ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Гейм-дизайн»
дополнительной профессиональной программы –
программы профессиональной переподготовки
«Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

Москва
2026

Содержание

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** 3
2. **Тематический план** 4
3. **Содержание дисциплины (модуля)** 4
4. **Учебно-методическое обеспечение** 5
5. **Материально-техническое обеспечение** 5
6. **Методические и оценочные материалы** 7

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» позволяет использовать игровые механики как инструмент повышения вовлеченности и создания ценного пользовательского опыта в цифровых продуктах. Дисциплина развивает креативное и системное мышление, востребованное в индустрии игр, маркетинга и цифровых сервисов.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся целостного понимания принципов гейм-дизайна и способности разрабатывать и обосновывать игровые концепции и механики для цифровых продуктов с учетом пользовательского опыта и этических аспектов.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить базовые принципы гейм-дизайна, игровые петли (loops) и современные подходы к формированию игровой атмосферы;
- освоить принципы и методы разработки видеоигр различных жанров, специфику их механик;
- научиться анализировать поведение и мотивацию пользователей через призму игрового опыта и применять игровые механики к задачам брендов и сервисов;
- сформировать навыки создания прототипов микроигр и проведения плейтестов с последующим сбором и анализом обратной связи;
- развить умение работать в команде, аргументированно презентовать и обосновывать игровые идеи с учетом профессиональных и этических требований.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- базовые принципы гейм-дизайна и игровые петли (loops);
- современные подходы к формированию игровой атмосферы;
- принципы и методы разработки видеоигр различных жанров;
- этические аспекты гейм-дизайна.

уметь:

- анализировать поведение и мотивации пользователей через призму игрового опыта;
- различать игровые жанры и механики, применять их к задачам брендов и сервисов;
- создавать простые прототипы микроигр или игровых механик для продуктов и компаний;
- аргументированно презентовать игровые идеи и обосновывать их выбор
- работать в команде над игровыми концепциями.

владеть:

- принципами гейм-дизайна и игровыми петлями;
- навыком быстро адаптироваться к новым тенденциям и разработкам в области гейм-дизайна;
- навыком проводить плейтест и собирать обратную связь.

2. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Базовые понятия и основные инструменты гейм-дизайна		12	2	24	Кейсы
2	Развитие выразительных инструментов		5	1	8	Кейсы
3	Разработка собственного игрового проекта		7	1	12	Кейсы
	Экзамен			4		
	Итого:		***24***	***8***	***44***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***76***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***2***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Базовые понятия и основные инструменты гейм-дизайна	Микроигры и бренд-игры. Игровые системы и петли вовлечения. Мотивации и поведенческий дизайн. Игровой UX: flow, интерфейс, онбординг. Экономика и баланс. Этические аспекты гейм-дизайна.
2	Развитие выразительных инструментов	Интерактивный сторителлинг. Сторителлинг и эмоциональные сценарии.
3	Разработка собственного игрового проекта	Концептирование решений. Прототипирование. Плейтест & фидбек.

4. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый слушатель в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Слушателям обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586107.

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/587740.

Дополнительная литература:

1. Разработка 3D-игр в Unity : практическое руководство / Э. Дэвис, Т. Батист, Р. Крейг, Р. Станкел ; пер. с англ. П. М. Бомбаковой. – Москва : ДМК Пресс, 2023. - 299 с. – ISBN 978-5-93700-254-9. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2205049.

2. Ферроне, Х. Изучаем C# через разработку игр на Unity : практическое руководство / Х. Ферроне. - 5-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2022. - 400 с. - (Библиотека программиста). - ISBN 978-5-4461-2932-4. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/2122949.

5. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование"	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		

КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

6. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, кейсы, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где слушатели активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Кейс – практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами, что позволяет слушателю применять теоретические знания на практике.

Слушатель самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

Самостоятельная работа – работа слушателей, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы слушатели взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи слушателя включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме э***кзамена***.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	**Пятибалльная оценка**	**Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)**
10	Отлично	Слушатель полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Слушатель обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Слушатель обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Слушатель способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		исследования.
3	Не сдан	Слушатель не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Гейм-дизайн» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Кейсы	30%	11	Практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами
Экзамен	70%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Гейм-дизайн»: «0,3 × Кейсы+ 0,7 × Экзамен».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание заданий и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1

Задание (кейс):

Разработайте концепцию микроигры или бренд-игры для цифрового продукта (сервис, приложение или бренд), опишите игровую систему (core loop), мотивации пользователя, элементы игрового UX (онбординг, интерфейс, состояние flow), базовую экономику и принципы баланса, а также обозначьте возможные этические риски и способы их минимизации.

Критерии оценивания:

1. Логичность и целостность игровой системы, наличие понятной игровой системы (core loop).
2. Обоснованность выбранных мотиваций и соответствие механик целям продукта или бренда.
3. Продуманность UX-решений (онбординг, поддержание flow, удобство интерфейса).
4. Реалистичность экономики и баланса игры.
5. Учет этических аспектов и аргументированность их проработки при защите.

Кейс 2

Задание (кейс):

Разработайте концепцию интерактивной истории для игры или игрового продукта, включающую описание мира, персонажей, эмоциональной арки пользователя и ключевых точек выбора, влияющих на развитие сюжета и пользовательский опыт.

Критерии оценивания:

1. Целостность и оригинальность сторителлинга.
2. Наличие интерактивных элементов и значимых пользовательских выборов.
3. Продуманность эмоционального сценария и вовлечения игрока.
4. Соответствие повествовательных решений жанру и целевой аудитории.
5. Убедительность и структурированность презентации концепции.

Кейс 3

Задание (кейс):

Разработайте концепт собственного игрового проекта, создайте прототип ключевой механики (в любой форме: бумажный, цифровой или сценарный), проведите плейтест в аудитории, соберите обратную связь и предложите доработки на основе полученного фидбека.

Критерии оценивания:

1. Четкость и проработанность игровой концепции.
2. Функциональность и наглядность прототипа ключевой механики.
3. Организация и результаты плейтеста (наличие зафиксированной обратной связи).
4. Способность анализировать фидбек и предлагать обоснованные улучшения.
5. Качество командной работы и аргументированность защиты проекта.