

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА»**

ФИЛИАЛ МГУ В Г. ГРОЗНОМ



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины:

Индустрия компьютерных игр

Уровень высшего образования:

Бакалавриат

Направление подготовки

42.03.05 Медиакоммуникации

Направленность (профиль)/специализация образовательной программы

Общий

Форма обучения

Очная

Москва 2025

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена в соответствии с самостоятельно установленным МГУ образовательным стандартом, утвержденным приказом МГУ от 29 декабря 2018 года № 1775 (в редакции приказов МГУ от 11 сентября 2019 года № 1109, от 10 июня 2021 года № 609, от 29 мая 2023 года № 700, 702, 703) для реализуемых основных профессиональных образовательных программ высшего образования по направлению подготовки 42.03.05 «Медиакоммуникации».

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Индустрия компьютерных игр» являются формирование у студентов представления о специфике игровой индустрии, ее структуре, особенностях функционирования в международном и российском контексте, типологии и терминологическом аппарате.

2. Место дисциплины в структуре Образовательной программы

Дисциплина «Индустрия компьютерных игр» относится к вариативной части ООП (блоку «Культурные индустрии») и изучается в 8 семестре. Она базируется на комплексе разносторонних знаний о функционировании современных медиа, полученных студентами в процессе изучения предшествующих дисциплин «Российские и зарубежные цифровые медиа», «История цифровых технологий», «Основы программирования», «Визуализация данных», «Медиаэкономика», «Медиаменеджмент» и «Медиамаркетинг». Эффективное изучение дисциплины «Индустрия компьютерных игр» также требует общеэкономической подготовки, полученной студентами в рамках дисциплины «Экономика». Знания, полученные в результате освоения дисциплины «Индустрия компьютерных игр», корреспондируются с материалом предшествующих и параллельно читаемых дисциплин блока «Культурные индустрии», а также других дисциплин вариативной части ООП (специальные курсы, специальные семинары, межкафедральные курсы), связанных с экономическими аспектами деятельности медиа.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций по ОС МГУ:

- способность воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах (**УК-11**);
- способность использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов (**ОПК-3**);
- способность распространять общечеловеческие ценности с помощью мультимедийного контента (**ПК-7**).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать: специфику игровой индустрии как части культурных индустрий;

Уметь: определять движущие силы и механизмы, актуальные тренды и тенденции развития игровой индустрии;

Владеть: понятийным аппаратом игровой индустрии при создании медиакоммуникационных продуктов.

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа). Из них: 36 часов – аудиторная нагрузка, 36 часов – самостоятельная работа студентов.

4.1. Структура дисциплины

№ п/ п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)		Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)
				Лекции/семинары	Изучение литературы	
1	История развития глобального рынка компьютерных игр	8	1	4	4	Контрольная работа
2	Участники рынка компьютерных игр	8	2-3	8	8	Доклад
3	Процесс создания видеоигр	8	4-5	8	8	
4	Численные характеристики игр	8	6	4	4	Тест
5	Маркетинг игр	8	7-8	8	8	Контрольная работа
6	Экономика компьютерных игр	8	9	4	4	Зачет

4.2. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	История развития глобального рынка компьютерных игр	«Семь поколений» видеоигровых систем: 1970-2010-е гг. Развитие игр для персональных компьютеров. Развитие игр для консолей (приставок). Развитие игр для мобильных устройств. Жанровая классификация компьютерных игр. Особенности жанров RPG (role-playing game), FPS (first-person shooter), RTS (real-time strategy), MMORPG/MMO (massively multiplayer online role-playing game) и др. Игры как драйвер развития компьютерной техники и программного обеспечения

		в России и за рубежом. Дистрибуция игр на носителях и в онлайн-среде.
2	Участники рынка компьютерных игр	Игровая индустрия как часть IT-индустрии и как часть медиаиндустрии. Мейджоры игрового рынка и инди-направление. Великие бренды игровой индустрии. Возникновение новых разработчиков игр. Знаменитые «истории успеха» на рынке игр в России и за рубежом. Профессии игровой индустрии. Классификация пользователей игр. Участие пользователей в деятельности отрасли. Игровые социальные сети. Проблема пиратства. Способы защиты игрового продукта от нелегального использования. Конфликты «продавцов» и «покупателей» на рынке игр. Взаимоотношения издателей и разработчиков.
3	Процесс создания видеоигр	Этапы разработки игр, логика формирования команд в игровой индустрии, ключевые вехи и цели игрового продукта, обзор технических решений, платформ и движков, процесс и стоимость разработки, общие принципы, разновидности документации.
4	Численные характеристики игр	Базовая аналитика, статистика и ключевые продуктовые метрики (конверсии, размер и лояльность аудитории, виральность, маркетинговое прогнозирование, окупаемость).
5	Маркетинг игр	Психотипы игроков, их различия, особенности и применение при создании и продвижении игры, типы и виды современного маркетинга, оценка эффективности маркетинга, целевая аудитория (методы сегментирования игроков), каналы продвижения, маркетинговые ассеты и PR.
6	Экономика компьютерных игр	Структура рынка игровой индустрии. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр. Инструменты монетизации игрового продукта. Динамика объема и структуры глобального и российского рынка игр. Конкуренция на рынке игр. Модель «длинного хвоста» в игровой индустрии. Особенности правового регулирования рынка компьютерных игр в России и за рубежом. Маркетинговые стратегии на рынке игр. Интеграция игр с другими секторами медиакоммуникационной индустрии.

5. Рекомендуемые образовательные технологии

Основной способ представления материала дисциплины – лекционный. В рамках лекций важное место занимает визуальная демонстрация преподавателем актуального фактического материала (таблиц, рисунков, схем, графиков, диаграмм и пр.). Интерактивное взаимодействие со студентами реализуется в форме живого

общения с экспертами – авторитетными представителями российской игровой – в рамках мастер-классов.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Основным оценочным средством текущего контроля успеваемости являются контрольные работы, выполняемые студентами по окончании изучения первого и пятого разделов дисциплины, а также доклады, выполняемые студентами по окончании изучения второго раздела дисциплины, и тест, проводимый после окончания четвертого раздела дисциплины. Наличие двух успешно выполненных контрольных работ и доклада является условием допуска к промежуточной аттестации в форме устного зачета.

Примерные темы контрольных работ:

1. Системно опишите жанровую специфику игры «_____».
2. Опишите основные этапы разработки игр: от формирования идеи до попадания продукта к конечному пользователю.
3. Укажите основные элементы core loop следующих игр: «_____».
4. Опишите основные этапы технологической эволюции в игровой индустрии.
5. Опишите ключевые маркетинговые мероприятия в игровой индустрии.

Примерные вопросы к зачету:

1. Развитие индустрии игр в 1980-е гг.: основные события
2. Особенности развития игр для консолей
3. Основные этапы разработки игр
4. Мейджоры мирового рынка игр и главные бренды
5. Ключевые профессии игровой индустрии
6. Цепочка ценности индустрии компьютерных игр: шесть звеньев
7. Работа маркетингового отдела игровой студии
8. Формирование «длинного хвоста» в игровой индустрии.
9. Инструменты монетизации игрового продукта разных типов
10. Психотипы игроков и особенности игрового контента для них
11. Способы финансирования разработки игр
12. Проблема пиратства в игровой индустрии
13. Взаимоотношения разработчиков и издателей игр
14. Составные элементы игры: нарратив, механики, баланс, визуал, звуковое оформление, программное обеспечение
15. Структура рынка игровой индустрии

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература:

1. Шрейер Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр. – М., Эксмо, 2018.
2. Шрейер Д. Нажми Reset. Как игровая индустрия рушит карьеры и дает второй шанс. – М., Бомбора, 2021.
3. Донован Т. Играй! История видеоигр. – М., Белое яблоко, 2014.
4. Паркин С. Самые знаменитые компьютерные игры. – М., Эксмо, 2014.
5. Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир. – М., Феникс, 2010.
6. Липков А. Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., ЛКИ, 2008.

7. Деграндель М. Baldur's Gate. Путешествие от истоков до классики RPG. – М., Бомбора, 2022 г.
8. Лемэр О. История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды. – М., Бомбора, 2021 г.
10. Кушнер Д. Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскачали индустрию видеоигр. – М., Бомбора, 2020 г.

б) дополнительная литература

1. Whittaker J. The cyberspace handbook. London: Routledge, 2004.
2. Lipson A. & Brain R. Computer and Video Game Law: Cases and Materials. — North Carolina: Carolina Academic Press, 2009.
3. Flew T. Games: Technology, Industry, Culture // New Media: an Introduction (Second Edition) / Terry Flew, Humphreys. — Oxford: Oxford University Press, 2005. — P. 101–114.
4. Hodent C. The psychology of videogames. – Routledge, 2020
5. Field A. – Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics. 5th edition. – SAGE Publications Ltd, 2017

в) интернет-ресурсы:

Операционная система, текстовый редактор, интернет-браузер
Ultimate History of Videogames [Electronic resource]. URL:
<https://ultimatehistoryvideogames.jimdofree.com>
Gamesindustry [Electronic resource]. URL: <https://www.gamesindustry.biz>
Game Developer [Electronic resource]. URL: <https://www.gamedeveloper.com>
Discovering statistics [Electronic resource]. URL:
<https://www.discoveringstatistics.com>
Игромания [Электронный ресурс]. URL: <https://www.igromania.ru>
Skillbox. Статьи. Геймдев [Электронный ресурс]. URL:
<https://skillbox.ru/media/topic/articles/>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для освоения дисциплины требуется свободный доступ к сети Интернет, а также:

- А. Помещения: аудитория для проведения лекционных занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации;
- Б. Оборудование: наборы ученической мебели, рабочее место преподавателя, ученическая доска, компьютер, проектор, экран, доска интерактивная.

Разработчики

Преподаватель Лапин Д.А., факультет журналистики МГУ.