

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Б1.В.ДВ.5 «Сторителлинг и Hyper Casual в дизайне компьютерных игр»**

**Автор–составитель:** профессор кафедры Системного анализа и информатики, д.т.н.  
Ромашкова О.Н.

**Код и наименование направления подготовки, профиля:** 09.04.03 Прикладная информатика, Разработка компьютерных игр (Гейм - дизайн)

**Квалификация выпускника:** магистр

**Формы обучения:** очная дистанционная

### **Цели и задачи дисциплины**

Дисциплина относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений в Б1.В.ДВ.01 и является дисциплиной по выбору модуля Б1.В.ДВ.5.

Дисциплина предусматривает работу с контекстом, сеттингом и игровыми механиками для создания качественной сюжетной составляющей любых игровых проектов.

**Задачи дисциплины:** обучить приемам при разработке реальных игровых проектов аспектам создания программного кода, корневым механизмам игры, ее проектированию.

**Цель дисциплины:** познакомить с сюжетными механизмами, лежащими в основах игровых проектов, с приемами и методиками создания игровых сюжетов.

Кроме прикладных навыков владения ПО, в рамках курса так же будет рассмотрено, как создавать вовлекающие сюжеты и как через композицию элементов проекта делать качественный мультимедийный или игровой проект.

Изучаемая дисциплина готовит обучающегося к решению задач проектного, организационно-управленческого и научно-исследовательского типов, к выполнению обобщенной трудовой функции: выполнение работ и управление работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы (профессиональный стандарт 06.015 Специалист по информационным системам (Приказ Минтруда России 18.11.2014 г. № 896н, зарегистрирован в Минюст России 24 декабря 2014 г. N 35361).

В процессе обучения по дисциплине у обучающихся формируются следующие компетенции: УК-1; ОПК-4; ПК-8.

### **План курса**

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (элемента модуля)	Содержание раздела
1	<b>Игровые механики и истории.</b>	Тема 1. Что такое истории? Механизмы, лежащие в основе рассказа. Тема 2. Композиция и сюжет Тема 3. Создание Героя. Арка персонажа. Практическая работа 1. Героические сюжеты Тема 4. Средства выразительности Тема 5. Использование стилистических приемов Тема 6. Мир в истории Практическая работа 2. Создание общемировых стилистических приемов Тема 7. Визуальный образ Тема 8. Визуальный стиль Практическая работа 3. Создание дизайн-концептов и поиск референс-документов.
2	<b>Unity и C#</b>	Тема 1. Введение в Unity: установка, интерфейс, работы с примитивами Тема 2. Введение в C# Практическая работа 4. Решение задач на C# Тема 3. Игровой цикл Тема 4. Unity UI и загрузка сцен Практическая работа 5. Практический проект: создание аркады Тема 5. Создание билдов и публикация Тема 6. Введение в физику Тема 7. Углубленное изучение C# Практическая работа 6. Практический проект: создание приключения Тема 8. Паттерн Model View Controller Тема 9. Неигровые персонажи Тема 10. Процедурная генерация уровней Практическая работа 7. Создание rogue-like проекта.
3	<b>Игровые проекты.</b>	Тема 1. Сеттинг Тема 2. Пространство и возможности неигровых персонажей Тема 3. Нарратив в геймдизайне Практическая работа 8. Работа с нарративом. Прототипирование игрового сеттинга. Тема 4. Баланс игровой экономики Практическая работа 9. Расчет игровой экономики. Проектирование ассиметричной игровой системы Тема 5. Документация в игровых и мультимедиа проектах Практическая работа 10. Документация в игровых проектах.

**Формы текущего контроля промежуточной аттестации:** Экзамен (3 семестр)

**Планируемые результаты обучения по дисциплине**  
**«Сторителлинг и Hyper Casual в дизайне компьютерных игр»**

Наименование категории (группы)	Код и наименование компетенции выпускника	Индикаторы	Основание (ПС, анализ опыта)
УК: Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	<p>УК-1. Знать: процедуры критического анализа, методики анализа результатов исследования и разработки стратегий проведения исследований, организации процесса принятия решения.</p> <p>УК-2. Уметь: принимать конкретные решения для повышения эффективности процедур анализа проблем, принятия решений и разработки стратегий.</p> <p>УК-3. Владеть: методами установления причинно-следственных связей и определения наиболее значимых среди них; методиками постановки цели и определения способов ее достижения; методиками разработки стратегий действий при проблемных ситуациях.</p>	

ОПК: Основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий	ОПК-4. Способен применять на практике новые научные принципы и методы исследований.	ОПК-4.1. Знать новые научные принципы и методы исследований; ОПК-4.2. Уметь применять на практике новые научные принципы и методы исследований;	
ПК: Определение стратегии использования ИКТ для создания ИС в прикладных областях, согласованной со стратегией развития организации; моделирование и проектирование прикладных и информационных процессов на основе современных технологий; проведение реинжиниринга прикладных информационных и бизнес - процессов; проведение технико-экономического	ПК-8. Способность принимать участие в организации ИТ-инфраструктуры и управлении информационной безопасностью	ПК-8.1. Знает основные подходы к построению ИТ инфраструктуры предприятия, принципы организации работ по ее построению и управлению; методы проведения обследования (аудита) организаций для последующего построения системы информационной безопасности. ПК-8.2. Умеет принимать участие в организации ИТ-инфраструктуры и применять типовые проектные решения для создания защищенных информационных систем и технологий в профессиональной деятельности.	

### Объем дисциплины «Сторителлинг и Hyper Casual в дизайне компьютерных игр»

Вид учебной работы		Количество часов				
		Всего по уч. плану	Семестр			
			1	2	3	4
<b>аудиторные занятия (всего):</b>		32/24			32/24	
<b>в том числе</b>	лекционные занятия	16/12			16/12	
	практическая подготовка	16/12			16/12	
<b>самостоятельная работа:</b>		40/30			40/30	
<b>общая трудоемкость дисциплины:</b>	<b>часы:</b>	108/81			108/81	
	<b>зачетные единицы:</b>	3			3	
<b>Формы итогового контроля</b>		Э			36/27	

### Перечень рекомендуемой учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

#### Основная литература

1. Разработка игр под Android [Электронный ресурс] / Марцио Джером Ди. -Санкт-Петербург: Питер, 2020. -224 с.: ил. -Режим доступа: ЭБС "Айбукс". -Неогранич. доступ. - ISBN 978-5-496-01080-1: Б. ц.

2. Разработка игр на языке JavaScript [Электронный ресурс] / С. А. Беляев. -Москва: Лань", 2020. -Режим доступа: ЭБС "Издательство Лань". -Неогранич. доступ. -ISBN 978-5-8114-2020-7:

#### Дополнительная литература

1. Блог Tilda Publishing: <http://blog.tilda.cc/>
2. Десять правил сторителлинга: <http://special.theoryandpractice.ru/storytelling>
3. Мультимедийный лонгрид. Правила, примеры, сервисы: <http://bestapp.menu/longrid-pravila-primery-servisy/>
4. 25 сервисов, которые помогут создать мультимедийный лонгрид: <http://bestapp.menu/25-servisov-kotorye-pomogut-sozdat-longrid/>

**Для успешного освоения дисциплины, обучающийся использует следующие программные средства, интернет-ресурсы и платформы:**

- <https://stampsy.com/>
- <https://creatavist.com/>
- <http://shorthand.com/>
- <https://racontr.com/>
- <http://tilda.cc/>
- <http://www.dipity.com/>

- <http://www.timetoast.com/>
- <http://timerime.com/>
- <http://timeline.knightlab.com>
- <https://storymap.knightlab.com/>
- <https://www.mapbox.com>
- <https://www.arcgis.com>
- <https://www.google.ru/maps>
- <https://maps.yandex.ru/>
- Adobe Audition.
- Adobe Premiere.
- Adobe Illustrator.
- Adobe Photoshop.
- Adobe Lightroom.