

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.06.2026 17:12:24

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор _____ С.С. Юров

«28» мая 2026 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 2026

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.

«28» мая 2026 г.

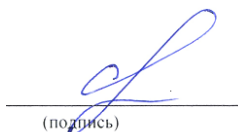

(подпись)

/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 «28» мая 2026 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 ОБУЧАЮЩИМСЯ

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	Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: 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	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: 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 Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: 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
Аудиторные занятия	72	18
<i>в том числе:</i>		
Лекции	36	9
Практические занятия	36	9
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	45	54
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен – 5 семестр	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	27	72
Общая трудоемкость з.е. / часов	4 з.е. / 144 час.	4 з.е. / 144 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
№	Наименование	Очная				Очно-заочная			
		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
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.				Экзамен, 72 час.			
Всего за 5 семестр		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			

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 риторик. 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. Заика ; 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
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	Знать: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Уметь: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимуществ или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеть: методиками проведения вертикального среза и методами проведения анализа конкурентоспособности дизайн-проекта на рынке
ПК-3 - Способен осуществлять разработку дизайна видеоигры с учетом современных тенденций	ПК-3.1. Производит готовый контент дизайна видеоигры (content production)	Знать: 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 Уметь: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеть: навыком использования программного обеспечения (игрового движка) для создания готового контента дизайна видеоигры
	ПК-3.2. Подготавливает готовый дизайн видеоигры к закрытому и открытому бета-тестированию	Знать: этапы проведения и программное обеспечение для бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры Уметь: проводить бета-тестирование гейм-дизайна видеоигры с помощью специальных компьютерных программ Владеть: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Не умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Не владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры	В целом знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне В целом умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами В целом владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры	Знает: составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне Умеет: проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами Владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры	В полном объеме знает:составляющие игрового процесса, методики проведения вертикального среза в гейм-дизайне В полном объеме умеет:проводить предварительный анализ комплексной локации видеоигры с максимальной концентрацией механик, для определения преимущества или недостатков дизайн-проекта перед конкурентами В полном объеме владеет: навыком проведения и устранения ошибок, выявленных в процессе бета-тестирования гейм-дизайна видеоигры
Не знает: 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 Не умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Не владеет: навыком	В целом знает: 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 В целом умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента	Знает: 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 Умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента дизайна видеоигры Владеет:	В полном объеме знает: 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 В полном объеме умеет: использовать программное обеспечение (игровой движок) для производства готового контента

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

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.

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 «28» мая 2026 г.).