



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФГБОУ ВО «ИГУ»

Кафедра естественнонаучных дисциплин

УТВЕРЖДАЮ

декан факультета бизнес-коммуникаций и
информатики

М.Г. Синчурина

«18» марта 2026 г

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Наименование дисциплины (модуля)

**Б1.В.10 Нарративный дизайн и
сценаристика**

*(индекс дисциплины по учебному плану, наименование дисциплины
(модуля))*

Направление подготовки:

09.03.03 Прикладная информатика

(код, наименование направления подготовки)

Направленность (профиль) подготовки:

Прикладная информатика в дизайне

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

(очная, заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий), очно-заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий)*)*

Согласовано с УМК факультета бизнес-коммуникаций и информатики:

Рекомендовано кафедрой естественнонаучных дисциплин:

Протокол № 7 от «18» марта 2026 г.

Протокол № 8 от «02» марта 2026 г.

Председатель

М.Г. Синчурина

и.о. зав. кафедрой

А.Г. Балахчи

СОДЕРЖАНИЕ

	<i>стр.</i>
I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	3
II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО	3
III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	4
IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ	4
4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов	4
4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	5
4.3 Содержание учебного материала	7
4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ	7
4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов	8
4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов	9
4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)	12
V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	12
а) основная литература	12
б) дополнительная литература	13
в) периодическая литература	13
г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы	13
VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
6.1. Учебно-лабораторное оборудование	14
6.2. Программное обеспечение	16
6.3. Технические и электронные средства	17
VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	17
VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	18
8.1. Оценочные средства текущего контроля	18
8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	21

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цели: Сформировать у студентов комплексные компетенции в области создания интерактивных нарративов и игровых сценариев: научить разрабатывать сюжетные структуры, персонажей и игровые миры, интегрировать нарратив с игровыми механиками и визуальным дизайном — для создания эмоционально вовлекающего пользовательского опыта в цифровых продуктах (прежде всего в видеоиграх).

Задачи:

— Ознакомить студентов с теоретическими основами нарративного дизайна и сценаристики: ключевыми понятиями, принципами построения сюжета, законами драматургии в интерактивных медиа, типами нарративов (линейный, ветвящийся, процедурный и т.д.), а также с особенностями взаимодействия нарратива и геймплея;

— Развить практические навыки разработки игровых персонажей и диалогов: научить создавать психологически убедительные образы с проработанными мотивациями и арками развития, писать диалоги, продвигающие сюжет и раскрывающие характеры, а также учитывать ограничения формата (игровая механика, хронометраж, стилистика);

— Обучить методам проектирования игровых миров и квестов: сформировать умение создавать целостные нарративные среды (локации, вселенные, мифологии), продумывать систему заданий и испытаний, где сюжет и геймплей взаимно усиливают друг друга; освоить техники адаптации литературных и иных источников в игровой нарратив;

— Сформировать навыки анализа и прототипирования нарративных решений: научить разбирать успешные игровые и неигровые нарративы (игры, кино, сериалы, интерактивные истории), выделять ключевые приёмы вовлечения аудитории; отработать на практике создание нарративных прототипов (сценарных документов, блок-схем квестов, mood boards, нарративных карт) и их тестирование с учётом целевой аудитории и технических ограничений.

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Нарративный дизайн и сценаристика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений «Блок 1. Дисциплины (модули)».

Дисциплина знакомит студентов с принципами создания интерактивных нарративов и игровых сценариев для цифровых продуктов — прежде всего видеоигр, а также VR/AR-приложений, интерактивных веб-проектов и мультимедийных инсталляций. В ходе изучения студенты: - осваивают основы драматургии и сторителлинга в интерактивных медиа; - учатся проектировать нелинейные сюжеты с ветвлениями и вариативными концовками; - прорабатывают персонажей, диалоги и игровые миры; - изучают способы интеграции нарратива с игровыми механиками и визуальным дизайном; - отрабатывают навыки создания сценарной документации (нарративные карты, блок-схемы квестов, дизайн-документы); - анализируют успешные примеры нарративного дизайна в играх и других интерактивных форматах. По итогам курса студенты приобретают практические навыки разработки целостных нарративных решений, способных усилить эмоциональный отклик и вовлечённость пользователя в цифровых продуктах.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

— Информатика;

— Языки разметки гипертекста и программирования скриптов;

— Компьютерная графика.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

— Мультимедийные технологии и анимация;

— Технологии разработки компьютерных игр в жанре визуальных новелл;

— Технологии разработки игр.

III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (элементов следующих компетенций) в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по данному направлению подготовки:

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3		Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций
ПК-5		Способность проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы по разработке информационных систем и их программных компонентов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений
УК-1		Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа, в том числе 8 часов на контроль.

Из них реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий 18 часов контактной работы и 28 часов самостоятельной работы.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов

п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Консультации		
			Лекции (из них электронные часы)	Семинарские (практические) занятия (из них электронные часы)	Самостоятельная работа			
Раздел 1. Основы нарративного дизайна			0 (0)	16 (8)	0	14		
1	Введение в нарративный дизайн: понятия, функции, виды нарративов	2	0 (0)	8 (4)	0	7		
2	Основы драматургии и структура сюжета в интерактивных медиа	2	0 (0)	8 (4)	0	7		
Разработка нарративных элементов и прототипирование			0 (0)	20 (10)	0	14		
3	Создание персонажей и диалогов в интерактивных проектах	2	0 (0)	8 (5)	0	7		
4	Проектирование игрового мира и прототипирование нарративных решений	2	0 (0)	10 (5)	0	7		
5	Итоговый квиз	2	0 (0)	2 (0)	0	0		
Итого за 2 семестр			0 (0)	36 (18)	0	28	Зач (8)	
Итого часов			0 (0)	36 (18)	0	28		

4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Се- местр	Название раздела, темы	Самостоятельная работа обучающихся			Оце- ночное сред- ство	Учебно- методи- ческое обеспе- чение само- стоя- тельной работы
		Вид самостоятельной работы	Сроки выпол- нения	Заг- раты вре- мени, час. (из них с при- мене- нием ДОТ)		
2	Введение в нарративный дизайн: понятия, функции, виды нарративов	<p>Для овладения знаниями: прохождение тематического онлайн-курса</p> <p>Для закрепления и систематизации знаний: подготовка эссе</p> <p>Для формирования умений: решение задач</p>	4	7 (7)	Тест, Пз	ЭОС Forlabs, ОЛ, ДЛ.
2	Основы драматургии и структура сюжета в интерактивных медиа	<p>Для овладения знаниями: прохождение тематического онлайн-курса</p> <p>Для закрепления и систематизации знаний: подготовка эссе</p> <p>Для формирования умений: решение задач</p>	4	7 (7)	Тест, Пз	ЭОС Forlabs, ОЛ, ДЛ.
2	Создание персонажей и диалогов в интерактивных проектах	<p>Для овладения знаниями: прохождение тематического онлайн-курса</p> <p>Для закрепления и систематизации знаний: подготовка эссе</p> <p>Для формирования умений: решение задач</p>	4	7 (7)	Тест, Пз	ЭОС Forlabs, ОЛ, ДЛ.
2	Проектирование игрового мира и прототипирование нарративных решений	<p>Для овладения знаниями: прохождение тематического онлайн-курса</p> <p>Для закрепления и систематизации знаний: подготовка эссе</p> <p>Для формирования умений: решение задач</p>	4	7 (7)	Тест, Пз	ЭОС Forlabs, ОЛ, ДЛ.
Общая трудоемкость самостоятельной работы по дисциплине (час)				28		

Из них объем самостоятельной работы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (час)	28		
Бюджет времени самостоятельной работы, предусмотренный учебным планом для данной дисциплины (час)	28		

4.3 Содержание учебного материала

Трудоемкость дисциплины (з.е.)	2
Наименование основных разделов (модулей)	Раздел 1. Основы нарративного дизайна Разработка нарративных элементов и прототипирование
Формы текущего контроля	Тест, практическое задание
Форма промежуточной аттестации	Зачет

4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
1	1	Идентификация и анализ нарративных структур в интерактивных медиа. Адаптация линейного нарратива к интерактивному формату. Разработка прототипа интерактивного сценария с ветвлениями. Методы нетекстовой наррации: дизайн игровых механик с нарративной функцией	8 (4)	Тест, Пз	ПК-3, ПК-5, УК-1
2	2	Анализ драматургической структуры популярной видеоигры. Создание нелинейного сценария с опорой на пятиактную модель	8 (4)	Тест, Пз	ПК-3, ПК-5, УК-1

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
3	3	Создание персонажа с аркой развития. Диалог как инструмент раскрытия характера	8 (5)	Тест, Пз	ПК-3, ПК-5, УК-1
4	4	Проектирование нарративного пространства: локация с историей. Прототип нарративного квеста: от идеи к схеме	10 (5)	Тест, Пз	ПК-3, ПК-5, УК-1
5	5	Итоговый квиз	2 (0)	Тест, Пз	ПК-3, ПК-5, УК-1

4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
1	Введение в нарративный дизайн: понятия, функции, виды нарративов	Карта нарративных типов: анализ трёх игр. Трансформация сказки: от книги к интерактиву. Мини-нарратив: история в пяти экранах. Рассказ без слов: наррация через окружение	ПК-3, ПК-5, УК-1	ПК-3 ПК-5 УК-1
2	Основы драматургии и структура сюжета в интерактивных медиа	Реконструкция драматургической структуры: от игры к схеме. Проектирование интерактивного эпизода: от структуры к сценарию	ПК-3, ПК-5	ПК-3 ПК-5
3	Создание персонажей и диалогов в интерактивных проектах	Редизайн персонажа: анализ и трансформация. Диалоговый узел: выбор и последствия	ПК-3, ПК-5	ПК-3 ПК-5
4	Проектирование игрового мира и прототипирование нарративных решений	Визуальная карта нарратива: от идеи к схеме. Интерактивный прототип квеста	ПК-3, ПК-5	ПК-3 ПК-5

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
5	Итоговый квиз	«Разработка глоссария по курсу „Нарративный дизайн и сценаристика“»	ПК-3, ПК-5, УК-1	ПК-3 ПК-5 УК-1

4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов всех форм и видов обучения является одним из обязательных видов образовательной деятельности, обеспечивающей реализацию требований Федеральных государственных стандартов высшего профессионального образования. Согласно требованиям нормативных документов самостоятельная работа студентов является обязательным компонентом образовательного процесса, так как она обеспечивает закрепление получаемых на лекционных занятиях знаний путем приобретения навыков осмысления и расширения их содержания, навыков решения актуальных проблем формирования общекультурных и профессиональных компетенций, научно-исследовательской деятельности, подготовки к семинарам, лабораторным работам, сдаче зачетов и экзаменов. Самостоятельная работа студентов представляет собой совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ. Самостоятельная работа в рамках образовательного процесса в вузе решает следующие задачи:

- закрепление и расширение знаний, умений, полученных студентами во время аудиторных и внеаудиторных занятий, превращение их в стереотипы умственной и физической деятельности;
- приобретение дополнительных знаний и навыков по дисциплинам учебного плана;
- формирование и развитие знаний и навыков, связанных с научно-исследовательской деятельностью;
- развитие ориентации и установки на качественное освоение образовательной программы;
- развитие навыков самоорганизации;
- формирование самостоятельности мышления, способности к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- выработка навыков эффективной самостоятельной профессиональной теоретической, практической и учебно-исследовательской деятельности.

Подготовка к лекции. Качество освоения содержания конкретной дисциплины прямо зависит от того, насколько студент сам, без внешнего принуждения формирует у себя установку на получение на лекциях новых знаний, дополняющих уже имеющиеся по данной дисциплине. Время на подготовку студентов к двухчасовой лекции по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к практическому занятию. Подготовка к практическому занятию включает следующие элементы самостоятельной деятельности: четкое представление цели и задач его проведения; выделение навыков умственной, аналитической, научной деятельности, которые станут результатом предстоящей работы. Выработка навыков осуществляется с помощью получения новой информации об изучаемых процессах и с помощью знания о том, в какой степени в данное время студент владеет методами исследовательской деятельности, которыми он станет пользоваться на практическом занятии. Подготовка к практическому занятию нередко требует подбора материала, данных и специальных

источников, с которыми предстоит учебная работа. Студенты должны дома подготовить к занятию 3–4 примера формулировки темы исследования, представленного в монографиях, научных статьях, отчетах. Затем они самостоятельно осуществляют поиск соответствующих источников, определяют актуальность конкретного исследования процессов и явлений, выделяют основные способы доказательства авторами научных работ ценности того, чем они занимаются. В ходе самого практического занятия студенты сначала представляют найденные ими варианты формулировки актуальности исследования, обсуждают их и обосновывают свое мнение о наилучшем варианте. Время на подготовку к практическому занятию по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к контрольной работе. Контрольная работа назначается после изучения определенного раздела (разделов) дисциплины и представляет собой совокупность развернутых письменных ответов студентов на вопросы, которые они заранее получают от преподавателя. Самостоятельная подготовка к контрольной работе включает в себя: — изучение конспектов лекций, раскрывающих материал, знание которого проверяется контрольной работой; повторение учебного материала, полученного при подготовке к семинарским, практическим занятиям и во время их проведения; изучение дополнительной литературы, в которой конкретизируется содержание проверяемых знаний; составление в мысленной форме ответов на поставленные в контрольной работе вопросы; формирование психологической установки на успешное выполнение всех заданий. Время на подготовку к контрольной работе по нормативам составляет 2 часа.

Подготовка к экзамену. Самостоятельная подготовка к экзамену схожа с подготовкой к зачету, особенно если он дифференцированный. Но объем учебного материала, который нужно восстановить в памяти к экзамену, вновь осмыслить и понять, значительно больше, поэтому требуется больше времени и умственных усилий. Важно сформировать целостное представление о содержании ответа на каждый вопрос, что предполагает знание разных научных трактовок сущности того или иного явления, процесса, умение раскрывать факторы, определяющие их противоречивость, знание имен ученых, изучавших обсуждаемую проблему. Необходимо также привести информацию о материалах эмпирических исследований, что указывает на всестороннюю подготовку студента к экзамену. Время на подготовку к экзамену по нормативам составляет 36 часов для бакалавров.

Формы внеаудиторной самостоятельной работы

Составление глоссария Цель самостоятельной работы: повысить уровень информационный культуры; приобрести новые знания; отработать необходимые навыки в предметной области учебного курса. Глоссарий — словарь специализированных терминов и их определений. Статья глоссария — определение термина. Содержание задания: сбор и систематизация понятий или терминов, объединенных общей специфической тематикой, по одному либо нескольким источникам. Выполнение задания: 1) внимательно прочитать работу; 2) определить наиболее часто встречающиеся термины; 3) составить список терминов, объединенных общей тематикой; 4) расположить термины в алфавитном порядке; 5) составить статьи глоссария: — дать точную формулировку термина в именительном падеже; — объемно раскрыть смысл данного термина. Планируемые результаты самостоятельной работы: способность студентов решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

Разработка проекта (индивидуального, группового) Цель самостоятельной работы:

развитие способности прогнозировать, проектировать, моделировать. Проект — «ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств и ресурсов и специфической организацией». Выполнение задания: 1) диагностика ситуации (проблематизация, целеполагание, конкретизация цели, форматирование проекта); 2) проектирование (уточнение цели, функций, задач и плана работы; теоретическое моделирование методов и средств решения задач; детальная проработка этапов решения конкретных задач; пошаговое выполнение запланированных проектных действий; систематизация и обобщение полученных результатов, конструирование предполагаемого результата, пошаговое выполнение проектных действий); 3) рефлексия (выяснение соответствия полученного результата замыслу; определение качества полученного продукта; перспективы его развития и использования). Предполагаемые результаты самостоятельной работы: готовность студентов использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач; готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач; — способность прогнозировать, проектировать, моделировать.

Информационный поиск Цель самостоятельной работы: развитие способности к проектированию и преобразованию учебных действий на основе различных видов информационного поиска. Информационный поиск — поиск неструктурированной документальной информации. Список современных задач информационного поиска: решение вопросов моделирования; классификация документов; фильтрация, классификация документов; проектирование архитектур поисковых систем и пользовательских интерфейсов; извлечение информации (аннотирование и реферирование документов); выбор информационно-поискового языка запроса в поисковых системах. Содержание задания по видам поиска: поиск библиографический — поиск необходимых сведений об источнике и установление его наличия в системе других источников. Ведется путем разыскания библиографической информации и библиографических пособий (информационных изданий); поиск самих информационных источников (документов и изданий), в которых есть или может содержаться нужная информация; — поиск фактических сведений, содержащихся в литературе, книге (например, об исторических фактах и событиях, о биографических данных из жизни и деятельности писателя, ученого и т. п.). Выполнение задания:

- 1) определение области знаний;
- 2) выбор типа и источников данных;
- 3) сбор материалов, необходимых для наполнения информационной модели;
- 4) отбор наиболее полезной информации;
- 5) выбор метода обработки информации (классификация, кластеризация, регрессионный анализ и т.д.);
- 6) выбор алгоритма поиска закономерностей;
- 7) поиск закономерностей, формальных правил и структурных связей в собранной информации;
- 8) творческая интерпретация полученных результатов.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — способность студентов решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; готовность использовать знание современных проблем науки и образования при решении образова-

тельных и профессиональных задач.

Разработка мультимедийной презентации Цели самостоятельной работы (варианты): — освоение (закрепление, обобщение, систематизация) учебного материала; — обеспечение контроля качества знаний; — формирование специальных компетенций, обеспечивающих возможность работы с информационными технологиями; — становление общекультурных компетенций. Мультимедийная презентация — представление содержания учебного материала, учебной задачи с использованием мультимедийных технологий.

Выполнение задания:

1. Этап проектирования: — определение целей использования презентации; — сбор необходимого материала (тексты, рисунки, схемы и др.); — формирование структуры и логики подачи материала; — создание папки, в которую помещен собранный материал.

2. Этап конструирования: — выбор программы MS PowerPoint в меню компьютера; — определение дизайна слайдов; — наполнение слайдов собранной текстовой и наглядной информацией; — включение эффектов анимации и музыкального сопровождения (при необходимости); — установка режима показа слайдов (титальный слайд, включающий наименование кафедры, где выполнена работа, название презентации, город и год; содержательный — список слайдов презентации, сгруппированных по темам сообщения; заключительный слайд содержит выводы, пожелания, список литературы и пр.).

3. Этап моделирования — проверка и коррекция подготовленного материала, определение продолжительности его демонстрации.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — повышение информационной культуры студентов и обеспечение их готовности к интеграции в современное информационное пространство; — способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; — способность к критическому восприятию, обобщению, анализу профессиональной информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; — способность применять современные методики и технологии организации и реализации образовательного процесса на различных образовательных ступенях в различных образовательных учреждениях; — готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач.

В ФБГОУ ВО «ИГУ» организация самостоятельной работы студентов регламентируется Положением о самостоятельной работе студентов, принятым Ученым советом ИГУ 22 июня 2012 г.

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

а) основная литература

1. Аль, Даниил Натанович. Основы драматургии [Текст] : учеб. пособие для студ. вузов, обуч. по спец. 071400.62 - "Режиссура театрализ. представлений и праздников" / Д. Н. Аль. - 6-е изд., испр. - СПб. : Лань : Планета музыки, 2013. - 279 с. ; 21 см. - Библиогр.: с. 158. - Библиогр. в подстроч. примеч. - ISBN 978-5-8114-1594-6. - ISBN 978-5-91938-115-0 : 349.95 р.

2. Крапивенко, А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный

ресурс] : учеб. пособие / А. В. Крапивенко. - 3-е изд. (эл.). - Электрон. текстовые дан. - Москва : Лаборатория знаний, 2015. - 274 с. ; есть. - ЭБС "Рукопт". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-9963-2646-4 : Б. ц.

3. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа [Электронный ресурс] / Ю. А. Жук. - 1-е изд. - Электрон. текстовые дан. - [Б. м.] : Лань, 2018. - 208 с. - ЭБС "Лань". - неогранич. доступ. - ISBN 978-5-8114-2788-8 : Б. ц.

4. Трэски, Андреас. Теория видео. Онлайн-видео: эстетика или деградация видео [Текст] : научное издание / А. Трэски. - Харьков : Гуманитарный центр, 2017. - 250 с. : цв. ил. ; 21 см. - Библиогр.: с. 242-250. - ISBN 978-617-7022-98-4 : 565.00 р.

б) дополнительная литература

1. Цибанова, Наталья Николаевна. Сценарное мастерство [Текст] : учеб. пособие / Н. Н. Цибанова ; М-во науки и образования Рос. Фед., Иркут. нац. исслед. техн. ун-т. - Иркутск : Изд-во ИрННТУ, 2015. - 116 с. ; 21 см. - 100.00 р.

2. Смирнова, Елена Олеговна. Психология и педагогика игры [Текст] : учебник и практикум для акад. бакалавриата / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. - М. : Юрайт, 2016. - 223 с. : ил. ; 24 см. - (Бакалавр. Академический курс). - Библиогр.: с. 222-223. - ISBN 978-5-9916-6807-1 : 583.23 р.

3. Финкэнон, Джейсон. Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash tm [Текст] : учеб. пособие / Дж. Финкэнон. - М. : Рид Групп, 2012. - 287 с. : ил. ; 23 см. - (Профессиональные компьютерные книги). - ISBN 978-5-4252-0139-3 : 592.57 р.

4. Рашевская, Марина Александровна. Компьютерные технологии в дизайне среды [Текст] : учеб. пособие / М. А. Рашевская. - М. : Форум, 2011. - 298 с. : ил. ; 25 см. - ISBN 978-5-91134-227-2 : 285.89 р.

5. Арнхейм, Рудольф. Искусство и визуальное восприятие [Текст] : научное издание / Р. Арнхейм. - Стер. изд. - М. : Архитектура-С, 2012. - 392 с. : ил. ; 21 см. - Предм. указ.: с. 386-389. - Указ.: с. 390-391. - Пер. изд. : Art and visual perception / Rudolf Arnheim. - ISBN 978-5-9647-0119-4 : 352.00 р.

6. Бабиц, Александр Викторович. Эффективная обработка информации. Mind mapping для студентов и профессионалов [Текст] : учеб. пособие / А. В. Бабиц. - М. : Интернет-Ун-т информ. технол. : Бином. Лаборатория знаний, 2011. - 223 с. : ил. ; 22 см. - (Основы информационных технологий). - ISBN 978-5-9963-0445-5 : 289.84 р.

в) периодическая литература

Нет.

г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Нет.

В соответствии с п. 4.3.4. ФГОС ВО, обучающимся в течение всего периода обучения обеспечен неограниченный доступ (удаленный доступ) к электронно-библиотечным системам:

— Открытая электронная база ресурсов и исследований «Университетская информационная система РОССИЯ» [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://uisrussia.msu.ru> бессрочный

— Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://нэб.рф>. бессрочный

— Научная электронная библиотека «ELIBRARY.RU» [Электронный ресурс] : сайт. - Контракт № 148 от 23.12.2020 г. Акт от 24.12.2020 г. Срок действия по 31.12.2022 г. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/>

— ЭБС «Издательство Лань». Контракт № 04-Е-0346 от 12.11.2021 г. № 976 от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022 г. – Режим доступа: <https://www.e.lanbook.com>

— ЭБС ЭЧЗ «Библиотех». Государственный контракт № 019 от 22.02.2011 г. ООО «Библиотех». Лицензионное соглашение к Государственному контракту № 019 от 22.02.2011. Срок действия: бессрочный. – Режим доступа: <https://isu.bibliotech.ru/>

— ЭБС «Руконт» ЦКБ «Бибком». № 04-Е-0343 от 12.11.2021 г. Акт № БК-5195 от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022г. – Режим доступа: <http://rucont.ru>

— ЭБС «Айбукс.ру/ibooks.ru» ООО «Айбукс». Контракт № 04-Е-0344 от 12.11.2021 г.; Акт от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022 г. – Режим доступа: <http://ibooks.ru>

— Электронно-библиотечная система «ЭБС Юрайт». ООО «Электронное издательство Юрайт». Контракт № 04-Е-0258 от 20.09.2021г. Контракт № 04-Е-0258 от 20.09.2021 г. Срок действия по 17.10. 2022 г. – Режим доступа: <https://urait.ru>

— УБД ИВИС. Контракт № 04-Е-0347 от 12.11.2021 г. Акт от 15.11.2021 г. Срок действия с 01.01.2022 по 31.12.2022 г. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com>

— Электронная библиотека ИД Гребенников. Контракт № 04-Е-0348 от 12.11.2021г.; Акт № 348 от 15.11.2021 г. Срок действия с 01.01.2022 по 31.12.2022 – Режим доступа: <http://grebennikon.ru>

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Учебно-лабораторное оборудование

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
---	---	--

<p>Специальные помещения: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, текущего контроля, промежуточной аттестации.</p>	<p>Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления информации большой аудитории:</p> <p>Ноутбук(AserAspirev3-5516 (AMDA10-4600M 2300 МГц)) (1 штука) с неограниченным доступом к сети Интернет; Проектор Vivitek, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1, колонки, наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины «Архитектурный подход к развитию предприятий и информационных систем».</p> <p>Учебная лаборатория: компьютеры для проведения практических работ (Системный блок AMDAthlon-64 X3 445 3100 МГц), Монитор LG F1742S (2 штуки), Монитор ViewSonic VA703b(24 штуки) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; проектор Sony XGA VPLSX535, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1</p>	<p>ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014</p> <p>Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий)</p> <p>Kaspersky Endpoint Security длябизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177</p> <p>BusinessStudio Лицензия № 7464 (бессрочно)</p>
--	---	---

<p>Специальные помещения: компьютерный класс (учебная аудитория) для групповых и индивидуальных консультаций, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), организации самостоятельной работы, в том числе, научно-исследовательской</p>	<p>Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения: компьютеры (системный блок AMD Athlon 64 X2 DualCore 3600+ 1900 МГц (15 штук), Монитор LGFlatron L1742SE (14 штук), Монитор ViewSonic VG720) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.</p>	<p>ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014</p> <p>Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcddsStdnt w/Faculty (15000 лицензий)</p> <p>Kaspersky Endpoint Security для бизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177</p>
---	--	---

6.2. Программное обеспечение

№	Наименование Программного продукта	Кол-во	Обоснование для пользования ПО	Дата выдачи лицензии	Срок действия права пользования
1	DeepStory	35	помогают создавать сценарии, структурировать идеи, прорабатывать характеры персонажей и сюжетные повороты	бессрочная	Условия правообладателя
2	Miro	35	создание графов игрового сценария	бессрочная	Условия правообладателя
3	Twine	35	разработка визуальных новелл	бессрочно	Условия правообладателя
4	Narrat	35	открытый инструмент для создания текстовых приключенческих игр и RPG. Поддерживает мультимедийные элементы (музыкальные петли, звуковые эффекты, GIF, спрайты, портреты). Имеет импортеры для других движков нарративного дизайна	бессрочная	Условия правообладателя

5	Inky	35	бесплатный открытый инструмент от Inkle Studios для создания интерактивных текстовых нарративов и диалогов. Использует собственный язык скриптов Yarn. Подходит для простых «выбери себя из приключения» и сложных динамических историй	бессрочно	Условия правообладателя
---	------	----	---	-----------	-------------------------

6.3. Технические и электронные средства

Методической системой преподавания предусмотрено использование технических и электронных средств обучения и контроля знаний студентов: мультимедийные презентации, фрагменты фильмов.

VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При реализации программы данной дисциплины используются различные образовательные технологии, в том числе электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

Проблемное обучение	Создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности
Разноуровневое обучение	У преподавателя появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных учащихся быстрее и глубже продвигаться в образовании. Сильные учащиеся утверждают в своих способностях, слабые получают возможность испытывать учебный успех, повышается уровень мотивации учения.
Проектные методы обучения	Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению

Исследовательские методы в обучении	Дает возможность учащимся самостоятельно пополнять свои знания, глубоко вникать в изучаемую проблему и предполагать пути ее решения, что важно при формировании мировоззрения. Это важно для определения индивидуальной траектории развития каждого обучающегося
Лекционно-семинарскозачетная система	Данная система дает возможность сконцентрировать материал в блоки и преподнести его как единое целое, а контроль проводить по предварительной подготовке обучающихся
Информационно-коммуникационные технологии	Изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в ИНТЕРНЕТ.

Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения:

№	Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	Кол-во часов (из них электронные часы)
1				
2				
3				
4				
5				
6				

VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.1. Оценочные средства текущего контроля

№ п/п	Вид контроля	Контролируемые темы (разделы)	Компетенции, компоненты которых контролируются
1	Тест	Введение в нарративный дизайн: понятия, функции, виды нарративов. Основы драматургии и структура сюжета в интерактивных медиа. Создание персонажей и диалогов в интерактивных проектах. Проектирование игрового мира и прототипирование нарративных решений. Итоговый квиз.	ПК-3, ПК-5, УК-1

2	Практическое задание	Введение в нарративный дизайн: понятия, функции, виды нарративов. Основы драматургии и структура сюжета в интерактивных медиа. Создание персонажей и диалогов в интерактивных проектах. Проектирование игрового мира и прототипирование нарративных решений. Итоговый квиз.	ПК-5, УК-1, ПК-3
---	----------------------	---	------------------

Примеры оценочных средств для текущего контроля

Демонстрационный вариант теста

1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется приём передачи сюжета через элементы окружения без использования диалогов и текстовых подсказок?

- a. линейный нарратив;
- b. процедурный сторителлинг;
- c. рассказ через окружение;
- d. эмерджентный геймплей.

2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой тип нарратива предполагает единственный путь развития событий без вариантов выбора?

- a. интерактивный.
- b. ветвящийся;
- c. эмерджентный;
- d. линейный;

3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется изменение характера или мировоззрения персонажа на протяжении истории?

- a. сюжетный поворот.
- b. трансформация личности;
- c. дуга развития;
- d. эволюция героя;

4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое «точка выбора» в нарративном дизайне?

- a. сцена, где игрок выбирает внешний вид персонажа;
- b. элемент игры, предоставляющий игроку выбор, влияющий на сюжет;
- c. момент, когда игрок выбирает сложность игры;
- d. меню сохранения прогресса.

5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой жанр часто использует постапокалиптический сеттинг?

- a. киберпанк.

- b. визуальная новелла;
- c. исторический симулятор;
- d. спортивный симулятор;

6. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Как называется метод визуализации нарративной структуры в виде схемы?

- a. дизайн-документ.
- b. геймплейный план;
- c. нарративная карта;
- d. карта локаций;

7. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Кто такой протагонист?

- a. рассказчик истории;
- b. антагонист.
- c. главный герой, чьи действия определяют развитие сюжета;
- d. второстепенный персонаж;

8. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое подтекст в диалоговой системе игры?

- a. описание эмоций персонажа.
- b. прямые указания персонажу;
- c. субтитры для реплик;
- d. истинный смысл высказывания, отличающийся от буквального;

9. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Какой тип нарратива генерируется алгоритмически?

- a. процедурный.
- b. классический;
- c. ветвящийся;
- d. линейный;

10. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое сеттинг в игровом мире?

- a. атмосфера и обстановка мира, включая время и место действия;
- b. система управления персонажем;
- c. интерфейс пользователя;
- d. музыкальное сопровождение.

11. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что означает термин «mood board» в контексте разработки игр?

- a. таблица игровых механик;
- b. список персонажей.
- c. план квестов;
- d. визуальная подборка изображений для передачи настроения проекта;

12. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Как называется этап сюжета, где конфликт достигает пика?

- a. кульминация.
- b. развязка;
- c. развитие действия;
- d. завязка;

13. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Кто такой антагонист?

- a. рассказчик.
- b. нейтральный NPC;
- c. персонаж, противостоящий главному герою;
- d. союзник главного героя;

14. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какая структура сюжета включает экспозицию, завязку, развитие, кульминацию и развязку?

- a. открытая.
- b. двухактная;
- c. трёхактная модель;
- d. циклическая;

15. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое «эмоциональный крючок» в нарративном дизайне?

- a. тип квеста.
- b. игровая механика;
- c. элемент интерфейса;
- d. ситуация, вызывающая у игрока сильные эмоции и желание продолжить игру;

16. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое лор в контексте игрового мира?

- a. система сохранений.
- b. система боя;
- c. предыстория мира, раскрываемая через предметы и окружение;
- d. управление камерой;

8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету:

1. Дайте определение понятия «нарративный дизайн». В чём состоит его ключевое отличие от классической сценаристики?

2. Перечислите и кратко охарактеризуйте основные функции нарратива в цифровых продуктах (видеоиграх, VR/AR-приложениях и т. д.). Приведите по одному примеру для каждой функции.

3. Назовите и опишите четыре типа нарративов в интерактивных медиа (линейный, ветвящийся, процедурный, эмерджентный). Для каждого типа приведите пример реальной игры или приложения.

4. Какие базовые элементы составляют структуру нарратива? Раскройте роль каждого элемента на примере известной видеоигры.

5. Объясните принцип «рассказа через механику». Приведите 2–3 примера игровых механик, которые несут нарративную нагрузку без использования текста или диалогов.

6. Что означает термин «рассказ через окружение» (environmental storytelling)? Опишите два конкретных способа передачи нарратива через дизайн локаций и объектов.

7. Как взаимодействуют нарратив и геймплей? Приведите пример успешной интеграции сюжета и игровых механик в одной игре и проанализируйте, как это усиливает вовлечённость пользователя.

8. В чём состоят ключевые отличия в восприятии истории читателем книги и игроком видеоигры? Укажите минимум три различия, связанные с интерактивностью.

9. Опишите, как классическая трёхактная структура сюжета адаптируется под нелинейный нарратив в видеоиграх. Приведите пример игры, где такая адаптация реализована.

10. Какие инструменты визуализации нарративных структур существуют (нарративные карты, блок-схемы квестов и т. п.)? Кратко опишите назначение и особенности применения каждого из них.

11. Что такое «точки ветвления» в интерактивном нарративе? Как они влияют на восприятие истории игроком? Приведите пример из игры с разветвлённым сюжетом.

12. Какие ограничения и вызовы стоят перед нарративным дизайнером при работе с разными платформами (ПК, консоли, мобильные устройства, VR)? Укажите по 1–2 специфическим ограничениям для каждой платформы.

13. Почему важно учитывать целевую аудиторию при проектировании нарратива? Приведите два примера, когда одна и та же история была адаптирована для разных возрастных или культурных групп.

14. Какие метрики или методы можно использовать для тестирования эффективности нарративного решения в игре? Опишите 2–3 способа оценки вовлечённости и понимания сюжета игроками.

15. Кратко охарактеризуйте эволюцию нарративного дизайна в видеоиграх: от ранних текстовых квестов до современных AAA-проектов. Укажите 2–3 ключевых этапа и игры, определившие эти изменения.

16. Задание «Анализ драматургической структуры игры» Выберите видеоигру с выраженным нарративом (например, The Witcher 3, Red Dead Redemption 2 или аналогичную) и выделите в её сюжете основные драматургические элементы: экспозицию, завязку, развитие действия (с указанием 2–3 ключевых конфликтов), кульминацию и развязку. Кратко (50–70 слов на элемент) опишите каждый этап, отметив, как интерактивность влияет на восприятие классической структуры — сохраняются ли вехи при разных вариантах прохождения или трансформируются. Представьте результат в виде нумерованного списка с подзаголовками для каждого элемента структуры.

17. Задание «Создание нарративной карты с ветвлениями» Разработайте нарративную карту для короткого интерактивного сценария (3–5 минут игрового времени) в жанре хоррора или детектива. Используйте трёхактную модель как основу и включите две точки ветвления сюжета, где игрок выбирает между двумя вариантами действий. Для каждого выбора укажите последствия (20–30 слов) и то, к какой версии развязки он ведёт (предусмотрите минимум два финала). Оформите карту в виде схемы (в Miro, Draw.io или от руки) с чёткими обозначениями актов, событий и вариантов выбора; подпишите все элементы и используйте разные цвета для разных ветвей.

18. Задание «Адаптация литературного произведения под интерактив» Придумайте

короткий интерактивный эпизод (400–600 слов) на основе известной сказки или мифа (например, «Золушка», «Орфей и Эвридика»), преобразовав линейный нарратив в ветвящийся. Включите 2–3 точки выбора для игрока, кратко опишите последствия каждого решения (15–25 слов) и укажите, как они влияют на финал. Оформите сценарий в виде нумерованного списка сцен, выделяя блоки «Выбор игрока» и «Последствия». В конце добавьте 2–3 предложения о том, какие драматургические приёмы (интрига, напряжение, ложный след) вы использовали для удержания интереса.

19. Задание 4 «Визуальная передача сюжета: environmental storytelling» Создайте концепцию передачи нарратива через окружение и игровые механики в игре жанра фэнтези или киберпанк (без использования диалогов и текстовых блоков). Опишите сеттинг (30–40 слов) и приведите три примера объектов/элементов окружения (например, повреждённый робот, граффити на стене, заброшенный лагерь), которые раскрывают предысторию мира. Для каждого укажите: какую информацию он несёт (20–25 слов), какой тип нарратива поддерживает (линейный, ветвящийся и т. д.) и какую функцию выполняет (создание атмосферы, мотивация к исследованию и т. п.). Представьте результат в виде нумерованного списка с подзаголовками «Объект», «Сообщение», «Тип нарратива», «Функция».

20. Задание «Анализ и доработка персонажа» Выберите один из предложенных кейсов с упрощённым образом игрового персонажа (например: «Маг-отшельник, знает мощные заклинания, избегает людей, цель — изучить древний артефакт»). Проанализируйте, какие черты делают его плоским (2–3 недостатка). Переработайте персонажа: дополните бэксторию (40–60 слов), мотивацию, внутренние противоречия и арку развития (30–50 слов). Кратко (20–30 слов) укажите, как изменения повлияют на геймплей (диалоги, квесты, отношения с другими NPC). Представьте результат в виде структурированного текста с разделами «Анализ», «Доработанный персонаж», «Влияние на геймплей».

21. Задание «Персонаж с игровой механикой» Создайте концепцию игрового персонажа, чьи личные качества напрямую влияют на доступные механики. Опишите: имя, роль в сюжете (20–30 слов), 2 ключевые черты характера (например, «любопытный», «вспыльчивый»), и 2 уникальные игровые способности/ограничения, вытекающие из этих черт (по 25–35 слов на способность). Приведите 2 примера игровых ситуаций (по 30–40 слов), где выбор игрока активирует эти механики и меняет ход событий. Представьте результат в структурированном виде с разделами «Персонаж», «Черты и механики», «Примеры ситуаций». Общий объём — до 250 слов.

22. Задание «Раскрытие характера через диалог» Напишите короткий диалог (6–8 реплик, 120–180 слов) между двумя персонажами с противоположными взглядами (например, идеалист-революционер и циничный ветеран). Через подтекст и ремарки (в скобках) раскройте их характеры и конфликт. Избегайте прямых заявлений о чертах личности. После диалога добавьте краткий анализ (50–70 слов): укажите 2–3 приёма (намёки, паузы, невербальные действия и т. д.), использованных для раскрытия образов, и объясните, как диалог продвигает сюжет или подготавливает будущие события.

23. Задание «Создание диалогового узла с ветвлениями» Разработайте диалоговый узел для RPG-игры в жанре фэнтези. Протагонист встречает стража у ворот города, который не пропускает незнакомцев. Напишите короткий вводный диалог (2–4 реплики). Затем предложите игроку три варианта ответа (дипломатия, запугивание, хитрость). Для каждого варианта опишите непосредственную реакцию NPC (15–25 слов) и долгосрочное последствие для сюжета или репутации героя (20–30 слов). Оформите результат в виде нумерованного списка вариантов с подзаголовками «Выбор», «Реакция», «Последствие». Общий объём — до 200 слов.

24. Что такое «эмоциональный крючок» в нарративном дизайне интерактивных проектов? Перечислите 2–3 типа эмоциональных крючков (например, моральная дилемма, неожиданный поворот, жертва) и для каждого кратко поясните, как он вовлекает игрока и усиливает восприятие сюжета. Приведите по одному короткому примеру из видеоигр для названных типов.

25. Объясните, что подразумевается под «интеграцией нарратива и геймплея» в проектировании игрового мира. Приведите один развёрнутый пример из реальной игры, где игровые механики (управление, бои, головоломки, крафт и т. д.) напрямую раскрывают сюжет или черты персонажей — покажите связь между действием игрока и нарративным сообщением.

26. В чём состоят ключевые отличия линейного нарратива от ветвящегося в контексте видеоигр? Укажите по 1–2 преимущества и 1–2 ограничения каждого типа с точки зрения нарративного дизайнера (учтите аспекты разработки: объём контента, влияние выбора игрока, сложность тестирования).

27. Кратко опишите принцип «рассказа через окружение» (environmental storytelling) в интерактивных медиа. Приведите 2–3 конкретных примера элементов игрового окружения (объекты, архитектура, детали ландшафта), которые могут передавать предысторию локации или мотивы персонажей без использования диалогов и текстовых записок.

28. Задание «Прототип нарративного квеста: выбор и последствия» Разработайте прототип короткого квеста (5–7 минут игрового времени) для RPG-игры, где сюжет раскрывается через взаимодействие с окружением и NPC. Выберите один из кейсов ниже, определите цель игрока (например, найти улику, помочь NPC, раскрыть тайну), ключевую проблему и основную награду. Создайте 3–4 этапа квеста, включая одну точку ветвления: выбор игрока должен влиять на способ прохождения или финал (предусмотрите два варианта завершения). Для каждого этапа укажите: действие игрока, реакцию среды/персонажей и нарративный элемент (записка, диалог, визуальный намёк), продвигающий историю. Кейсы для выбора: Кейс X. Игрок находит дневник пропавшего исследователя в руинах древнего города. Записи обрываются на упоминании «пробуждения». Нужно расшифровать подсказки и решить, разбудить ли сущность или запечатать её навсегда. Кейс Y. В деревне распространяется странная болезнь. Игрок опрашивает свидетелей, изучает улики (записки, предметы) и должен решить: обвинить местного травника (у него найдены подозрительные травы) или проверить старый колодец на окраине. Визуальный компонент: создайте блок-схему квеста в Miro, Draw.io или от руки. Схема должна включать: этапы квеста (обозначьте их номерами или названиями); точку выбора с двумя вариантами; исходы для каждого варианта (финалы или ключевые последствия); краткие подписи (5–10 слов) к каждому элементу схемы. Формат сдачи: текстовый документ (DOCX/PDF) со сценарием квеста, описанием этапов и последствий (до 300 слов); файл со схемой квеста (PDF, PNG); краткий комментарий (50–70 слов) о том, как квест интегрирует нарратив с геймплеем и какие драматургические приёмы (напряжение, интрига, моральная дилемма) использованы для вовлечения игрока.

29. Задание «Проектирование нарративной локации: история в деталях» Выберите один из кейсов ниже и спроектируйте игровую локацию, где окружение само рассказывает историю без прямых текстовых подсказок. Опишите сеттинг (80–100 слов): укажите жанр (фэнтези, киберпанк, постапокалипсис и т. д.), атмосферу, время суток, погоду и ключевые визуальные элементы. Затем выделите 4–5 объектов или деталей окружения (например, обгоревшие документы, сломанный механизм, граффити на стене), которые раскрывают предысторию места или намекают на недавние события. Для каждого объекта кратко (20–25

слов) укажите, какую информацию он несёт игроку и как мотивирует к дальнейшему исследованию или действию. Кейсы для выбора: Кейс А. Заброшенная научная лаборатория. Эксперимент вышел из-под контроля, персонал исчез. Остались следы борьбы и аварийные записи. Кейс Б. Древний храм забытого культа. Священные артефакты пропали, алтари разрушены. Местные избегают этого места. Кейс В. Космический корабль на орбите мёртвой планеты. Системы частично работают, но экипаж не отвечает. В коридорах слышны странные звуки. Визуальный компонент: создайте mood board (5–7 изображений) с визуальными референсами для локации: арты, фото реальных мест, цветовые палитры, концепт-арты объектов. Под каждым изображением дайте подпись (10–15 слов), поясняющую, что оно иллюстрирует в контексте вашей локации. Формат сдачи: текстовый документ (DOCX/PDF) с описанием локации и объектов + файл с mood board (ZIP-архив с изображениями или PDF). Общий объём текста — до 250 слов.

30. Дайте определение понятия «нарративный дизайн». В чём состоит его ключевое отличие от классической сценаристики?

31. Назовите и опишите четыре типа нарративов в интерактивных медиа (линейный, ветвящийся, процедурный, эмерджентный). Для каждого типа приведите пример реальной игры или приложения.

32. Перечислите и кратко охарактеризуйте основные функции нарратива в цифровых продуктах (видеоиграх, VR/AR-приложениях и т. д.). Приведите по одному примеру для каждой функции.

33. Какие базовые элементы составляют структуру нарратива? Раскройте роль каждого элемента на примере известной видеоигры.

34. Объясните принцип «рассказа через механику». Приведите 2–3 примера игровых механик, которые несут нарративную нагрузку без использования текста или диалогов.

35. Что означает термин «рассказ через окружение» (environmental storytelling)? Опишите два конкретных способа передачи нарратива через дизайн локаций и объектов.

36. Как взаимодействуют нарратив и геймплей? Приведите пример успешной интеграции сюжета и игровых механик в одной игре и проанализируйте, как это усиливает вовлечённость пользователя.

37. В чём состоят ключевые отличия в восприятии истории читателем книги и игроком видеоигры? Укажите минимум три различия, связанные с интерактивностью.

38. Опишите, как классическая трёхактная структура сюжета адаптируется под нелинейный нарратив в видеоиграх. Приведите пример игры, где такая адаптация реализована.

39. Какие инструменты визуализации нарративных структур существуют (нарративные карты, блок-схемы квестов и т. п.)? Кратко опишите назначение и особенности применения каждого из них.

40. Какие ограничения и вызовы стоят перед нарративным дизайнером при работе с разными платформами (ПК, консоли, мобильные устройства, VR)? Укажите по 1–2 специфическим ограничениям для каждой платформы.

41. Почему важно учитывать целевую аудиторию при проектировании нарратива? Приведите два примера, когда одна и та же история была адаптирована для разных возрастных или культурных групп.

42. Что такое «точки ветвления» в интерактивном нарративе? Как они влияют на восприятие истории игроком? Приведите пример из игры с разветвлённым сюжетом.

43. Какие метрики или методы можно использовать для тестирования эффективности нарративного решения в игре? Опишите 2–3 способа оценки вовлечённости и понимания сюжета игроками.

44. Кратко охарактеризуйте эволюцию нарративного дизайна в видеоиграх: от ранних текстовых квестов до современных AAA-проектов. Укажите 2–3 ключевых этапа и игры, определившие эти изменения.

45. Задание «Анализ драматургической структуры игры» Выберите видеоигру с выраженным нарративом (например, *The Witcher 3*, *Red Dead Redemption 2* или аналогичную) и выделите в её сюжете основные драматургические элементы: экспозицию, завязку, развитие действия (с указанием 2–3 ключевых конфликтов), кульминацию и развязку. Кратко (50–70 слов на элемент) опишите каждый этап, отметив, как интерактивность влияет на восприятие классической структуры — сохраняются ли вехи при разных вариантах прохождения или трансформируются. Представьте результат в виде нумерованного списка с подзаголовками для каждого элемента структуры.

46. Задание «Создание нарративной карты с ветвлениями» Разработайте нарративную карту для короткого интерактивного сценария (3–5 минут игрового времени) в жанре хоррора или детектива. Используйте трёхактную модель как основу и включите две точки ветвления сюжета, где игрок выбирает между двумя вариантами действий. Для каждого выбора укажите последствия (20–30 слов) и то, к какой версии развязки он ведёт (предусмотрите минимум два финала). Оформите карту в виде схемы (в *Miro*, *Draw.io* или от руки) с чёткими обозначениями актов, событий и вариантов выбора; подпишите все элементы и используйте разные цвета для разных ветвей.

47. Задание «Адаптация литературного произведения под интерактив» Придумайте короткий интерактивный эпизод (400–600 слов) на основе известной сказки или мифа (например, «Золушка», «Орфей и Эвридика»), преобразовав линейный нарратив в ветвящийся. Включите 2–3 точки выбора для игрока, кратко опишите последствия каждого решения (15–25 слов) и укажите, как они влияют на финал. Оформите сценарий в виде нумерованного списка сцен, выделяя блоки «Выбор игрока» и «Последствия». В конце добавьте 2–3 предложения о том, какие драматургические приёмы (интрига, напряжение, ложный след) вы использовали для удержания интереса.

48. Задание 4 «Визуальная передача сюжета: *environmental storytelling*» Создайте концепцию передачи нарратива через окружение и игровые механики в игре жанра фэнтези или киберпанк (без использования диалогов и текстовых блоков). Опишите сеттинг (30–40 слов) и приведите три примера объектов/элементов окружения (например, повреждённый робот, граффити на стене, заброшенный лагерь), которые раскрывают предысторию мира. Для каждого укажите: какую информацию он несёт (20–25 слов), какой тип нарратива поддерживает (линейный, ветвящийся и т. д.) и какую функцию выполняет (создание атмосферы, мотивация к исследованию и т. п.). Представьте результат в виде нумерованного списка с подзаголовками «Объект», «Сообщение», «Тип нарратива», «Функция».

49. Задание «Анализ и доработка персонажа» Выберите один из предложенных кейсов с упрощённым образом игрового персонажа (например: «Маг-отшельник, знает мощные заклинания, избегает людей, цель — изучить древний артефакт»). Проанализируйте, какие черты делают его плоским (2–3 недостатка). Переработайте персонажа: дополните бэксторию (40–60 слов), мотивацию, внутренние противоречия и арку развития (30–50 слов). Кратко (20–30 слов) укажите, как изменения повлияют на геймплей (диалоги, квесты, отношения с другими NPC). Представьте результат в виде структурированного текста с разделами «Анализ», «Доработанный персонаж», «Влияние на геймплей».

50. Задание «Создание диалогового узла с ветвлениями» Разработайте диалоговый узел для RPG-игры в жанре фэнтези. Протагонист встречает стража у ворот города, который не пропускает незнакомцев. Напишите короткий вводный диалог (2–4 реплики). Затем предложите игроку три варианта ответа (дипломатия, запугивание, хитрость). Для каждого варианта опишите непосредственную реакцию NPC (15–25 слов) и долгосрочное последствие для сюжета или репутации героя (20–30 слов). Оформите результат в виде нумерованного списка вариантов с подзаголовками «Выбор», «Реакция», «Последствие». Общий объём — до 200 слов.

51. Задание «Раскрытие характера через диалог» Напишите короткий диалог (6–8 реплик, 120–180 слов) между двумя персонажами с противоположными взглядами (например, идеалист-революционер и циничный ветеран). Через подтекст и ремарки (в скобках) раскройте их характеры и конфликт. Избегайте прямых заявлений о чертах личности. После диалога добавьте краткий анализ (50–70 слов): укажите 2–3 приёма (намёки, паузы, невербальные действия и т. д.), использованных для раскрытия образов, и объясните, как диалог продвигает сюжет или подготавливает будущие события.

52. Задание «Персонаж с игровой механикой» Создайте концепцию игрового персонажа, чьи личные качества напрямую влияют на доступные механики. Опишите: имя, роль в сюжете (20–30 слов), 2 ключевые черты характера (например, «любопытный», «вспыльчивый»), и 2 уникальные игровые способности/ограничения, вытекающие из этих черт (по 25–35 слов на способность). Приведите 2 примера игровых ситуаций (по 30–40 слов), где выбор игрока активирует эти механики и меняет ход событий. Представьте результат в структурированном виде с разделами «Персонаж», «Черты и механики», «Примеры ситуаций». Общий объём — до 250 слов.

53. Задание «Проектирование нарративной локации: история в деталях» Выберите один из кейсов ниже и спроектируйте игровую локацию, где окружение само рассказывает историю без прямых текстовых подсказок. Опишите сеттинг (80–100 слов): укажите жанр (фэнтези, киберпанк, постапокалипсис и т. д.), атмосферу, время суток, погоду и ключевые визуальные элементы. Затем выделите 4–5 объектов или деталей окружения (например, обгоревшие документы, сломанный механизм, граффити на стене), которые раскрывают предысторию места или намекают на недавние события. Для каждого объекта кратко (20–25 слов) укажите, какую информацию он несёт игроку и как мотивирует к дальнейшему исследованию или действию. Кейсы для выбора: Кейс А. Заброшенная научная лаборатория. Эксперимент вышел из-под контроля, персонал исчез. Остались следы борьбы и аварийные записи. Кейс Б. Древний храм забытого культа. Священные артефакты пропали, алтари разрушены. Местные избегают этого места. Кейс В. Космический корабль на орбите мёртвой планеты. Системы частично работают, но экипаж не отвечает. В коридорах слышны странные звуки. Визуальный компонент: создайте mood board (5–7 изображений) с визуальными референсами для локации: арты, фото реальных мест, цветовые палитры, концепт-арты объектов. Под каждым изображением дайте подпись (10–15 слов), поясняющую, что оно иллюстрирует в контексте вашей локации. Формат сдачи: текстовый документ (DOCX/PDF) с описанием локации и объектов + файл с mood board (ZIP-архив с изображениями или PDF). Общий объём текста — до 250 слов.

54. Задание «Прототип нарративного квеста: выбор и последствия» Разработайте прототип короткого квеста (5–7 минут игрового времени) для RPG-игры, где сюжет раскрывается через взаимодействие с окружением и NPC. Выберите один из кейсов ниже, определите цель игрока (например, найти улику, помочь NPC, раскрыть тайну), ключевую проблему и основную награду. Создайте 3–4 этапа квеста, включая одну точку ветвления:

выбор игрока должен влиять на способ прохождения или финал (предусмотрите два варианта завершения). Для каждого этапа укажите: действие игрока, реакцию среды/персонажей и нарративный элемент (записка, диалог, визуальный намёк), продвигающий историю. Кейсы для выбора: Кейс X. Игрок находит дневник пропавшего исследователя в руинах древнего города. Записи обрываются на упоминании «пробуждения». Нужно расшифровать подсказки и решить, разбудить ли сущность или запечатать её навсегда. Кейс Y. В деревне распространяется странная болезнь. Игрок опрашивает свидетелей, изучает улики (записки, предметы) и должен решить: обвинить местного травника (у него найдены подозрительные травы) или проверить старый колодец на окраине. Визуальный компонент: создайте блок-схему квеста в Miro, Draw.io или от руки. Схема должна включать: этапы квеста (обозначьте их номерами или названиями); точку выбора с двумя вариантами; исходы для каждого варианта (финалы или ключевые последствия); краткие подписи (5–10 слов) к каждому элементу схемы. Формат сдачи: текстовый документ (DOCX/PDF) со сценарием квеста, описанием этапов и последствий (до 300 слов); файл со схемой квеста (PDF, PNG); краткий комментарий (50–70 слов) о том, как квест интегрирует нарратив с геймплеем и какие драматургические приёмы (напряжение, интрига, моральная дилемма) использованы для вовлечения игрока.


55. Кратко опишите принцип «рассказа через окружение» (environmental storytelling) в интерактивных медиа. Приведите 2–3 конкретных примера элементов игрового окружения (объекты, архитектура, детали ландшафта), которые могут передавать предысторию локации или мотивы персонажей без использования диалогов и текстовых записок.

56. В чём состоят ключевые отличия линейного нарратива от ветвящегося в контексте видеоигр? Укажите по 1–2 преимущества и 1–2 ограничения каждого типа с точки зрения нарративного дизайнера (учтите аспекты разработки: объём контента, влияние выбора игрока, сложность тестирования).

57. Объясните, что подразумевается под «интеграцией нарратива и геймплея» в проектировании игрового мира. Приведите один развёрнутый пример из реальной игры, где игровые механики (управление, бои, головоломки, крафт и т. д.) напрямую раскрывают сюжет или черты персонажей — покажите связь между действием игрока и нарративным сообщением.

58. Что такое «эмоциональный крючок» в нарративном дизайне интерактивных проектов? Перечислите 2–3 типа эмоциональных крючков (например, моральная дилемма, неожиданный поворот, жертва) и для каждого кратко поясните, как он вовлекает игрока и усиливает восприятие сюжета. Приведите по одному короткому примеру из видеоигр для названных типов.

Разработчики:



(подпись)

доцент
(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи
(инициалы, фамилия)

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учетом рекомендаций ПООП по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика».

Программа рассмотрена на заседании кафедры естественнонаучных дисциплин

Протокол № 8 от «02» марта 2026 г.

и.о. зав. кафедрой



А.Г. Балахчи

Настоящая программа, не может быть воспроизведена ни в какой форме без предварительного письменного разрешения кафедры-разработчика программы.