

Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования «Российский университет дружбы  
народов»

**Факультет гуманитарных и социальных наук**

**АННОТАЦИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Образовательная программа**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

*код и наименование направления*

Искусства и гуманитарные науки

*наименование образовательной программы*

<b>Наименование дисциплины</b>	<i>Gameplay и игровой сеттинг</i>
<b>Объём дисциплины</b>	<b>4 ЗЕ (144 час.)</b>
<b>Краткое содержание дисциплины</b>	
<b>Название разделов (тем) дисциплины</b>	<b>Краткое содержание разделов (тем) дисциплины:</b>
Введение в исследование видеоигр	Искусство и медиаискусство. Нарратология и людология
Рассвет игровой теории: научный взгляд и начало индустрии	История формирования видеоигр. Первые работы в области (Хёзинга). Виды компьютерных игр. Культура игровых автоматов
Осмысление видеоигр в контексте синтеза искусств	Видеоигры как синтез архитектуры, театра, живописи, музыки, кинематографа и литературы
Новый эмпирический опыт: геймплей и игровой путь	Линейный и нелинейный сюжет. Игровой опыт, геймплей
Работа с виртуальным миром: лор игры, повествование, сюжет	Понятие истории мира, способы её формирования. Концепт-арт и разработка персонажей
Архитектоника виртуального нарратива	Разбор кейсов на примере AAA-проектов.

Национальный и культурный аспекты геймдизайна	Популярная и массовая культура. Национальные различия.
Социальная сторона видеоигр	Роль и влияние игр в обществе. Проблема морального выбора. Этика и тематика.
Модели распространения: финансы и проекты	Игры как искусство. Монетизация, закон и игры-сервисы. Модели распространения игр. Игровая журналистика.

**Разработчиком является**

**Ассистент кафедры  
теории и истории культуры**

**М.В. Шibaев**

*должность, название кафедры, инициалы, фамилия*

**Заведующий кафедрой  
теории и истории  
культуры**

**Е.В.Васильченко**

*наименование кафедры*

*подпись*

*инициалы, фамилия*