

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

51.03.01 Культурология

Направленность (профиль) подготовки:
**Культура России в современном мире: культурные исследования и
творческие индустрии**

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
И.Е. Максимова

Председатель УМК
М. В. Давыдов

Томск – 2025

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:
ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-2.1 Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в социокультурной сфере

ИОПК-2.2 Использует базовые прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач в профессиональной деятельности

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 «Дисциплина (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

Третий семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы компьютерной графики», «Теория и методология 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: 66 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.

1. Эссе “Что для меня видеоигра?” (после первой встречи)
Интересно узнать про опыт взаимодействия студентов с видеоигровым пространством. В целом это позволит сперва порефлексировать самостоятельно касательно темы до перехода к основным разделам курса.

2. Анализ видеоигры на выбор.

Задача проанализировать знакомое цифровое пространство на наличие скрытых нарративов, использование различных культурных форм, смешение культур для формирования видеоигрового мира.

План:

1. Декомпозировать видеоигру на составные части;
2. Выделить основные особенности нарративной составляющей;
3. Отыскать и обосновать типы нарративов (скрытые и открытые), почему они таковыми являются;
4. Расписать художественную и культурную ценность видеоигры (например, Death Stranding изобретает новый жанр и является медитативной игрой с глубоким и тонким сюжетным оформлением, продуманной атмосферой, вниманию к деталям).

3. Контрольные вопросы по основным понятиям дисциплины текущего контроля (ИОПК-2.1):

1. Что такое видеоигра как феномен современного мира?
2. Культура как игровая форма. Что это значит? Примеры.
3. Что такое нарратив. Примеры нарративов в видеоиграх. Нарративный дизайн.
4. Что такое скрытый нарратив. Примеры скрытых нарративов в видеоиграх.
5. Как видеоигры способствуют социализации. Videogровое комьюнити. Что это и какую ценность несет?
6. Жанры. Какие жанры видеоигр вы знаете и что под ними скрывается? Какой вклад видеоигровых жанров в массовую культуру?
7. Функция видеоигры как агрегатора культуры. Что это значит, примеры.
8. Виртуальная экономика. Что это и как работает. Параллели с экономикой реальной.
9. Этические аспекты видеоигры.
10. Репрезентация истории в видеоиграх.
11. Погружение в виртуальное пространство. Как это работает (по Рикёру).
12. Дизайн уровней и его особенности.
13. Дизайн персонажей и его особенности.
14. Дизайн окружения и его особенности.
15. Дизайн мобильных игр.
16. Монетизация и дизайн монетизации.
17. Blockchain-технологии и GameFi проекты

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в третьем семестре проводится в форме комплексного просмотра выполненных в течение семестра творческих проектов. Проверяются следующие индикаторы компетенций - ИОПК-2.1; ИОПК-2.2.

Примеры проектных заданий текущего и промежуточного контроля

1. Формирование видеоигрового пространства: как создать интересный мир.
2. Скрытые и открытые нарративы видеоигрового пространства.
3. Искусственный интеллект: перспективы, проблемы, угрозы.
4. Саморазвивающийся ИИ. Сможет ли машина чувствовать?
5. Квантовые компьютеры. Как преобразуется повседневная жизнь через 10-20 лет?
6. VR & AR: что это дает человеку, обществу, культуре?
7. Проживание виртуального мира. Способы и формы включения в виртуальное пространство.

Результаты зачета определяются оценками «зачтено», «не зачтено».

Поскольку освоение дисциплины предполагает получение студентом не только общих теоретических знаний, то на прохождение промежуточной успеваемости влияют результаты текущей работы студента. Программа предполагает выполнение следующих видов текущих работ: посещение занятий, защита реферативного исследования, выполнение практических заданий.

Общая максимальная сумма баллов, которую студент может набрать по дисциплине в течение семестра – 100 баллов: 60 баллов текущий контроль + 40 балл промежуточная аттестация. Ниже приведена таблица, в которой прописано, каким образом можно получить необходимые баллы.

Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий по неуважительной причине более чем на 75% ставится оценка «не зачтено». Переход от баллов к официальной системе оценки знаний студентов осуществляется в соответствии со следующей нормативной шкалой:

$$\begin{aligned}\sum \text{ баллов } 41 - 100\% & - \text{«зачтено»} \\ \sum \text{ баллов } 0 - 40\% & - \text{«не зачтено»}\end{aligned}$$

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:
 1. Донован Т. Играй! История видеоигр. / Тристан Донован, пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2014 – 648с.
 2. Шефф Д. Game Over. Как Nintendo завоевала мир. / Дэвид Шефф; пер. И. Воронин. – М.: Белое Яблоко, 2017 – 384с.
 3. Кушнер Д. В угоне: подлинная история GTA. / Дэвид Кушнер; пер. с англ. Д.Лисина. – СПб.: ООО «Торгово-издательский дом «Амфора», 2017 – 351с.
 4. Липков А.И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2008. – 192с.

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

б) дополнительная литература:

1. Барт Р. Мифология / пер. с фр., вступ. ст. и comment. С. Зенкина. – М.: Академический проект, 2014. – 351с.
2. Барт Р. Третий Смысл / М.: Ад Маргинем Пресс, 2015 – 104с.
3. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. / Кристофер Воглер; пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. – 476с.
4. Кастрanova Э. Бегство в виртуальный мир. / Э. Кастрanova; пер. с англ. М. Островской. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 214с.
5. Ортега-и-Гассет Х. «Размышления о технике».
6. Рикёр П. Время и Рассказ, т.1. Интрига и исторический рассказ / М.; СПб.: Университетская Книга, 1998. – 313с.
7. Рикёр П. Время и Рассказ, т.2. Конфигурации в вымышленном рассказе. / М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – 224с.
8. Роллинс. Проектирование и архитектура игр.
9. Сборник «Медиафилософия XII. Игра или Реальность? Опыт исследования компьютерных игр» / под редакцией В.В. Савчука. – СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016 – 498с.
10. 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:

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

Литература по программированию:

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

в) ресурсы сети Интернет:

1. Электронная библиотека Томского государственного университета <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>.
2. Электронная библиотека <http://yanko.lib.ru/gum1.html>

3. Электронная библиотека <http://anthropology.ru/ru/texts>
4. Электронный журнал «Аргументация» <http://argumentation.ru>
5. Сайт журнала «Логос» <http://www.ruthenia.ru/logos>
6. NES Classics: retro gaming, at a price [Электронный ресурс] // информационный ресурс arstechnica. URL: <http://arstechnica.com/gaming/2004/07/gars-07142004/>
7. Исследовательский центр Медиафилософии: <http://mediaphilosophy.ru/liki/>
8. Центр исследования видеоигр: <http://gamestudies.ru/>
9. Интернет-ресурс о высоких технологиях - <https://hi-news.ru/>
10. Интернет-ресурс о бизнесе и технологиях – <https://vc.ru/>
11. Интернет-ресурс о программировании и технологиях – <https://habr.com/ru/all/>
12. Блоги увлеченных людей о бизнесе, технологиях, открытиях и многом другом – <https://zen.yandex.ru/>
13. Рекомендательная система о бизнесе, технологиях, открытиях и многом другом – <https://pulse.mail.ru/>

г) Видеоматериалы:

1. Документальный фильм Netflix «Рекорд (High Score)».
2. Документальный фильм Valve «Бесплатная игра (Free to Play)».

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 семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенными доступом к сети Интернет, презентационным оборудованием (компьютер, проектор), компьютерами или ноутбуками. Также возможно использование разнообразных онлайн платформ, вебинарных комнат и иных дистанционных ресурсов.

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.