

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 14.02.2024 12:24:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.02 «НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**

очная, очно-заочная

**Москва 2023**

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«29» июня 2023 г.



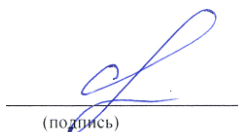
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика  
РПД, доцент, кандидат  
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам нарративного дизайна и сценаристики видеоигр, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности нарративного дизайнера и игрового сценариста в области разработки видеоигр.

**Задачи:**

- освоение уникального инструментария видеоигрового сторителлинга, языка медиума «видеоигры»;
- освоение кроссмедиаальных и синкретических инструментов рассказа истории в видеоиграх;
- ознакомление с текущими трендами и методиками разработки нарративного дизайна и сценария видеоигры;
- демонстрация освоения материала на примере дипломного проекта, видеоигры на движке Twine.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

**Осваивается:** 5 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-2** - способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией;

**ПК-3** - способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК -2.3. Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс	<b>Знать:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне <b>Уметь:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами <b>Владеть:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-3 - Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	<b>ПК-3.1.</b> Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	<b>Знать:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений <b>Уметь:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры <b>Владеть:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	<b>ПК-3.2.</b> Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию	<b>Знать:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры <b>Уметь:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ <b>Владеть:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Нарративный дизайн» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия</b>	72	18
<i>в том числе:</i>		
Лекции	36	9
Практические занятия	36	9
Лабораторные работы	-	-
<b>Самостоятельная работа</b>	45	54
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>		
Вид	Экзамен – 5 семестр	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	27	72
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.	4 з.е. / 144 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
		Очная				Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр	4	4	-	9	1	1	-	11
2	Инструменты нарративного дизайна	8	8	-	9	2	2	-	11
3	Создание сеттинга для видеоигры	8	8	-	9	2	2	-	11
4	Игровые и неигровые персонажи видеоигр	8	8	-	9	2	2	-	11
5	Линейные и нелинейные структуры видеоигр	8	8	-	9	2	2	-	10
Итого (часов)		36	36	-	45	9	9	-	54
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 27 час.</i>				<i>Экзамен, 72 час.</i>			
<b>Всего за 5 семестр</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>				<b>144 / 4 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>				<b>144 / 4 з.е.</b>			

### СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

#### ***Тема №1. Основные термины и понятия нарративного дизайна и сценаристики видеоигр.***

Нарратив, сюжет, сценарий. Нарративный дизайн. Сценаристика видеоигр. Разница между нарративным дизайном и игровой сценаристикой. Типы сторителлинга. Агентивность. Когерентность. Лудонарративный диссонанс. Геймизмы. Основы игровой сценаристики.

##### **Практическое задание №1.**

1. Проанализировать выбранную видеоигру по основным понятиям нарративного дизайна: тип сторителлинга, агентивность, когерентность, лудонарративный диссонанс, геймизмы.

2. Составить концепт-документ проектной видеоигры с фокусом на нарративном дизайне и игровой сценаристике.

#### ***Тема №2. Инструменты нарративного дизайна.***

Геймплейные инструменты нарративного дизайна. Нарративные механики. Процедурная риторика. Контроли как метафоры. Аудиальные инструменты нарративного дизайна. Визуальные инструменты нарративного дизайна. Катсцены. Аудиологи. Внутриигровые тексты: виды, функции, оформление. Атмосфера. Синкретические инструменты нарративного дизайна. Интерактивный текст. Интерактивное кино.

##### **Практическое задание №2.**

1. Освоить основные инструменты нарративного дизайна движка Twine.

2. Научиться собирать билд в движке Twine и передавать его преподавателю с помощью сайта itch.io.

3. Проанализировать выбранную игру с точки зрения инструментов нарративного дизайна. Выделить и описать по 2-3 инструмента из каждой категории: геймплейные, аудиальные, визуальные, синкретические.

### **Тема №3. Создание сеттинга для видеоигры.**

Сеттинг. Реалистичные, научно-фантастические и фэнтезийные сеттинги. Целевая аудитория сеттингов. Фокус и пределы сеттинга. Принципы создания сеттинга: архитекторы и садоводы. Библия мира: структура, логика, оформление.

Практическое задание №3.

1. Создать документ «Библия мира» для проектной видеоигры. Прописать основные сущности созданного оригинального сеттинга.

### **Тема №4. Игровые и неигровые персонажи видеоигр.**

Типы персонажа игрока. Типы эмпатии. Конфликт. Структура конфликта. Внутренний конфликт персонажа игрока. Конфликт через геймплей. Арка трансформации. Виды арок трансформации. 5-слойная модель невроза. Атрибуты героя. Алмаз характера. Система персонажей.

Практическое задание №4.

1. Создать набор сценарной документации по проектной игре, расписать персонажей и конфликты.
2. Проанализировать выбранную видеоигру: игровые и неигровые персонажи, конфликты.

### **Тема №5. Линейные и нелинейные структуры видеоигр.**

Развитие теории драматургии. Виды сценарных структур. Западные и восточные сценарные структуры. Путь героя. Сценарные инструменты. Крючки. Фактор тикающих часов. Повышение ставок. Нелинейность. Алмазная структура.

Практическое задание №5.

1. Написать сценарий дипломной видеоигры.
2. Разработать первый эпизод проектной видеоигры в движке Twine.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

## **8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.**

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

#### **Основная литература:**

1. Дашко, Ю. В. Основы разработки компьютерных игр в XNA Game Studio: курс : учебное пособие / Ю. В. Дашко, А. А. Зайка ; Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ". – Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2009. – 406 с. : ил.  
*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233754>*
2. Грешилов, А. А. Прикладные задачи математического программирования: учебное пособие / А. А. Грешилов. – 2-е изд., доп. – Москва: Логос, 2006. – 288 с.  
*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89784>*
3. Никитин, Б. Е. Теория игр, эконометрика: модели, алгоритмы, компьютерная реализация: учебное пособие: [16+] / Б. Е. Никитин, М. Н. Ивлиев ; науч. ред. Л. А.

Коробова. – Воронеж: Воронежский государственный университет инженерных технологий, 2019. – 93 с.

*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601545>*

4. Sweigart, A. Разработка компьютерных игр на языке Python: [16+] / A. Sweigart. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 505 с. : ил.

*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429009>*

5. Антамошкин, О. А. Программная инженерия. Теория и практика: учебник / О. А. Антамошкин; Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012. – 247 с. : ил., табл., схем.

*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=363975>*

### **Дополнительная литература:**

1. Кочакова М. Базовый набор сценариста видеоигр: Курс лекций онлайн-школы Нарраторика / Мария Кочакова. – [б.м.]: Издательские решения, 2021. – 98 с.
2. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки; Пер. с англ. – 4-е изд. – М.: Альпина нон-фикшн, 2012. – 456 с.
3. Процедурная генерация в гейм-дизайне. Под редкцией Тани Х. Шорт и Тарна Адамса / пер. с англ. М.С. Рыжиковой. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 344 с.: ил.
4. Салахиева-Талал Т. Психология в кино: Создание героев и историй / Татьяна Салахиева-Талал. – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. – 349 с.
5. Снайдер Б. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства / Блейк Снайдер; пер. с англ. Ю. Константиновой. – 5-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 304 с.
6. Сторр У. Внутренний рассказчик. Как наука о мозге помогает сочинять захватывающие истории / Уилл Сторр ; [пер. с англ. Д. Виноградова]. – М.: Индивидуум, 2020. – 304 с.
7. Уткин А. Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Антон Уткин, Ната Покровская. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 236 с.: ил.

### **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293).

#### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.



### **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение курса «Нарративный дизайн» предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному

мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Нарративный дизайн» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

### **Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

### **Б1.В.02 «НАРРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**

очная, очно-заочная

**Результаты обучения по дисциплине**

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ПК-2</b> - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией</p>	<p><b>ПК -2.3.</b> Проводит вертикальный срез (vertical slice) - получает минимально возможную полноценную версию видеоигры, включающую в себя полностью реализованный игровой процесс</p>	<p><b>Знать:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне  <b>Уметь:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами  <b>Владеть:</b> методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке</p>
<p><b>ПК-3</b> - Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций</p>	<p><b>ПК-3.1.</b> Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)</p>	<p><b>Знать:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений  <b>Уметь:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры  <b>Владеть:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры</p>
	<p><b>ПК-3.2.</b> Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию</p>	<p><b>Знать:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры  <b>Уметь:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ  <b>Владеть:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>

**Показатели оценивания результатов обучения**

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>Не умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В целом знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>В целом умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>Знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>Умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>Владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>
<p><b>Не знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>Не умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком</p>	<p><b>В целом знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>В целом умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента</p>	<p><b>Знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>Умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры</p> <p><b>Владеет:</b></p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> программное обеспечение (игровой движок), выполняющее создание визуальной части видеоигры (концепты, модели, арты, анимация, VFX, дизайн интерфейсов UI/UX), поиска путей, конверсии моделей из 3D-редакторов в игру, расчёты физики, расчёты столкновений</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	дизайна видеоигры <b>В целом владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры	дизайна видеоигры <b>В полном объеме владеет:</b> навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
<p><b>Не знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p><b>Не умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В целом знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p><b>В целом умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>Знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p><b>Умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p><b>Владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком проведения и устранения ошибок выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры</p>

## **Оценочные средства**

### **Задания для текущего контроля**

#### ***Практическое задание № 1.***

Создать 1 эпизод собственной видеоигры на оригинальный сценарий в оригинальном сеттинге на движке Twine. Геймплейный рассказ с логичным продуманным сюжетом. Заданный персонаж игрока. Положительная арка трансформации героя. Внутренний конфликт через геймплей.

Технические требования:

Файл html или ссылка на проект на сайте [itch.io](https://itch.io).

Движок Twine. Допустимо использование движков Ink, Ren'Py.

Оценка практического задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к экзамену**

1. Что такое нарратив. Отличие нарратива от повествования. Признаки нарратива.
2. Как выглядит сценарий видеоигры. Особенности создания и ведения сценарной документации на игровом проекте.
3. Типы сторителлинга.
4. Агентивность.
5. Лудонарративный диссонанс.
6. Когерентность.
7. Геймизмы.
8. Целевая аудитория с точки зрения игровой сценаристики.
9. Геймплейные инструменты нарративного дизайна.
10. Нарративные механики.
11. Аудиальные и визуальные инструменты нарративного дизайна.
12. Внутриигровые тексты: виды, функции.
13. Внутриигровые тексты: оформление.
14. Синкретические инструменты нарративного дизайна.
15. Создание сеттинга для видеоигры
16. Типы персонажа игрока.
17. Конфликт: виды, структура.
18. Внутренний конфликт персонажа игрока.
19. Арка трансформации.
20. Атрибуты героя.
21. Виды сценарных структур.
22. Путь героя в видеоиграх.
23. Сценарные инструменты.
24. Нелинейность.

## Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).