

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины  
«Теория и практика геймдизайна»**

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа  
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 288 академ. час. / 8 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 114,3 час.  
самостоятельная работа: 173,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение контрольной работы	6
доклад	7
подготовка доклада на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение практических занятий	8
посещение лекционных занятий	6
посещение практических занятий	6,7
работа над кр	8
творческое задание	7
участие в мероприятиях связанных с делами кафедры	6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	6,7
курсовая работа	8
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Теория и практика геймдизайна» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

С.В. Гайлюнас , доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры

**Рецензент(ы):**

С.Б. Милосердов , директор студии «Таламус»

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

Изучение сущности и специфики игрового дизайна и продюсирования игровой продукции как нового вида творческой деятельности, овладение основным понятийным аппаратом профессии, навыками творческой организации всех составляющих ее элементов с целью создания целостного интерактивного художественного произведения в формате компьютерной игры.

### Задачи дисциплины:

1. Дать представление о базовых вопросах дизайна компьютерных игр: взаимоотношении игрового дизайнера и сценариста, дизайнера и команды;
2. раскрыть общие и специфические признаки работы игрового дизайнера;
3. развить способности к аналитическому восприятию мира, структурному мышлению;
4. сформировать ясное понимание студентами жанровых и стилевых особенностей компьютерной игры;
5. дать представление о многообразии творческих направлений в современной индустрии компьютерных игр;
6. научить основному понятийному аппарату, используемому при создании компьютерных игр;
7. научить грамотно, в соответствии с творческой идеей и поставленной задачей создавать компьютерные игры.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Профессиональные компетенции

*Вид деятельности: творческо-производственный.*

ПК-3 — Способен использовать в процессе создания мультимедийного произведения современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложнокombинированного пространства мультимедийного произведения.

ПК-3.5 — Учитывает стилевые и технологические особенности интерактивного произведения, создает мультимедийный проект.

**Знает:** технологический процесс производства компьютерных игр; форму написания визуал-документа, концепт-документа, дизайн-документа и другой документации, используемой в работе над игровым проектом

**Умеет:** формировать творческий замысел и реализовывать видение игрового проекта, используя арсенал выразительных средств и современных технологий

**Владеет:** фундаментальными знаниями в области графического дизайна,

принципами работы компьютерной графики, способностью быстро адаптироваться к новым тенденциям и разработкам в области компьютерной графики

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 288 академ. час. / 8 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 114,3 час.

самостоятельная работа: 173,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
контрольная работа	6
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	6,7
курсовая работа	8
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	16	0	0	16
Практические	16	32	32	80
Индивид. занятия	2	2	2	6
Консультации	3	2	4	9
Самостоятельная работа	26	27	70	123
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6	33,5	50,7
<b>Итого</b>	<b>71,6</b>	<b>71,6</b>	<b>141,5</b>	<b>284,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Тема 1. Введение в профессию. Навыки игрового дизайнера

Зарождение профессии игрового дизайнера. Эволюция роли игрового дизайнера в индустрии компьютерных игр. Общие сведения о профессии игрового дизайнера.

Место и роль игрового дизайнера в разработке проекта. Специализация дизайнеров, общие и частные задачи в разработке игр. Полезные и вредные навыки в работе игрового дизайнера.

#### Тема 2. Основы игрового дизайна

Круг задач, которые решает игровой дизайнер в разработке проекта. Изменение позиции гейм-дизайнера в команде в зависимости от типа/жанра/масштаба проекта. Взаимодействие гейм-дизайнера с другими членами команды. Структурная схема взаимодействия членов команды разработчиков.

#### Тема 3. Основы игрового рынка

Основные сегменты и принципы функционирования рынка. Краткая характеристика основных рыночных структур. Виды и типы игровых проектов.

#### Тема 1. Анализ компьютерных игр

Теория игрового анализа. Его роль в разработке проекта, необходимость структурного взгляда на игру. Методики игрового анализа. Результаты игрового анализа. Декомпозиция игры и анализ полученных элементов. Теория геймплейных модулей. Примеры «простого» и «сложного» игровых проектов на основе анализа их структуры.

## **Тема 2. Работа игрового дизайнера на проекте**

Этапы работы игрового дизайнера в разработке проекта. Документирование. Работа с командой. Работа с издателем. Примеры правильного и неправильного направления усилий игрового дизайнера.

## **Тема 3. Планирование и документирование игровых проектов**

Стадии работы над игровым проектом. Замысел. Естественные и искусственные ограничения. Определение концепции игры. Питч игрового проекта. Вижен-документ и концепт-документ. Дизайн-документ. Полная документация игрового проекта. Ревизии документации. Инструментарий для документирования и планирования игровых проектов.

## **Тема 4. Питч-документ и вижен-документ**

Что включает в себя понятие питч-документ, в чем отличия от вижен-документа. Какие цели преследуют оба типа документов. Структура и элементы питч-документа. Типичные ошибки.

## **Тема 5. Концепт-документ и дизайн-документ**

Что включает в себя понятие концепт-документ. Какие цели преследует концептирование игрового проекта. Структура и элементы концепт-документа. Типичные ошибки.

Что включает в себя понятие дизайн-документ. Какие цели преследует дизайн документ игрового проекта. Структура и элементы дизайн-документа. Типичные ошибки.

## **Тема 6. Фундаментальные свойства компьютерной игры как культурного явления**

Игровое поведение человека – ретроспектива. Свойства игры вообще как социокультурного феномена, как они отображаются в формате компьютерной игры.

## **Тема 7. Пре-продакшн игрового проекта**

Задачи, которые ставятся на этапе предпроизводства (пре-продакшна). Команда, необходимая на этом этапе. Взаимодействие с представителями издателя. Пре-продакшн на примерах реальных игровых проектов.

## **Тема 8. Организация производственного процесса**

Календарный производственный план. Составление ТЗ для различных специалистов. Организация пайплайна и эффективного взаимодействия внутри команды. Основные итерации в процессе разработки проекта. Игровые тесты.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Введение в профессию. Навыки игрового дизайнера	2	0	0	0	0	0	2
2	Основы игрового дизайна	2	0	0	0	0	0	2
3	Основы игрового рынка	4	0	0	0	0	2	6
1	Анализ компьютерных игр	8	0	0	16	0	0	24
2	Работа игрового дизайнера на проекте	0	0	0	8	0	0	8
3	Планирование и документирование игровых проектов	0	0	0	8	0	2	10
4	Питч-документ и вижен-документ	0	0	0	8	0	0	8
5	Концепт-документ и дизайн-документ	0	0	0	8	0	0	8
6	Фундаментальные свойства компьютерной игры как культурного явления	0	0	0	12	0	2	14
7	Пре-продакшн игрового проекта	0	0	0	12	0	0	12
8	Организация производственного процесса	0	0	0	8	0	0	8
	<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>102</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Теория и практика геймдизайна» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Анализ компьютерных игр Задание по теме: 1. Анализ компьютерных игровых проектов; 2. Создание блок-схемы геймплейных модулей произвольного игрового проект Темы для самостоятельной работы: Подготовка сообщений для круглого стола Подготовка к практическим занятиям.	12

2	<p>Работа игрового дизайнера на проекте</p> <p>Задание по теме:</p> <p>1. Подготовка круглого стола с участием специалистов игровой студии на тему: «Работа игрового дизайнера»</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка сообщений для круглого стола</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	6
3	<p>Планирование и документирование игровых проектов</p> <p>Задание по теме:</p> <p>1. Составление производственного плана компьютерной игры.</p> <p>2. Разработка начальных прототипов проекта.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка сообщений для круглого стола</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	6
4	<p>Питч-документ и вижен-документ</p> <p>Задание по теме:</p> <p>1. Написание питч-документа.</p> <p>2. Написание вижен-документа.</p> <p>3. Анализ и обсуждение написанных документов. Дискуссия по теме занятия.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка сообщений для круглого стола</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	6
5	<p>Концепт-документ и дизайн-документ</p> <p>Задание по теме:</p> <p>Написание концепт-документа.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка сообщений для круглого стола</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	6
6	<p>Фундаментальные свойства компьютерной игры как культурного явления</p> <p>Задание по теме:</p> <p>Подготовка круглого стола по теме занятия.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка курсовой работы</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	9
7	<p>Пре-продакшн игрового проекта</p> <p>Задание по теме:</p> <p>Анализ пре-продакшн реальных игровых проектов.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Просмотр и отбор проектов для анализа.</p> <p>Подготовка курсовой работы</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p>	9
8	<p>Организация производственного процесса</p> <p>Задание по теме:</p> <p>1. Составление ТЗ для различных специалистов;</p> <p>2. Реализация игрового проекта (или модификации) по выполненному в рамках других заданий дизайну;</p> <p>3. Организация игровых тестов и анализ их результатов.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка к практическим занятиям.</p> <p>Подготовка курсовой работы</p>	6

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Теория и практика геймдизайна».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение контрольной работы	6
доклад	7
подготовка доклада на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение практических занятий	8
посещение лекционных занятий	6
посещение практических занятий	6,7
работа над кр	8
творческое задание	7
участие в мероприятиях связанных с делами кафедры	6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	6,7
экзамен	8
курсовая работа	8

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Контрольная работа.

Контрольная работа 6 семестр.

Вариант 1. Зарождение и эволюция профессии гейм-дизайнера.

Вариант 2. Общие сведения о профессии гейм-дизайнера.

Вариант 3. Место и роль гейм-дизайнера в разработке игрового проекта.

Вариант 4. Специализации гейм-дизайнеров.

Вариант 5. Полезные и вредные привычки в работе гейм-дизайнера.

Вариант 6. Задачи гейм-дизайнера на игровом проекте.

Вариант 7. Взаимодействие гейм-дизайнера с другими членами команды разработки.

Вариант 8. Структура студии разработки компьютерных игр.

Вопросы для самопроверки (по темам):

1. Виды и типы игровых проектов.

2. Таксономия жанров компьютерных игр.

3. Естественные и искусственные ограничения при разработке компьютерной игры.

4. Полезные и вредные навыки в работе игрового дизайнера.

5. Разновидности игровых дизайнеров, их задачи на проекте.

6. Основные итерации в процессе разработки компьютерной игры.

7. Состав и структура студии разработки компьютерных игр.

Темы докладов:

1. Анализ компьютерных игр различных жанров.
2. Методики создания контента для компьютерной игры.
3. Современные методы разработки виртуальных персонажей для компьютерных игр.
4. Фундаментальные свойства компьютерной игры как культурного явления.
5. Анализ актуальных трендов индустрии видеоигр.

Творческая работа - средство проверки умения применять полученные знания в профессиональной деятельности.

Темы творческих заданий дисциплине «Теория и практика Геймдизайна» в 7 семестре

1. Быстрое проектирование базовой игровой механики на заданную тему.
2. Решение различных задач игрового дизайна.
3. Написание вижен-документа компьютерной игры.
4. Написание концепт-документа компьютерной игры.

Курсовая работа представляет собой самостоятельную разработку конкретной темы с элементами научного анализа, отражающая приобретенные обучающимся теоретические знания и практические навыки, умение работать с литературой, анализировать источники, делать обстоятельные и обоснованные выводы. Защита курсовой работы осуществляется в форме собеседования по теме.

Темы курсовых работ 8 сем:

1. Написание дизайн-документа компьютерной игры.
2. Создание прототипа настольной игры.
3. Создание прототипа компьютерной игры.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой(семестр 6):

1. Общие сведения о профессии игрового дизайнера.
2. Место и роль игрового дизайнера в разработке проекта.
3. Взаимодействие геймдизайнера с другими членами команды.
4. Основные сегменты и принципы функционирования игрового рынка.
5. Виды и типы игровых проектов.
6. Теория игрового анализа.
7. Методики игрового анализа.
8. Декомпозиция игры и анализ полученных элементов.
9. Теория геймплейных модулей.
10. Специализации игровых дизайнеров.
11. Полезные и вредные навыки в работе игрового дизайнера.
12. Разновидности игровых дизайнеров, их задачи на проекте.
13. Основные итерации в процессе разработки компьютерной игры.
14. Состав и структура студии разработки компьютерных игр.

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой(семестр 7):

1. Этапы работы игрового дизайнера в разработке проекта.
2. Состав и структура игровой студии.
3. Питч игрового проекта.
4. Вижен-документ игрового проекта.
5. Концепт-документ игрового проекта.
6. Состав и структура дизайн-документа.
7. Основные цели и задачи дизайн-документа.
8. Инструментарий для документирования и планирования проекта.

9. Работа игрового продюсера с командой разработчиков и издателем.
10. Искусственные и естественные ограничения при разработке игрового проекта.
11. Виды и типы игровых проектов.
12. Таксономия жанров компьютерных игр.

#### Теоретические вопросы к экзамену 8 семестр

1. Задачи гейм-дизайнера на игровом проекте.
2. Место и роль гейм-дизайнера в зависимости от типа и жанра игрового проекта.
3. Основные выразительные средства гейм-дизайнера как режиссёра игрового проекта.
4. Роль и задачи художника-постановщика в разработке и создании игрового проекта.
5. Роль и задачи продюсера в разработке и создании игрового проекта.
6. Особенности подготовки визуального ряда компьютерной игры.
7. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
8. Звуковая картина и звуковой образ в компьютерной игре.
9. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
10. Техническая палитра создателя компьютерной игры.
11. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении.
12. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения.
13. Питч игрового проекта.
14. Структура и элементы концепт-документа.
15. Структура и элементы дизайн-документа.
16. Методики игрового анализа.
17. Теория геймплейных модулей.
18. Свойства игры как социокультурного феномена.
19. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
20. Структура студии разработки компьютерных игр.
21. Искусственные и естественные ограничения при разработке игрового проекта.

#### Практические задания к экзамену 8 семестр

1. Быстрое проектирование базовой игровой механики на заданную тему.
2. Решение различных задач игрового дизайна.
3. Написание вижен-документа компьютерной игры.
4. Написание концепт-документа компьютерной игры

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	5	8	40
посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение контрольной работы	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
подготовка доклада на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
участие в мероприятиях связанных с делами кафедры	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
доклад	4	1	4
творческое задание	18	1	18
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
подготовка доклада на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
участие в мероприятиях связанных с делами кафедры	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 8</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			
Работа над КР	30	1	30

Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
подготовка доклада на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
участие в мероприятиях связанных с делами кафедры	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### **7.1. Литература**

1. Луптон, Э. Графический дизайн. Базовые концепции : пер. с англ. / Э. Луптон, Дж. Филлипс. - 2-е изд., доп. и расш. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 256 с. : цв.ил. - ISBN 978-5-496-01810-4. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Э. Луптон. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 184 с. - ISBN 978-5-496-00836-5. - Текст: электронный.  
<https://ibooks.ru/bookshelf/344853/reading>
3. Леборг, Кристиан. Графический дизайн. Visual Grammar [Текст] : пер. с англ. / К. Леборг. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 96 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Элам К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 120 с. - ISBN 978-5-496-00432-9. - Текст: электронный.  
<https://ibooks.ru/bookshelf/344851/reading>
5. Уэйншенк, Сьюзан. 100 новых главных принципов дизайна [Текст] / С. Уэйншенк. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 288 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна [Текст] : для бакалавров и магистров : учебник для студентов, обучающихся по специальности "Прикладная информатика (по областям)" / И. А. Розенсон. - 2-е изд. - Санкт-Петербург : Питер Пресс, 2013. - 256 с  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Рэнд, Пол. Мысли о дизайне [Текст] : пер. с англ. / П. Рэнд. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 96 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Югай, Инга Игоревна. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Шонесси, Адриан. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу [Текст] : пер. с англ. / А. Шонесси. - Санкт-Петербург : Питер, 2015. - 208 с. - Режим доступа:  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Books.GUKiT
2. Ibooks
3. E.lanbook

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Теория и практика геймдизайна» не предусмотрено.

#### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

#### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Методические рекомендации для студентов

При изучении дисциплины «Теория и практика геймдизайна» работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать реферат на предложенную преподавателем тему. При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к экзамену студенту необходимо выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный конспект источников;
- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой

теме. Выучите их;

- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Целью выполнения и защиты курсовой работы является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и производственно-технологических задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы студент по собственному замыслу разрабатывает концепцию и осуществляет создание прототипа либо модификации компьютерной игры. Создавая проект, он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неизвестные создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различный подход к разработке мультимедийного произведения. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Выполнение курсовой работы – это сочетание художественно-творческой и производственно-технологической деятельности.

Художественно-творческая деятельность предполагает:

- применение на практике принципов режиссерского анализа литературного произведения, интерактивного сценария, выбранного для воплощения цифрового аудиовизуального проекта;
- интерпретацию литературного произведения, разработку замысла будущего интерактивного произведения, развитие и обогащение его в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса;
- применение разнообразных выразительных средств в работе над проектом;

Производственно-технологическая деятельность предполагает:

- использование современных технических и технологических возможностей интерактивных средств аудиовизуального повествования;
- применение на практике перспективных мультимедийных технологий и программных

средств цифровых медиа, специализированных компьютерных программ, необходимых для реализации мультимедийных проектов;

— грамотную постановку задач техническим службам.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки, разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами, Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.