

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Лесняк Елена Николаевна

Должность: Директор

Дата подписания: 30.04.2025 15:45:13

Уникальный программный ключ:

4f8763c0f69fcc0b76a554a96bba130b42854b57503309a6b8cc637f77303946

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«АКАДЕМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(АНОО «Академический колледж»)**

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Е.Н. Лесняк

«30» апреля 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта
среднего профессионального образования**

по специальности	09.02.10	Разработка компьютерных игр, дополненной и
		виртуальной реальности
	(код)	(Наименование специальности / профессии)

ПМ.07 Разработка игровых сценариев (сеттинг)

(Наименование модуля)

МДК.07.01 Разработка концепции игр

МДК.07.02 Языковая составляющая компьютерных игр

УП.07.01 Учебная практика

ПП.07.01 Практика по профилю специальности

Кафедра разработчик	Информационных технологий и программирования
----------------------------	---

Год набора	2025
-------------------	-------------

2025 г.

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 нагрузок и, 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	-	-	-
	Итого	266	170	162	98	12	36	36	20

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
МДК. 07.01 Разработка концепции игр		98
Тема 1.1 Техники создания игрового сюжета	Содержание	8
	1 Планирование игрового сюжета	
	2 Методики и техники игрового сюжета. Методы проработки игрового сюжета.	
	3 Структура создания игрового сюжета	
	Практические работы	10
	1 Анализ сюжета существующих игр	
	2 Разработка сюжета компьютерной игр разных жанров	
	3 Формирование сюжетной цепочки игры	
Тема 1.2. Разработка игровых сценариев	Содержание	8
	1 Виды игровых сценариев	
	2 Инструменты для написания сценариев игры	
	3 Построение сюжетной арки и ключевых событий	
	Практические работы	16
	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	

Тема 1.3. Проработка стиля и атмосферы игры	Содержание		6
	1	Стили компьютерных игр. Мудборды компьютерных игр. Визуальный концепт игр.	
	Практические работы		10
	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	
Тема 1.4. Проектирование персонажей	Содержание		8
	1	Проектирование игровых персонажей. Проработка внешности, поведения, истории.	
	2	Проектирование неигровых персонажей. Проработка внешности, поведения, истории.	
	Практические работы		12
	1	Проектирование женских персонажей	
	2	Проектирование мужских персонажей	
	3	Проектирование животных	
	4	Проектирование мифических существ	
	5	Проектирование неигровых персонажей	
Тема 1.5. Разработка концепции игры для конкретной платформы	Содержание		4
	1	Разработка концепции игры для конкретной платформы	14
	Практические работы		
	1	Разработка концепции игры для мобильных устройств	
	2	Разработка концепции игры для ПК	
	3	Разработка концепции игры для консолей	
Самостоятельная работа			10
Выполнение практических заданий на платформе СДО			
Консультации			2
Промежуточная аттестация в форме экзамена			6
МДК. 07.02 Языковая составляющая компьютерных игр			64
Тема 2.1 Лингвистическая составляющая компьютерных игр	Содержание		14
	1	Стилистические приемы и лексика компьютерных игр	
	2	Лингвистические особенности текстов компьютерных игр	
	Практические работы		26

	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	
Тема 2.2 Создание языков для компьютерных игр	Содержание		12
	1	Проектирование лингвистической структуры языка игры	
	Практические работы		10
	1	Построение словарного запаса	
	2	Разработка грамматики и синтаксиса	
	3	Использование Language Creator для создания языка игры	
Самостоятельная работа Выполнение практических заданий на платформе СДО			10
Консультации			2
Промежуточная аттестация в форме дифференциального зачета			-
Учебная практика			36
Производственная практика			36
Промежуточная аттестация в форме экзамена по модулю			6
Итого:			266

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
Раздел модуля 1.		
ПК 7.1 Разрабатывать игровые сценарии	Оценка «отлично» - сценарий игры разработан по имеющемуся алгоритму; документация оформлена. 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. 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.	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке игрового сценария в соответствии с техническим заданием Защита отчетов по практическим работам Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; - адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач	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)