



Рабочая программа профессионального модуля

**ПМ.07 Разработка игровых сценариев (сеттинг)**

(наименование согласно учебному плану)

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальностям среднего профессионального образования

**09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности**

код

наименование специальности

Составлена Вертяковым Дмитрием Николаевичем

(Ф.И.О.)

Гребенкиной Марией Денисовной

(Ф.И.О.)

Обсуждена и рекомендована к утверждению решением кафедры

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование кафедры)

от 19.03.2025 протокол № 9

(дата протокола)

(номер протокола)

Заведующий кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(инициалы, фамилия)

Согласовано с выпускающей кафедрой

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование выпускающей кафедры)

Заведующий выпускающей  
кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(инициалы, фамилия)

Согласовано с методистом

Методист \_\_\_\_\_ Т.Н. Логачева

Одобрена Педагогическим советом

от 27.03.2025 протокол № 5

(дата протокола)

(номер протокола)

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ .....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ .....	5
3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ .....	6
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ .....	10
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ).....	12

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.07 РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ (СЕТТИНГ)

## 1.1 Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее рабочая программа) – является вариативной частью рабочей ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности в части освоения вариативного вида деятельности (ВД): «**Разработка игровых сценариев (сеттинг)**» и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 7.1 Разрабатывать игровые сценарии.

Профессиональный модуль реализуется в том числе с использованием электронных образовательных ресурсов (ЭОР), технологий дистанционного обучения (ДОТ).

В рабочей программе предусмотрено проведение практических занятий (практикумов, лабораторных работ и иных аналогичных видов учебной деятельности) в форме практической подготовки в виде выполнения отдельных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

## 1.2 Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

Иметь практический опыт	В разработке игровых сценариев, разработке языковой составляющей компьютерных игр
уметь	создавать увлекательные и оригинальные сюжеты для игр, адаптировать сценарии под различные игровые жанры, применять методы интерактивного повествования, тестировать и анализировать игровые сценарии, проектировать неигровых персонажей. использовать мифологию и фольклор для обогащения сеттинга.
знать	основные принципы создания игрового сценария, основные элементы структуры игрового сценария, методы и техники для создания диалогов и диалоговых ситуаций, основные литературные приемы написания сценариев, методы проработки сюжета

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.07 РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ (СЕТТИНГ)

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности «**Разработка игровых сценариев (сеттинг)**», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.7	Разрабатывать игровые сценарии
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	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 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

### 3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1 Тематический план профессионального модуля ПМ.07 «Разработка игровых сценариев (сеттинг)»

Коды ОК, ПК	Наименования разделов профессионального модуля	Общий объем нагрузки, акад. час	В форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, акад. час					
				Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем					Самостоятельная работа
				Всего	в том числе				
					лабораторные и практические занятия	промежуточная аттестация	учебная практика	производственная практика	
ОК 01-09 ПК 1.7	МДК 07.01 Разработка концепции игр	114	62	98	62	6	36	36	10
ОК 01-09 ПК 1.7	МДК 07.02 Языковая составляющая компьютерных игр	74	36	64	36	-			10
ОК 01-09 ПК 1.7	Учебная практика	36	36	-	-	-			-
ОК 01-09 ПК 1.7	Производственная практика	36	36	-	-	-			-
	Промежуточная аттестация по ПМ.07	6	-	-	-	6	-	-	-
	<b>Итого</b>	<b>266</b>	<b>170</b>	<b>162</b>	<b>98</b>	<b>12</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>20</b>

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студента, курсовой проект	Объем часов
1	2	3
<b>МДК. 07.01 Разработка концепции игр</b>		<b>98</b>
<b>Тема 1.1 Техники создания игрового сюжета</b>	<b>Содержание</b>	<b>8</b>
	1 Планирование игрового сюжета	
	2 Методики и техники игрового сюжета. Методы проработки игрового сюжета.	
	3 Структура создания игрового сюжета	<b>10</b>
	<b>Практические работы</b>	
	1 Анализ сюжета существующих игр	
2 Разработка сюжета компьютерной игр разных жанров	<b>10</b>	
3 Формирование сюжетной цепочки игры		
<b>Тема 1.2. Разработка игровых сценариев</b>	<b>Содержание</b>	<b>8</b>
	1 Виды игровых сценариев	
	2 Инструменты для написания сценариев игры	
	3 Построение сюжетной арки и ключевых событий	<b>16</b>
	<b>Практические работы</b>	
	1 Сравнительный анализ сценариев игр разных жанров	
	2 Анализ существующего игрового сценария с выделением сильных и слабых сторон	
	3 Разработка и тестирование короткого сценария для простой игры	
	4 Написание сценария для короткого внутриигрового видеоролика	
	5 Разработка нескольких вариантов развития сюжета в одной точке игры с разными последствиями	
	6 Создание концепта игрового мира	
	7 Создание концепта уровня с описанием игровой ситуации, персонажей и задач	
	8 Разработка сценария для мини-игры, интегрированной в основную игру	

<b>Тема 1.3. Проработка стиля и атмосферы игры</b>	<b>Содержание</b>		<b>6</b>
	1	Стили компьютерных игр. Мудборды компьютерных игр. Визуальный концепт игр.	
	<b>Практические работы</b>		<b>10</b>
	1	Анализ стиля и атмосферы выбранной игры	
2	Создание мудборда для заданного стиля. Разработка концепта визуального стиля для игры. Создание звукового дизайна		
	3	Разработка короткого геймплейного прототипа, демонстрирующего заданный стиль и атмосферу	
<b>Тема 1.4. Проектирование персонажей</b>	<b>Содержание</b>		<b>8</b>
	1	Проектирование игровых персонажей. Проработка внешности, поведения, истории.	
	2	Проектирование неигровых персонажей. Проработка внешности, поведения, истории.	
	<b>Практические работы</b>		<b>12</b>
	1	Проектирование женских персонажей	
	2	Проектирование мужских персонажей	
	3	Проектирование животных	
4	Проектирование мифических существ		
5	Проектирование неигровых персонажей		
<b>Тема 1.5. Разработка концепции игры для конкретной платформы</b>	<b>Содержание</b>		<b>4</b>
	1	Разработка концепции игры для конкретной платформы	
	<b>Практические работы</b>		<b>14</b>
	1	Разработка концепции игры для мобильных устройств	
	2	Разработка концепции игры для ПК	
	3	Разработка концепции игры для консолей	
<b>Самостоятельная работа</b> Выполнение практических заданий на платформе СДО			<b>10</b>
<b>Консультации</b>			<b>2</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена</b>			<b>6</b>
<b>МДК. 07.02 Языковая составляющая компьютерных игр</b>			<b>64</b>
<b>Тема 2.1 Лингвистическая составляющая компьютерных игр</b>	<b>Содержание</b>		<b>14</b>
	1	Стилистические приемы и лексика компьютерных игр	
	2	Лингвистические особенности текстов компьютерных игр	
	<b>Практические работы</b>		<b>26</b>

	1	Исследование влияния языковых особенностей на понимание сюжета и восприятие геймплея в компьютерных играх	
	2	Анализ локализации компьютерных игр на разные языки и оценка качества перевода игрового контента	
	3	Создание лингвистической модели для определения стиля и тонов игровых диалогов	
	4	Анализ языковых стереотипов и культурных штампов в компьютерных играх	
	5	Разработка лингвистических особенностей персонажей компьютерной игры	
	6	Использование различных языковых техник (для улучшения игрового опыта)	
	7	Разработка диалогов для компьютерной игры	
	8	Использование риторических фигур в игровых текстах	
	9	Использование мифологии и фольклора для написания сценария игры	
<b>Тема 2.2 Создание языков для компьютерных игр</b>	<b>Содержание</b>		<b>12</b>
	1	Проектирование лингвистической структуры языка игры	
	<b>Практические работы</b>		<b>10</b>
	1	Построение словарного запаса	
2	Разработка грамматики и синтаксиса		
	3	Использование Language Creator для создания языка игры	
<b>Самостоятельная работа</b> Выполнение практических заданий на платформе СДО			<b>10</b>
<b>Консультации</b>			<b>2</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференциального зачета</b>			<b>-</b>
<b>Учебная практика</b>			<b>36</b>
<b>Производственная практика</b>			<b>36</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена по модулю</b>			<b>6</b>
<b>Итого:</b>			<b>266</b>

## 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.07 РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ (СЕТТИНГ)

**4.1. Для реализации программы профессионального модуля предусмотрены следующие специальные помещения:**

Кабинет разработки игр и интерактивных медиа, оснащенный оборудованием: рабочее место преподавателя - ПК 1 шт., рабочие места обучающихся (25), ПК 14 шт., учебная доска, локальная сеть с выходом в Интернет; доска интерактивная; печатные/электронные демонстрационные пособия, учебно-методические пособия в электронном/печатном виде.

Реализация программы модуля предполагает обязательную учебную и производственную практики.

### **Основные источники:**

1. Гард Б. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все. – М.: Юрайт, 2023. – 312 с. – ISBN 978-5-534-17500-1. – URL: <https://urait.ru/bcode/520100>.
2. Шелл Д. Искусство геймдизайна. Книга линз. – 2-е изд. – М.: Юрайт, 2022. – 480 с. – ISBN 978-5-534-16000-2. – URL: <https://urait.ru/bcode/511000>.
3. Кайрат Л. Сценаристика видеоигр: От идеи до реализации. – М.: Юрайт, 2023. – 256 с. – ISBN 978-5-534-17501-8. – URL: <https://urait.ru/bcode/520101>.
4. Бейтс Б. Проектирование игровых миров. – М.: Юрайт, 2021. – 368 с. – ISBN 978-5-534-14900-6. – URL: <https://urait.ru/bcode/472850>.
5. Роджерс С. Уровни в играх: Проектирование и создание. – М.: Юрайт, 2024. – 288 с. – ISBN 978-5-534-18800-4. – URL: <https://urait.ru/bcode/520200>.
6. Травин М. Нарративный дизайн в видеоиграх. – М.: Юрайт, 2022. – 224 с. – ISBN 978-5-534-16001-9. – URL: <https://urait.ru/bcode/511001>.
7. Каллифорд Р. Игровые механики и сторителлинг. – М.: Юрайт, 2023. – 340 с. – ISBN 978-5-534-17502-5. – URL: <https://urait.ru/bcode/520102>.

### **Дополнительные источники:**

1. Макнил Дж. Дизайн игровых персонажей. – М.: Юрайт, 2023. – 192 с. – ISBN 978-5-534-17503-2. – URL: <https://urait.ru/bcode/520103>.
2. Саленикен Т. Интерактивные истории: От сценария к игровому миру. – М.: Юрайт, 2022. – 276 с. – ISBN 978-5-534-16002-6. – URL: <https://urait.ru/bcode/511002>.
3. Ходжсон Д. Создание игровых вселенных. – М.: Юрайт, 2021. – 320 с. – ISBN 978-5-534-14901-3. – URL: <https://urait.ru/bcode/472851>.
4. Моррис Д. Игровая драматургия. – М.: Юрайт, 2024. – 240 с. – ISBN 978-5-534-18801-1. – URL: <https://urait.ru/bcode/520201>.
5. Кемпбелл Дж. Мифологические архетипы в играх. – М.: Юрайт, 2023. – 208 с. – ISBN 978-5-534-17504-9. – URL: <https://urait.ru/bcode/520104>.
6. Лопес А. Динамические сюжеты в играх. – М.: Юрайт, 2022. – 264 с. – ISBN 978-5-534-16003-3. – URL: <https://urait.ru/bcode/511003>.
7. Гилберт Р. Дизайн нелинейных игровых сценариев. – М.: Юрайт, 2021. – 296 с. – ISBN 978-5-534-14902-0. – URL: <https://urait.ru/bcode/472852>.

### **Интернет-ресурсы:**

1. Gamasutra [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gamasutra.com/>.
2. Game Design Archive [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.gamedesignarchive.com/>.
3. The Interactive Fiction Community [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.intfiction.org/>.
4. Twine [Электронный ресурс]. – URL: <https://twinery.org/>.
5. RPG Maker [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.rpgmakerweb.com/>.
6. World Anvil [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.worldanvil.com/>.
7. Campfire Blaze [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.campfiretechnology.com/blaze/>.

**5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ)  
ПМ.07 РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ (СЕТТИНГ)**

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
<b>Раздел модуля 1.</b>		
ПК 7.1 Разрабатывать игровые сценарии	<p>Оценка «отлично» - сценарий игры разработан по имеющемуся алгоритму; документация оформлена.</p> <p>Оценка «хорошо» - программный модуль разработан по имеющемуся алгоритму в среде разработки методами объектно-ориентированного/ структурного программирования и практически соответствует техническому заданию с незначительными отклонениями, пояснены основные этапы разработки; документация на модуль оформлена и соответствует стандартам.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - программный модуль разработан по имеющемуся алгоритму в среде разработки методами объектно- ориентированного/ структурного программирования и соответствует техническому заданию; документация на модуль оформлена без существенных отклонений от стандартов.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке игрового сценария в соответствии с техническим заданием</p> <p>Защита отчетов по практическим работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<p>– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач;</p> <p>- адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач</p>	Экспертное наблюдение за выполнением работ
ОК 02. Использовать современные средства поиска,	- использование различных источников, включая электронные ресурсы,	

анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	- демонстрация ответственности за принятые решения - обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;	
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	- взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей	
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении	- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении	

климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	учебной и производственной практик; - демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности	
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.	
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;	

**Разработчик:**

АНПОО «Академический колледж» (место работы)	Заведующий кафедрой информационных технологий и программирования (занимаемая должности)	_____ (подпись)	Д.Н. Вертяков (ФИО)
АНПОО «Академический колледж» (место работы)	Преподаватель (занимаемая должности)	_____ (подпись)	М.Д. Гребенкина (ФИО)

**Эксперт:**

ООО «Сател» (место работы)	Руководитель центра региональной разработки (занимаемая должности)	_____ (подпись)	Г.Г. Геркушенко (ФИО)
-------------------------------	---	-----------------	--------------------------