

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования_
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского»**

Институт международных отношений и мировой истории

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

Рабочая программа дисциплины

Геймплей и геймдизайн

Уровень высшего образования

Магистратура

Направление подготовки / специальность

42.04.01 - Реклама и связи с общественностью

Направленность образовательной программы

Медиаменеджмент в политике и бизнесе

Форма обучения

очная

г. Нижний Новгород

2024 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.01 Геймплей и геймдизайн относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ПК-2: Способен осуществлять проектно-аналитическую деятельность с учетом специфики профессиональной сферы	ПК-2.1: Отбирает аналитические методы и инструменты для целеполагания, планирования и оценки эффективности коммуникационной стратегии, коммуникационного проекта и применяет их на практике ПК-2.2: Проводит анализ ситуации и разрабатывает проекты и кампании в сфере рекламы и связей с общественностью	ПК-2.1: Знать теоретические основы коммуникационной работы организации (проекта) Уметь анализировать коммуникационные аспекты работы организации (проекта) Владеть навыками анализа коммуникационных аспектов работы организации (проекта) ПК-2.2: Знать техники организации коммуникационных кампаний, проектов и мероприятий Уметь использовать в практической деятельности знания об организации коммуникационных кампаний, проектов и мероприятий Владеть навыками применения на практике техник организации коммуникационных кампаний, проектов и мероприятий	Практическое задание	Зачёт: Практическое задание
ПК-3: Способен проводить научное исследование в сфере рекламы и связей с общественностью	ПК-3.1: Применяет методы качественного и количественного анализа информационного поля, методы работы с открытыми данными и большими объемами информации	ПК-3.1: Знать основные принципы и правила работы в рекламном (маркетинговом) отделе, отделе по связям с общественностью (пресс-службе) Уметь использовать основные	Практическое задание	Зачёт: Практическое задание

	<p>ПК-3.2: Получает, интерпретирует и представляет результаты исследования. На основе исследования составляет практические рекомендации и прогнозирует тенденции коммуникационной сферы</p>	<p>принципы и правила работы рекламного (маркетингового) отдела, отдела по связям с общественностью (пресс-службы)</p> <p>Владеть навыками использования в практической деятельности основных принципов и правил работы в рекламном (маркетинговом) отделе, отделе по связям с общественностью (пресс-службе)</p> <p>ПК-3.2: Знать компьютерные технологии при создании рекламного и коммуникационного продукта, основные правила фото- и видеосъемки Уметь применять компьютерные технологии при создании рекламного и коммуникационного продукта, осуществляет фото- и видеосъемку для производства рекламного и коммуникационного продукта Владеть навыками применения на практике компьютерных технологий при создании рекламного и коммуникационного продукта, осуществления фото- и видеосъемки для производства рекламного и коммуникационного продукта</p>		
--	---	--	--	--

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная
Общая трудоемкость, з.е.	3
Часов по учебному плану	108
в том числе	
аудиторные занятия (контактная работа):	
- занятия лекционного типа	16
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	32

- КСР	1
самостоятельная работа	59
Промежуточная аттестация	0 Зачёт

3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы	Всего	
	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о
Тема 1. Введение в дисциплину	13	2	4	6	7
Тема 2. Начало создания игры	13	2	4	6	7
Тема 3. Сеттинг. Лор игры. Миростроение	13	2	4	6	7
Тема 4. Разработка персонажей игры	13	2	4	6	7
Тема 5. Сценарные инструменты создания сюжета игры.	16	2	4	6	10
Тема 6. Внутриигровые тексты.	13	2	4	6	7
Тема 7. Квестовые системы в играх	13	2	4	6	7
Тема 8. Документация в процессе разработки игры	13	2	4	6	7
Аттестация	0				
КСР	1				1
Итого	108	16	32	49	59

Содержание разделов и тем дисциплины

Тема 1. Введение в дисциплину.

Что такое нарратив. Типы нарратива: включённый, эмерджентный. Нарративный дизайн и игровая сценаристика. Инструменты нарративного дизайна. Агентивность: геймплейная и сюжетная. Понятие «потока» в игре и способы его достижения. Лудонарративный диссонанс.

Тема 2. Начало создания игры.

Структура концепт-документа. Особенности выбора названия игры. Целевая аудитория и портрет игрока. Особенности игроков разных стран. Жанры игры. Геймплей, основная механика и мотивация игроков. Типы игроков по Р. Барту.

Тема 3. Сеттинг. Лор игры. Миростроение.

Основные функции сеттинга. Масштабы сеттинга. Лор игры и принципы работы с ним. Алгоритм с выпущенным проектом. Миростроение. Виды миров: реальный и фантастический. Основные подходы к миростроению: «Мир – Герой» и «Герой – Мир».

Тема 4. Разработка персонажей игры.

Неигровой персонаж (NPC). Виды игровых персонажей. Основные аспекты разработки персонажа. Путь

героя. Разработки и концепции Дж. Кэмпбелла, К. Воглера, В. Проппа.

Тема 5. Сценарные инструменты создания сюжета игры.

Параметры истории в игре: жанр, агентивность, платформа, длина игры. Структура повествования: линейная, разветвлённая, открытая, кольцевая. Композиция повествования: завязка – кульминация – развязка. Конфликт и его типы. Сценарные инструменты: твист, клиффхэнгер, повышение ставок, эмоциональные горки, чередование идеи, триггеры. Понятие «реткона».

Тема 6. Внутриигровые тексты.

Виды внутриигровых текстов. Как нужно писать для игр? Требования и рекомендации авторам.

Особенности оформления текстов: размер, акценты, темп, шрифт. Внутриигровые диалоги: виды и функции.

Тема 7. Квестовые системы в играх.

Алгоритм разработки квестов. Свойства и типы квестов. Разновидности цепочки квестов. Сюжетная структура: ромбовидная, линейный хаб. Побочные квесты.

Тема 8. Документация в процессе разработки игры.

Бриф. Принципы создания синопсиса. Разновидности технических заданий для арт-отдела. Геймдизайн документ. Маркетинговые тексты. Анонсы для публикации. Пуш-уведомления.

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используются:

- электронный курс "Геймплей и геймдизайн (сценарии, принципы ветвления сюжета, цветовые и аудио-решения, динамика, айдентика команд)".

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:

5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции ПК-2:

Придумайте игру посредством повествовательных инструментов.

Сама игра - простая гонка бросками кубика:

1. Два игрока.
2. Одна шестигранная кость.
3. Оба игрока начинают в клетке №1. Каждый игрок по очереди бросает кость и передвигает фишку на расстояние от 1 до 6 клеток на игровой доске.
4. Побеждает игрок, первым дошедший до последней клетки №32.

С помощью своего воображения оживите игру, придумав мир, в котором она будет разворачиваться, придумайте роли для двух игроков, что будет происходить в каждой "сцене" (клетке), пока игроки будут приближаться к концу игры (истории).

Важно: ни одна клетка не должна остаться пустой; не менять правила и дизайн доски.

Заполните по итогам бланк

клетка сюжетный контент

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции ПК-3:

Напишите интерактивный рассказ:

1. 8 точек выбора.
2. Разветвлённые решения, чтобы у игрока появился очередной выбор из нескольких вариантов.
3. Несколько концовок.

Критерии оценивания (оценочное средство - Практическое задание)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Выполнены все требования к практическому заданию
не зачтено	Выполнены не все требования к практическому заданию

5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатор достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено		зачтено				
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.

	вследствие отказа обучающегося от ответа		негрубых ошибок	. Допущено несколько негрубых ошибок	. Допущено несколько несущественных ошибок	и. Ошибок нет.	
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельным и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторым и недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторым и недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продемонстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продемонстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации с указанием критериев их оценивания:

5.3.1 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции ПК-2

Создайте "Концепт-документ игры" (КДИ):

1. Название.
2. Титульный лист с иллюстрацией.
3. Резюме проекта (питч).
4. Жанр и основные механики.
5. Платформа.
6. Концепт (1 стр. описания истории).
7. Описание геймплея (чем игра геймплейно отличается от похожих проектов в лучшую сторону).
8. Описание мира.
9. Краткая биография протагониста и основных NPC.
10. Описание начала игры (начало и "клиффхэнгер").
11. Структура игры (краткое описание уровней).
12. Яркие моменты геймплея.

5.3.2 Типовые задания (оценочное средство - Практическое задание) для оценки сформированности компетенции ПК-3

Создайте "Концепт-документ игры" (КДИ):

1. Название.
2. Титульный лист с иллюстрацией.
3. Резюме проекта (питч).
4. Жанр и основные механики.
5. Платформа.
6. Концепт (1 стр. описания истории).

7. Описание геймплея (чем игра геймплейно отличается от похожих проектов в лучшую сторону).
8. Описание мира.
9. Краткая биография протагониста и основных NPC.
10. Описание начала игры (начало и "клиффхэнгер").
11. Структура игры (краткое описание уровней).
12. Яркие моменты геймплея.

Критерии оценивания (оценочное средство - Практическое задание)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Выполнены все требования к практическому заданию
не зачтено	Выполнены не все требования к практическому заданию

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Шелл Дж. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все : монография / Шелл Дж. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. - ISBN 978-5-9614-1209-3., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=775050&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Клеметти Конста. Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры : Практическое пособие. - Москва : ООО "Альпина Паблишер", 2021. - 120 с. - ВО - Бакалавриат. - ISBN 978-5-9614-3953-3., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=791507&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспеченная доступом в электронную информационно-образовательную среду ННГУ. Демонстрационное оборудование для презентаций на аудиторных занятиях.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения, компьютерами.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки/специальности 42.04.01 - Реклама и связи с общественностью.

Автор(ы): Орлинская Ольга Михайловна, кандидат политических наук, доцент.

Заведующий кафедрой: Фортунатов Антон Николаевич, доктор философских наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 29.11.2023, протокол № 15.