

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

ФИЛИАЛ МГУ В Г. ГРОЗНОМ

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
Филиала – руководитель
образовательных программ

А.С. Воронцов



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 «Индустрія 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 «Индустрія 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 «Индустрія компьютерных игр» также требует общеэкономической подготовки, полученной студентами в рамках дисциплины «Экономика». Знания, полученные в результате освоения дисциплины «Индустрія компьютерных игр», корреспондируют 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 онлайновой среде.
2	Участники рынка компьютерных игр	Игровая индустрия как часть ИТ-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 ассоциации 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 окончанию 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., Бомбара, 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., Бомбара, 2022 г.
8. Лемэр О. История серии Zelda. Рождение и расцвет легенды. – М., Бомбара, 2021 г.
10. Кушнер Д. Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскачали индустрию видеоигр. – М., Бомбара, 2020 г.

6) 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.