

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
Д. В.Галкин

Рабочая программа дисциплины

Игровой дизайн

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Графический дизайн

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Т.А. Завьялова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2025

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-2 Способен к проектированию художественно-технических дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации на основе технического задания с учетом производственных, технологических, экономических условий и характеристик материалов.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-2.1 Разрабатывает дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, основываясь на методы организации творческого процесса дизайнера в соответствии с заданием

ИПК-2.2 Создает 2D и 3D объекты проектируемой системы в целом и ее составляющих, в том числе с помощью средств специальных цифровых технологий

ИПК-2.3 Применяет технологии мультимедиа, видеомонтажа и моушн в профессиональной деятельности

ИПК-2.4 Подготавливает графические материалы и дизайн-макеты системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство

2. Задачи освоения дисциплины

– Формирование цифровой грамотности, понимания принципов построения виртуального пространства, принципов работы сложных технических устройств и взаимодействия с ними, понимания культурной особенности видеоигр, а также приобретения практических навыков работы с техникой и исходным кодом.

– Обретение опыта в декомпозировании видеоигры как объекта исследования и рассмотрения её различных частей;

– Получение опыта взаимодействия с технически сложными продуктами, их изучение и понимание повышает цифровую грамотность субъекта деятельности

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Седьмой семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы графического дизайна», «Теория и история дизайна»

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-практические занятия: 40 ч.

-семинар: 12 ч.

в том числе практическая подготовка: 40 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Раздел 1. История индустрии видеоигр

Тема 1 Развитие цифровой сферы в первой половине XX века. Первые видеоигровые компании. Феномен видеоигр с 1940-го года и представления системы Nimatron. Структура и принципы работы устройства.

История основных видеоигровых и технологических гигантов. Становление видеоигровых компаний XX века: от игральных карт к игровым автоматам и до облачных сервисов.

Тема 2 Консольные войны. Переход от технологического превосходства к сюжетному.

Эссе «Что для меня видеоигры?»

Раздел 2. Видеоигры — феномен современного мира.

Тема 1 Понятие игры. Культура как игровая форма. Культура как одна из важнейших игровых форм. Геймификация образования, экономики, бизнеса и прочих феноменов социума.

Тема 2 Философия мифа и миф в вымышленных мирах. Феномен мифа в истории культуры. Феномен мифа в современной массовой культуре на примере комикса, кинематографа и видеоигр.

Тема 3 Нarrатив и нарративный дизайн. Понятие нарратива. Особенности нарратива в художественной литературе. Нарратив в кинематографе. Нарратив и нарративный дизайн в видеоиграх.

Тема 4 Жанры. Подробное рассмотрение многообразия жанровой составляющей видеоигр. Рассмотрение классификации видеоигр внутри индустрии.

Презентация «Анализ видеоигры».

Тема 5. Дизайн игрового мира. Рассмотрение построения видеоигровой реальности с точки зрения дизайна. Дизайн персонажей, окружения, мира и т. д. Роль дизайна в визуальной презентации видеоигры. UX в видеоиграх.

Тема 6. Blockchain и GameFi проекты. Развитие Web3.0

Раздел 3 Технологии воспроизведения цифрового контента.

Тема 1 VR-игры и технологии. Современные технологии виртуальной реальности и видеоигры для них. Разберем техническое устройство PS VR. Принцип работы H-L:Alyx.

Тема 2 AR-игры и технологии. Современные технологии дополненной реальности и видеоигры для них. Рассмотрение AR-меток на примере приложения «Банкноты». Разбор Pokemon Go.

Тема 3 Искусственный интеллект. Искусственный интеллект в современных видеоиграх, социальных сетях и обыденной жизни. Принципы работы ИИ и роль подобных технологий в современном мире. Развитие Web3.0

Тема 4 Голосовые технологии. Что такое современный голосовой помощник? Технология «Умный дом». Взаимодействие с голосовым помощником и его обучение.

Тема 5. Тестирование «Стек технологий»

Раздел 4. Основы программирования

Тема 1 Основы web-разработки игры. Рассмотрение основного синтаксиса и функционала языков web-разработки. Написание простейших функций, ветвлений и циклов. Команда «Hello world».

Тема 2 Практикум № 1 Подробное рассмотрение функционала и синтаксиса JavaScript. Доработка игры «Угадай число». Разработка игры «Визуальная новелла».

Тема 3 Практикум № 2 Игра «Шахматы». Разработка серверной и визуальной части игры «Шахматы» на php и JavaScript. Доработка игры «Шахматы».

Практикум № 3 Разработка игры «Русская рулетка» на php или JavaScript (на выбор).

Подведение итогов. Разработка «дорожной карты» для дальнейшего развития в области цифровых технологий: нарративный дизайн или программирование. Рассмотрение языков программирования для каждой области деятельности.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения контрольных и практических работ, выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет с оценкой в седьмом семестре в форме комплексного просмотра выполненных в течение семестра творческих проектов. Продолжительность зачета с оценкой 1 час.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Методические указания по проведению практических работ.

г) Методические указания по организации самостоятельной работы студентов.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

– Донован Т. Играй! История видеоигр. / Тристан Донован, пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2014 – 648с.

– Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир. / Дэвид Шефф; пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2017 – 384с.

– Кушнер Д. В угоне: подлинная история GTA. / Дэвид Кушнер; пер. с англ. Д.Лисина. – СПб.: ООО «Торгово-издательский дом «Амфора», 2017 – 351с.

– Липков А.И. Ящики Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 192с.

– Курсье Н., Канафи М. Zelda. Хроника легендарной саги. / Ноколя Курсье, Мейди эль Канафи; пер. А. Василевский – М.: Белое Яблоко, 2016 – 240с.

б) дополнительная литература:

– Барт Р. Мифологии / пер. с фр., вступ. ст. и comment. С. Зенкина. – М.: Академический проект, 2014. – 351с.

– Барт Р. Третий Смысл / М.: Ад Маргинем Пресс, 2015 – 104с.

– Боглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. / Кристофер Боглер; пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. – 476с.

– Кастрanova Э. Бегство в виртуальный мир. / Э. Кастрanova; пер. с англ. М. Островской. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 214с.

- Ортега-и-Гассет Х. «Размышления о технике».
- Рикёр П. Время и Рассказ, т.1. Интрига и исторический рассказ / М.; СПб.: Университетская Книга, 1998. – 313с.
- Рикёр П. Время и Рассказ, т.2. Конфигурации в вымышленном рассказе. / М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – 224с.
- Роллинс. Проектирование и архитектура игр.
- Сборник «Медиафилософия XII. Игра или Реальность? Опыт исследования компьютерных игр» / под редакцией В.В. Савчука. – СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016 – 498с.
 – Хёйзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. / пер. с нидерл./общ.ред. и послесл. Г.М. Тавризян. – М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. – 464с.

Интернет:

- Голованов И.А. Мибо-фольклорные мотивы в современном медиадискурсе - <https://cyberleninka.ru/article/n/mibo-folklornye-motivy-v-sovremennom-mediadiskurse>
- Чимде О. Искусство рассказа: нарративный дизайн Dark Souls - <https://dtf.ru/gamedev/2325-iskusstvo-rasskaza-narrativnyy-dizayn-dark-souls>
- Хижняк Н. Эволюция как основа развития ИИ в видеоиграх - <https://hi-news.ru/technology/evolyuciya-kak-osnova-razvitiya-ii-v-videoigrax.html>
 - Кавелин Д. Проблема идентичности сквозь призму компьютерных игр - http://philosophytoday.ru/2011/04/05/problema_identichnosti.html
 - Ветушинский А.С. Три интерпретации наследия Тьюринга: именем чего является искусственный интеллект? - http://e-notabene.ru/fr/article_21046.html
 - Ленк Х. Ответственность в технике, за технику, с помощью техники - <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/3132/3145>.
- Голованов И.А. Мибо-фольклорные мотивы в современном медиадискурсе - <https://cyberleninka.ru/article/n/mibo-folklornye-motivy-v-sovremennom-mediadiskurse>
- Чимде О. Искусство рассказа: нарративный дизайн Dark Souls - <https://dtf.ru/gamedev/2325-iskusstvo-rasskaza-narrativnyy-dizayn-dark-souls>
- Хижняк Н. Эволюция как основа развития ИИ в видеоиграх - <https://hi-news.ru/technology/evolyuciya-kak-osnova-razvitiya-ii-v-videoigrax.html>
 - Кавелин Д. Проблема идентичности сквозь призму компьютерных игр - http://philosophytoday.ru/2011/04/05/problema_identichnosti.html
 - Ветушинский А.С. Три интерпретации наследия Тьюринга: именем чего является искусственный интеллект? - http://e-notabene.ru/fr/article_21046.html

Литература по программированию:

- Робачевский А. Интернет изнутри. Экосистема глобальной сети.
- Владстон Феррейра Фило. Теоретический минимум по Computer Science.
- Лааксонен А. Олимпиадной программирование.
- Дакетт Д. HTML и CSS.
- Котеров Д., Симлянов И. PHP 7 в подлиннике.
- Маркин А.В. Программирование на SQL.
- Никсон Р. Создаем динамические веб-сайта с помощью PHP, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5.
- Флэнаган Д. JavaScript. Полное руководство

в) ресурсы сети Интернет:

- Голованов И.А. Мибо-фольклорные мотивы в современном медиадискурсе - <https://cyberleninka.ru/article/n/mibo-folklornye-motivy-v-sovremennom-mediadiskurse>

- Чимде О. Искусство рассказа: нарративный дизайн Dark Souls - <https://dtf.ru/gamedev/2325-iskusstvo-rasskaza-narrativnyy-dizayn-dark-souls>
- Хижняк Н. Эволюция как основа развития ИИ в видеоиграх - <https://hi-news.ru/technology/evolyuciya-kak-osnova-razvitiya-ii-v-videoigrax.html>
- Кавелин Д. Проблема идентичности сквозь призму компьютерных игр - http://philosophytoday.ru/2011/04/05/problema_identichnosti.html
- Ветушинский А.С. Три интерпретации наследия Тьюринга: именем чего является искусственный интеллект? - http://e-notabene.ru/fr/article_21046.html
- Ленк Х. Ответственность в технике, за технику, с помощью техники - <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/3132/3145>.
- Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.
<http://www.consultant.ru>

13. Перечень информационных технологий

- а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
 - публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
 - редактор кода для универсальной работы (Visual Studio Code) и для работы с языком программирования Python (PyCharm Community Edition)
 - Google Meet для проведения онлайн- занятий

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ –
<http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ –
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
 - ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
 - ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
 - Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
 - ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
 - ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

в) профессиональные базы данных:

- <https://ag.ru/games>
- <http://www.world-art.ru/games/>
- <https://stopgame.ru/games/catalog>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в смешенном формате («Актру»).

15. Информация о разработчиках

Бабинович Василий Сергеевич, QA Engineer в Crypton.Studio.