

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 07:20:35  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

**Бюджетное учреждение высшего образования**  
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры  
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УМР

\_\_\_\_\_ Е.В. Коновалова

13 июня 2024г., протокол УМС №5

## Индустрия компьютерных игр рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Режиссуры</b>	
Учебный план	b420305-Медиа-24-1.plx Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации	
Квалификация	<b>Бакалавр</b>	
Форма обучения	<b>очная</b>	
Общая трудоемкость	<b>3 ЗЕТ</b>	
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах: зачеты 8
в том числе:		
аудиторные занятия	16	
самостоятельная работа	92	

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	9 1/6			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

*Преод., Слободенюк Марина Александровна; PhD, Зав.к., Шевкунов А.Н.*

Рабочая программа дисциплины

**Индустрия компьютерных игр**

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 527)

составлена на основании учебного плана:

Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации

Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 13.06.2024 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Режиссуры**

Зав. кафедрой к.п.н, доцент Шевкунов А.Н.

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Основной целью дисциплины является формирование у обучаемых направления подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (направленность программы (профиль): Медиакоммуникации) компетенций связанных с индустрией компьютерных игр. Дисциплина ориентирована на формирование системы понятий, знаний, умений и навыков в области методов проектирования, анализа и создания игровых продуктов и их сопровождения; развитие логического мышления, формирование научного мировоззрения, привитие склонности к творчеству.
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.04
<b>2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Основы проектной деятельности
2.1.2	Работа в команде
2.1.3	Цифровая грамотность
2.1.4	Медиасистема России
2.1.5	Введение в профессиональную деятельность
2.1.6	Менеджмент и маркетинг в медиасреде
<b>2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.2	Веб-мастеринг
2.2.3	Индустрия обучающихся игр в медиасреде

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ПК-1.1: Понимает основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов**

**ПК-1.2: Создает концепции медиапроектов**

**ПК-1.3: Реализует концепции медиапроектов**

**ПК-2.1: Предлагает творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций**

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1 Знать:</b>	
3.1.1	- основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов;
3.1.2	- основные понятия и определения, принятые в индустрии компьютерных игр;
3.1.3	- основные приемы эффективного использования инструментов гейм-дизайна.
<b>3.2 Уметь:</b>	
3.2.1	- создавать концепции медиапроектов;
3.2.2	- предлагать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций.

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
-------------	---	----------------	-------	-------------	------------	------------

	<b>Раздел 1. Индустрия компьютерных игр</b>					
1.1	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.2	Гейм-дизайн: итеративность и прототипирование. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.3	Формальные компоненты игр. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.4	Механика и динамика. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.5	Механика и динамика. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.6	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.7	Процесс принятия решений и теория потокового состояния. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.8	Игры и сюжеты. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.9	Игры и сюжеты. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.10	Нелинейное повествование. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.11	Нелинейное повествование. /Ср/	8	12	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.12	Баланс игры. /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.13	Баланс игры. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.14	Критика и анализ игры. /Пр/	8	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.15	Критика и анализ игры. /Ср/	8	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	
1.16	/Контр.раб./	8	0	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	Контрольная работа
1.17	/Зачёт/	8	0	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3	Зачет

## 5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

### 5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

### 5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

<b>6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>				
<b>6.1. Рекомендуемая литература</b>				
<b>6.1.1. Основная литература</b>				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Шелл Д.	Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2019, Электронный ресурс	1
<b>6.1.2. Дополнительная литература</b>				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Бревнова Ю. А.	Компьютерные игры в современной субкультуре детства (социокультурный аспект)	Электронный ресурс	1
<b>6.1.3. Методические разработки</b>				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Клеметти К., Грэнберг Х.	Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2021, Электронный ресурс	1
<b>6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"</b>				
Э1	Тестовый доступ: коллекция журналов: Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) <a href="http://www.elibrary.ru">http://www.elibrary.ru</a>			
Э2	Электронные библиотечные системы: Российская национальная библиотека <a href="http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?menuitem=2&amp;catalog=true">http://primo.nlr.ru/primo_library/libweb/action/search.do?menuitem=2&amp;catalog=true</a>			
Э3	КиберЛенинка - научная электронная библиотека <a href="http://cyberleninka.ru">http://cyberleninka.ru</a>			
<b>6.3.1 Перечень программного обеспечения</b>				
6.3.1.1	Операционные системы Microsoft, пакет прикладных программ Microsoft Office			
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем</b>				
6.3.2.1	СПС «КонсультантПлюс» - <a href="http://www.consultant.ru/">www.consultant.ru/</a>			
6.3.2.2	СПС «Гарант» - <a href="http://www.garant.ru/">www.garant.ru/</a>			

<b>7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.