

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.08.2026 14:04:54
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Филологический факультет

(наименование основного учебного подразделения (ОУП) – разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

СЦЕНАРИЙ ВИДЕОИГР

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МСЧН для направления подготовки/специальности:

52.05.04 ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

СЦЕНАРИСТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Сценарий видеоигр» входит в программу специалитета «Сценарист кино и телевидения» по направлению 52.05.04 «Литературное творчество» и изучается в 9 семестре 5 курса. Дисциплину реализует Кафедра массовых коммуникаций. Дисциплина состоит из 8 разделов и 8 тем и направлена на изучение форматов сценариев видеоигр.

Целью освоения дисциплины является подготовка студентов к самостоятельному освоению и использованию в своей профессиональной деятельности художественных ценностей литературы и киноискусства.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Сценарий видеоигр» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
ОПК-2	Способен руководить и осуществлять творческую деятельность в сфере культуры	ОПК-2.1 Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели; ОПК-2.2 Знает методы и средства профессиональной и персональной коммуникации, учитывающей особенности восприятия аудитории, для которой информация предназначена.; ОПК-2.3 Демонстрирует способности руководить и осуществлять творческую деятельность в сфере культуры;
ОПК-3	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-3.1 Знает структуру, характеристику, классификацию современных информационных технологий; ОПК-3.2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий; ОПК-3.3 Применяет информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности;
ОПК-5	Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации	ОПК-5.1 Знает проблематику современной культурной политики Российской Федерации; ОПК-5.2 Владеет методами анализа и интерпретации проблематики современной культурной политики Российской Федерации; ОПК-5.3 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации и использовать свои знания в профессиональной деятельности;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Сценарий видеоигр» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Сценарий видеоигр».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ОПК-2	Способен руководить и	Профессионально-	Режиссура для сценаристов;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
	осуществлять творческую деятельность в сфере культуры	ознакомительная практика; Риторика и ораторское искусство; Жанровая система современного кино и телевидения; История и практика современной литературной критики; Основы телевизионного сценария; Введение в общую психологию; Эффективные коммуникации в телеиндустрии;	
ОПК-3	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Цифровая и компьютерная грамотность; Новые форматы визуального контента; История и теория анимационного фильма; Основы киносценария (игровое кино); Прикладное медиапроектирование (творческие мастерские); Основы киносценария (неигровое кино); Основы экранизации и киноадаптации; Искусственный интеллект в профессиональной деятельности; Трансмедийный сторителлинг; Профессионально-ознакомительная практика;	Кинооператорское мастерство; Преддипломная практика;
ОПК-5	Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации	Профессионально-ознакомительная практика; Основы российской государственности; История искусств; История отечественного кино; Политология**; История и практика современной литературной критики; Прикладное медиапроектирование (творческие мастерские); История отечественного телевидения; История зарубежного телевидения; Национальный образ в экранном повествовании;	Производство импакт-проектов;

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Сценарий видеоигр» составляет «3» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			9
Контактная работа, ак.ч	34		34
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	17		17
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	56		56
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	18		18
Общая трудоемкость дисциплины ак.ч.	ак.ч.	108	108
	зач.ед.	3	3

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы*

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Повествовательные жанры игр	1.1	Анализ игр: учимся анализировать главного героя, сеттинг, игровые механики.	Анализ игр: учимся анализировать главного героя, сеттинг, игровые механики.	ЛК
Раздел 2	Мотивация игрока	2.1	Квест в игре: изучаем виды квестов, придумываем идеи квестов, составляем логлайны.	Награды и наказания	ЛК
Раздел 3	Конфликт в сюжете	3.1	Драматургия линейного квеста: превращаем логлайн в композицию квеста.	Способы улучшения композиции	ЛК
Раздел 4	Повествование через окружение	4.1	Места действия	конструируем игровые локации и составляем техзадания для художников и левел-дизайнеров.	ЛК
Раздел 5	Антагонист и злодеи	5.1	Неигровые персонажи	разрабатываем NPC и игровые фракции.	ЛК, СЗ
Раздел 6	Квестовые предметы	6.1	Линейная структура квеста	осваиваем алгоритм построения структуры и сцены, создаём пробную сцену.	ЛК, СЗ
Раздел 7	Типичные проблемы, связанные с вариативностью	7.1	Вариативная структура квеста	погружаемся в принципы вариативности и виды выборов. Применяем алгоритмы создания вариативности.	ЛК, СЗ
Раздел 8	Кат-сцены	8.1	Диалоги	изучаем принципы написания линейных и нелинейных диалогов. Пишем диалог с NPC.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по ОЧНОЙ форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Современный медиатекст : учеб. пособие / отв. ред. Н.А. Кузьмина. - 4-е изд., стер. - Москва : ФЛИНТА, 2019. - 412 с. - ISBN 978-5-9765-1668-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1042225> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа: по подписке.
2. Ширяев, В. Сценарное мастерство / Ширяев В. , Котов Д. - Москва : Альпина Паблишер, 2020. - 256 с. (Серия 'Высшая школа кино') - ISBN 978-5-9614-2402-7. - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961424027.html> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа : по подписке.
3. Уэйланд, К. М. Архитектура сюжета. Как создать запоминающуюся историю / К. М. Уэйланд; пер. с англ. - Москва : Альпина нон-фикшн, 2020. - 314 с. - ISBN 978-5-00139-326-9. - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785001393269.html> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа : по подписке.

Дополнительная литература:

1. Уткин, А. Белое зеркало : учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре / Уткин А. , Покровская Н. - Москва : Альпина Паблишер, 2020. - 236 с. - ISBN 978-5-9614-3043-1. - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785961430431.html> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа : по подписке.
2. Техника и технология медиадизайна. Кн. 2: Электронные СМИ : учеб. пособие / под ред. В.В. Тулупова. - Москва : Аспект Пресс, 2018. - 176 с. - ISBN 978-5-7567-0968-1. [### НЕ ИЗМЕНЯТЬ !!! ###]. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1039532> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа: по подписке.
3. Хейг, М. Голливудский стандарт : Как написать сценарий для кино и ТВ, который купят / М. Хейг. - Москва : Альпина нон-фикшн, 2017. - 388 с. - ISBN 978-5-91671-743-3. - Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785916717433.html> (дата обращения: 02.10.2022). - Режим доступа : по подписке.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании

заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>
- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>
- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>
- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Сценарий видеоигр».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИКИ:

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Петрова С.А.

Фамилия И.О

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Барабаш В.В.

Фамилия И.О

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Петрова С.А.

Фамилия И.О