарные структуры</b>			
3.	<b>Акты по - геймерски и по - дизайнерски</b>			
4.	<b>Ситуации, повороты и персонажи</b>			
5.	<b>Синопсис и сеттинг</b>			
6.	<b>Выбор и последствия</b>			
7.	<b>Диалог и сценарные биты</b>			

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)
<b>Основы профессии</b>	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%
<b>Сценарные структуры</b>	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/1	-	
<b>Акты по - геймерски и по - дизайнерски</b>	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	
<b>Ситуации, повороты и персонажи</b>	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/2/1	-	
<b>Синопсис и сеттинг</b>	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/1/1	-	
<b>Выбор и последствия</b>	лекция/практическая	1/0/1	-	

	работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)			
<b>Диалог и сценарные биты</b>	лекция/практическая работа/самостоятельная работа (выполнение домашнего задания)	1/0/1	-	
<b>Итоговый тест</b>		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'