

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.07.2025 17:36:04
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПЦ.15 ГЕЙМДИЗАЙН**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3Д-моделирование и игровая графика

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Среднее общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2026

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.15 Геймдизайн разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 05.05.2022 № 308.

Автор-составитель: Фёдорова Е.Э.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношвина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.15 Геймдизайн.....	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	5
3. Условия реализации учебной дисциплины	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	11

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.15 Геймдизайн

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения учебной дисциплины ОПЦ.15 Геймдизайн обучающийся должен

уметь:

- распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте
- анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части
- определять этапы решения задачи
- выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы
- составлять план действия
- определять необходимые ресурсы
- реализовывать творческие идеи в макете
- выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);

знать:

- методы работы в профессиональной и смежных сферах
- ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
- технологии сборки эталонного образца изделия

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК.5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации
---	--

	программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

- максимальная учебная нагрузка обучающегося 38 часов, в том числе
- обязательная аудиторная нагрузка 32 часа;
- промежуточная аттестация 6 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	102
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	96
в том числе:	-
лекционные занятия	32
практические занятия	64
самостоятельная работа	6
Промежуточная аттестация	
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.15 Геймдизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
3 семестр		102/64	
Тема 1. Введение в геймдизайн: цели, задачи, роли в команде	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1.Что делает геймдизайнер. Отличие от 3D-художника, программиста, нарративного дизайнера. Основные этапы разработки игры. Инструментарий и рабочие процессы.		
	2.Понятие игровой петли (loop). Базовые механики: движение, взаимодействие, прогрессия. Баланс и кривая сложности. Метрики и итерации.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Создать бумажный прототип (карточки, сетка, правила). Написать краткий GDD (1–2 страницы): логлайн, жанр, 3 ключевые механики, целевая платформа. Цель: научиться формулировать идею и тестировать механику без кода.		
Тема 2. Жанры и платформы: специфика геймдизайна	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Основные жанры (шутер, платформер, RPG, головоломка и т. п.) и их механики. Мобильные, ПК, консоли: ограничения и возможности. Особенности UX в играх.		
	2. Композиция пространства: направляющие, фокус, ритм. Принципы обучения без текста (show, don't tell). Поток игрока и точки интереса.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Собрать простую сцену в Unity/Godot: камера, персонаж (Capsule), базовые взаимодействия (движение, подбор предмета). Настроить коллизии и материалы. Цель: понять пайплайн «ассет → сцена → взаимодействие».		
Тема 3. Прототипирование и документация	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19,
	GDD (Game Design Document): структура и назначение. Бумажные прототипы, быстрые цифровые прототипы. Версионирование и коммуникация с командой.		

геймдизайна	Практические занятия обучающихся:	8	21-25
	Вылепить с натуры этюд деформированного предмета: перчатка, смятый бумажный пакет, жестяная банка и т.д. Обозначить новые формообразующие плоскости. Размер 10-20 см определить общую форму предмета, сравнить предмет с геометрической формой, в основе многих предметов быта лежит форма куба, параллелепипеда, призмы (коробка, книга, граненый стакан). Обозначить формообразующие грани и плоскости. Обозначить деформирующие грани. Выявить структуру. Скульптурный пластилин, стеки.		
Тема 4. Нарратив и эмоциональный дизайн	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Как рассказывать историю через геймплей. Эмоциональные триггеры, саспенс, катарсис. Интеграция нарратива и механик. 2. Полигональная сетка, топология, LOD (уровни детализации). Подготовка ассетов под движок: масштаб, ориджин, нормали. Форматы (FBX, OBJ).		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Реализовать управление персонажем (WASD/джойстик), добавить ускорение, инерцию, прыжки. Сделать 2–3 варианта и провести мини-плейтест. Цель: отработать итерации и баланс механик.		
	Самостоятельная работа студента:	2	
Тема 5. Импорт и настройка ассетов в игровом движке	Написать концепт-документ (2–3 страницы) на мини-игру: жанр, платформа, логлайн, 3–4 механики, прогрессия, референсы (2–3 игры). Критерии: ясность формулировок, соответствие жанру, реалистичность объёма для учебного проекта.		
	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Работа с префабами, материалами, коллизиями. Настройка физики и взаимодействия. Оптимизация сцены. 2. HUD, меню, подсказки. Читаемость, иерархия, доступность. Паттерны интерфейса для разных платформ.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
Тема 6. Тестирование, аналитика, итерации	Спроектировать уровень на 2–3 минуты геймплея: точки интереса, ритм, обучение. Использовать модульные ассеты. Цель: показать композицию пространства и поток игрока.		
	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Виды тестирования: альфа, бета, плейтесты. Сбор обратной связи, метрики вовлечённости. Работа с баг-репортами и задачами. 2. Авторское право на ассеты, лицензии. Этические вопросы: лутбоксы,		

	манипуляции, инклюзивность.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Подготовить и импортировать 3–5 ассетов (платформа, ящик, дверь, кнопка). Настроить материалы, коллизии, LOD. Цель: освоить пайплайн работы с 3D для геймдизайна.		
	Самостоятельная работа студента:	2	
	Найти/создать 3–5 ассетов для своего прототипа (можно использовать бесплатные библиотеки: Kenney, Unity Asset Store, Blender Cloud). Подготовить их к импорту: проверить масштаб, ориджин, материалы. Критерии: соответствие стилю, техническая готовность, корректность форматов.		ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 7. Инди-разработка и публикация проектов	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Публикация на площадках (Itch.io, VK Play и т. п.). Портфолио и презентация проекта. 2. Unity, Godot, Unreal Engine: сравнение по сложности, производительности, лицензированию. Выбор инструментов под задачи курса.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Добавить систему очков/уровней, условия победы/поражения. Сделать простую прогрессию (2–3 этапа). Цель: понять, как прогрессия влияет на вовлечённость.		
Тема 8. Оптимизация и производительность	Содержание учебного материала	4	ОК 1, 2, 3, 5, 9 ПК 2.3 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Профайлинг, draw calls, батчинг. LOD, occlusion culling. Подготовка проекта к релизу. 2. Структура питча: логлайн, целевая аудитория, ключевые механики, референсы. Критерии оценки и типичные ошибки.		
	Практические занятия обучающихся:	8	
	Внести правки после презентации, подготовить финальную версию для сдачи. Цель: закрепить навыки работы с обратной связью.		
	Самостоятельная работа студента:	2	
	Составить план плейтеста: 3 гипотезы, 5 вопросов для респондентов, критерии успеха. Провести мини-тест (можно на одnogруппниках), зафиксировать результаты. Критерии: чёткие гипотезы, релевантные вопросы, объективные выводы.		
Промежуточная аттестация			
Итого		102	

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОПЦ.15 Геймдизайн требует наличия мастерской дизайн-проектирования.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Мастерская дизайн-проектирования, № 305	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Парты (2 местная) Стол учителя Стулья Стул учителя Доска меловая Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталогный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки

	Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс
--	--

3.2. Информационное обеспечение обучения

Печатные издания

1. Анатомия для художников: учеб. пособие / пер. с англ. А. Степанова, И. Борисова, Е. Ильина. - М.: АСТ, 2021. - 128 с.: ил.
2. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц: учеб. / М.Ц. Рабинович. - 3-е изд. - М.: Юрайт, 2021. - 208 с.
3. Сокольникова, Н.М. История изобразительного искусства. В 2-х т. Т.1: учеб. / Н.М. Сокольникова. - 7-е изд., стереотип. - М.: Академия, 2021. - 304с.: ил. - (Бакалавриат).
4. Сокольникова, Н.М. История изобразительного искусства. В 2-х т. Т.2: учеб. / Н.М. Сокольникова. - 7-е изд., стереотип. - М.: Академия, 2021. - 208с.: ил. - (Бакалавриат).

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Беляева, О.А. Композиция: практическое пособие / О. А. Беляева. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 59 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566447> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Воронова, И.В. Основы композиции: учебник / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566051> (дата обращения: 24.04.2025).
3. Лысенков, Н.К. Пластическая анатомия: учебник для спо / Н.К. Лысенков, П.И. Карузин. — Москва: Юрайт, 2025. — 240 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564674> (дата обращения: 24.04.2025).
4. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц: учебник для спо / М.Ц. Рабинович. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 251 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561525> (дата обращения: 24.04.2025).
5. Скакова, А.Г. Рисунок и живопись: учебник для спо/ А. Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2025. — 128 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/565955> (дата обращения: 24.04.2025).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Бурганов, И.А. Учимся лепить. Скульптура. Портрет: советы начинающим / И.А. Бурганов. - М.: Юный художник, 2021. - 32с.: ил.
2. Механик, Н. Основы пластической анатомии: учебник / Н.Механик. - репринт.изд. - М.: 2021. - 350с.: ил.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС

Электронные образовательные ресурсы

Федеральный портал «Российское образование» // [Электронный ресурс]: www.edu.ru

Официальный сайт Олимпийского комитета России // [Электронный ресурс]: www.olympic.ru

eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>

ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>

Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Гарант аэро: информационно-правовой портал [сайт]. — URL: <http://www.garant.ru>.

КонсультантПлюс: информационно-правовой портал [сайт]. — URL: <https://www.consultant.ru>.

eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [сайт]. — URL: <http://elibrary.ru>.

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
уметь: - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части - определять этапы решения задачи - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы - составлять план действия - определять необходимые ресурсы - реализовывать творческие идеи в макете - выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);	Текущий контроль: Оценка по практическим видам работ – проверка творческих работ Промежуточный контроль: контрольный просмотр работ Экзамен (итоговый просмотр работ)

знать: - методы работы в профессиональной и смежных сферах - ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов - технологии сборки эталонного образца изделия	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим и самостоятельным видам работ – проверка творческих работ <i>Промежуточный контроль:</i> контрольный просмотр работ Экзамен – итоговый просмотр работ
---	--