

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.02.02 Нарративный дизайн

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

09.03.02 Информационные системы и технологии

Направленность (профиль)

09.03.02.31 Разработка компьютерных игр и приложений

Форма обучения

очная

Год набора

2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

ассистент , Чудакин Игорь Андреевич; ассистент, Зайцев Алексей

Степанович

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Сформировать у студентов понимание роли истории как элемента в игровых проектах. Познакомить с основными методиками и инструментами внедрения истории в игру. Разобрать связь истории с другими элементами игры.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Получение студентами знаний о способах подачи истории в играх, структурах повествования, ролевых моделях, понятиях квеста;

Получение студентами умений создания линейных и разветвлённых диалогов и сюжетов, квестов разного типа;

Получение студентами навыков проектирования и разработки нарративных элементов с использованием разного инструментария.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

| Код и наименование индикатора достижения компетенции | Запланированные результаты обучения по дисциплине |
|---|---|
| ПК-3: Способен использовать архитектурные и детализированные решения при проектировании игр и мультимедийных приложений; проводить предпроектное обследование (инжиниринг) объекта, проводить выбор исходных данных для проектирования | |
| ПК-3.1: Производит анализ требований к проекту, их спецификацию (документирование). | |
| ПК-3.2: Осуществляет проектирование архитектуры проекта, включая разработку архитектурной спецификации, верификацию архитектуры | |
| ПК-3.3: Проектирует логику работы игрового проекта, взаимодействия пользователя | |

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: Дисциплина реализуется исключительно в ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

| Вид учебной работы | Всего, зачетных единиц (акад.час) | е |
|--|--|---|
| | | 1 |
| Контактная работа с преподавателем: | 2 (72) | |
| занятия лекционного типа | 1 (36) | |
| практические занятия | 1 (36) | |
| Самостоятельная работа обучающихся: | 2 (72) | |
| курсовое проектирование (КП) | Нет | |
| курсовая работа (КР) | Нет | |
| Промежуточная аттестация (Экзамен) | 1 (36) | |

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

| | | Контактная работа, ак. час. | | | | | | | |
|---------------------------------|--|--------------------------------|--------------------------|---|--------------------------|--|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| № п/п | Модули, темы (разделы) дисциплины | Занятия лекционного типа | | Занятия семинарского типа | | | | Самостоятельная работа, ак. час. | |
| | | | | Семинары и/или Практические занятия | | Лабораторные работы и/или Практикумы | | | |
| | | Всего | В том числе в ЭИОС | Всего | В том числе в ЭИОС | Всего | В том числе в ЭИОС | Всего | В том числе в ЭИОС |
| 1. Повествование в играх | | | | | | | | | |
| | 1. История в играх. Формы и способы подачи | 4 | 4 | | | | | | |
| | 2. Использование истории в игре | | | 4 | 4 | | | | |
| | 3. Структуры повествования. Линейная. Разветвлённая | 4 | 4 | | | | | | |
| | 4. Структуры повествования | | | 4 | 4 | | | | |
| | 5. Линейное повествование. Подкрепление геймплеем. (Реализация системы реплик для линейного диалога) | 4 | 4 | | | | | | |
| | 6. Система последовательных реплик в Unity | | | 4 | 4 | | | | |
| | 7. Разветвлённое повествование. Диалоговые структуры. (Реализация разветвлённого диалога с выбором ответа) | 4 | 4 | | | | | | |
| | 8. Схема разветвлённого диалога | | | 6 | 6 | | | | |
| | 9. Способы борьбы с проблемой бесконечного разветвления. | 4 | 4 | | | | | | |
| | 10. Упрощение схемы диалога | | | 6 | 6 | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|--|--|----|----|
| 11. Повествование через окружение | 4 | 4 | | | | | | |
| 2. Основы моделирования | | | | | | | | |
| 1. Ролевые модели (шкалы, параметры, радиальная модель) | 4 | 4 | | | | | | |
| 2. Описание ролевой модели игры | | | 6 | 6 | | | | |
| 3. Квесты | | | | | | | | |
| 1. Понятие квеста. Типы квестов. (реализация) | 4 | 4 | | | | | | |
| 2. Реализация квеста (победа врагов/поиск предметов/доставка/сопровождение) | | | 6 | 6 | | | | |
| 4. Интегрированная среда разработки | | | | | | | | |
| 1. IDE для работы диалоговой структурой | 4 | 4 | | | | | | |
| 2. Подготовка к выполнению практических работ | | | | | | | 72 | 72 |
| Всего | 36 | 36 | 36 | 36 | | | 72 | 72 |

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Арсеньев Ю. Н., Шелобаев С. И., Давыдова Т. Ю. Информационные системы и технологии: экономика, упр., бизнес(М.: ЮНИТИ-ДАНА).
2. Олейник П. П. Корпоративные информационные системы: для бакалавров и специалистов(Санкт-Петербург: Питер).
3. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений(Москва: ДМК Пресс).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Unity Education Grant

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Дисциплина реализуется в полностью с применением ЭО и ДОТ. Соответственно, для обучения студенту требуется стационарный компьютер или ноутбук с устойчивым подключением к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», доступом к сервисам ЭИОС СФУ. Взаимодействие студента с преподавателем осуществляется через сервисы видеоконференций (синхронное) и сервисы ЭИОС СФУ (асинхронное). Однако при необходимости студенты могут воспользоваться материально-технической базой университета, соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.