



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП «Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»



УТВЕРЖДАЮ

Директор Колледжа КРСУ

И.А. Коновалова

20 26

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ОП.09

«Дизайн в игровой индустрии»

среднее профессиональное образование

Образовательная программа
подготовки специалистов среднего звена

Специальность
070602 – КР, 54.02.01 – РФ
Дизайн (по отраслям)

Направленность
Графический дизайн

на базе основного общего образования
форма обучения - очная

Квалификация (и) выпускника
дизайнер

Бишкек 2026

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ГОС СПО по специальности 070602 Дизайн (по отраслям)», утвержденного приказом Министерства образования и науки КР от 10 мая 2022 г. N 863/1, ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)», утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 05.05.2022 № 308, примерной образовательной программой (ID ПОП СПО 3707)

Составлена на основании учебного плана по программе 070602-КР, 54.02.01-РФ «Графический дизайн».

Рассмотрена и одобрена на Педагогическом совете колледжа КРСУ

« 1 » июня 2026 г.

Протокол № 8

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

Визирование программы РПД для исполнения в очередном учебном году

Директор Колледжа КРСУ _____
_____ 20__ г.

Программа РПД пересмотрена, обсуждена и одобрена для
исполнения в 20__-20__ учебном году на заседании Педагогического совета

Протокол от _____ 20__ г. № _____

Руководитель ОПОП _____

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Содержание

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.09 Дизайн в игровой индустрии»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Дизайн в игровой индустрии» является вариативной частью общепрофессионального цикла.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»: Формирование у обучающихся профессиональных компетенций в области графического дизайна для игровой индустрии, развитие навыков создания концепт-арта, игровых интерфейсов, визуальных образов и графических элементов, обеспечивающих художественную выразительность, функциональность и целостность игрового проекта.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01.; ОК 02.; ПК 1.3.; ПК 2.3.; ПК 2.5.; ПК 5.1.; ПК 5.2.	разрабатывать графические элементы для игровых проектов с учетом художественной концепции; создавать концепт-арт персонажей, объектов, окружения и игровых интерфейсов; применять законы композиции, цветоведения и типографики при разработке игровых материалов; разрабатывать пользовательские интерфейсы (UI) и элементы визуальной навигации для игр; использовать современные графические редакторы и цифровые инструменты для создания игровых объектов; подбирать цветовые, графические и стилистические решения в соответствии с жанром и целевой аудиторией игры; выполнять эскизы, макеты и презентационные материалы игровых проектов; анализировать и обосновывать художественные и графические решения игровых объектов;	основы игрового дизайна и этапы разработки игровых проектов; принципы создания визуального стиля компьютерных и мобильных игр; основы концепт-арта, дизайна персонажей, окружения и игровых объектов; принципы проектирования пользовательского интерфейса (UI) и элементов визуальной коммуникации; законы композиции, цветоведения и типографики в игровом дизайне; современные графические редакторы и цифровые технологии, применяемые в игровой индустрии; особенности разработки графики для различных игровых платформ; современные тенденции развития графического дизайна в игровой индустрии; требования к оформлению и презентации графических материалов игровых проектов.

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

<i>Код ОК, ПК</i>	Умения	Знания
	работать с референсами и создавать единую визуальную концепцию игрового проекта.	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	70
в т.ч. в форме практической подготовки	40
в т. ч.:	
теоретическое обучение	20
практические занятия	40
<i>Самостоятельная работа</i>	10
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
Раздел 1. Основы графического дизайна в игровой индустрии			
Тема 1.1. Введение в дизайн игровой индустрии	Содержание учебного материала	10	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Понятие игрового дизайна и его место в современной креативной индустрии. Роль графического дизайнера в разработке компьютерных и мобильных игр. Основные этапы создания игрового проекта. Виды игровой графики	2	
	В том числе практических	8	
	Практическое занятие №1. Анализ графического оформления современных компьютерных и мобильных игр.	4	
	Практическое занятие №2. Создание мудборда (Moodboard) визуального стиля игрового проекта.	4	
Тема 1.2. Концепт-арт и разработка игровых объектов	Содержание учебного материала	10	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Основы концепт-арта. Разработка персонажей, игровых объектов и окружения. Принципы стилизации и создания единого визуального стиля. Работа с референсами.	2	
	В том числе практических	8	
	Практическое занятие №1. Разработка серии фор-эскизов игрового персонажа (6–8 вариантов).	4	
	Практическое занятие №2. Создание концепт-арта игрового объекта или элемента окружения.	4	
Тема 1.3. Композиция, цвет и типографика в игровом дизайне	Содержание учебного материала	11	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Композиция в игровых интерфейсах и иллюстрациях. Цвет как средство создания атмосферы игры.	3	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Типографика и информационная графика. Визуальная иерархия.		
	В том числе практических	8	
	Практическое занятие №1. Разработка цветовой палитры и графического стиля игрового проекта.	4	
	Практическое занятие №2. Создание игрового экрана (меню или заставки) с использованием композиции и типографики.	4	
Раздел 2. Современные материалы и технологии в графическом дизайне			
Тема 2.1. Дизайн пользовательского интерфейса (UI)	Содержание учебного материала	11	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Основы проектирования пользовательского интерфейса. Кнопки, панели, пиктограммы и навигация. Эргономика и читаемость интерфейсов. Адаптация интерфейсов для различных устройств.	3	
	В том числе практических	8	
	Практическое занятие №1. Разработка набора игровых пиктограмм и кнопок.	4	
	Практическое занятие №2. Проектирование пользовательского интерфейса главного меню игры.	4	
Тема 2.2. Создание графических элементов игрового проекта	Содержание учебного материала	11	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Иллюстрации и игровые текстуры. Иконки, карточки, игровые предметы. Основы подготовки графики к использованию в игре. Единство художественного оформления проекта.	3	
	В том числе практических	8	



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП « Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	Практическое занятие №1. Разработка комплекта игровых иконок и предметов.	4	
	Практическое занятие №2. Создание набора графических элементов (ассетов) для игрового проекта.	4	
Тема 2.3. Разработка визуальной концепции игрового проекта	Содержание учебного материала	11	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.
	Формирование художественной концепции. Подготовка презентационных материалов. Оформление дизайн-проекта. Современные тенденции графического дизайна в игровой индустрии.	3	
	В том числе практических	8	
	Практическое занятие №1. Разработка визуальной концепции игрового проекта (персонаж, окружение, интерфейс).	4	
	Практическое занятие №2. Подготовка и защита презентации графической концепции игрового проекта.	4	
Самостоятельная работа обучающегося:	Разработка визуальной концепции игрового проекта Цель самостоятельной работы: Закрепить навыки создания графических элементов игрового проекта, научиться разрабатывать целостную визуальную концепцию с использованием принципов композиции, цветоведения, стилизации и современных цифровых технологий. Задание Разработайте визуальную концепцию небольшой компьютерной или мобильной игры выбранного жанра (приключение, платформер, головоломка, RPG, стратегия, симулятор и др.). В процессе выполнения необходимо: - определить жанр и целевую аудиторию игры; - разработать краткое описание идеи (концепции) игры; - подобрать референсы и оформить мудборд;	8	ОК 01.; ОК 02.; ОК 04.; ОК 05.; ПК 1.1.; ПК 2.3.



Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

КОЛЛЕДЖ

ОПОП « Графический дизайн»

Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	- разработать цветовую палитру проекта; - выполнить концепт-арт одного игрового персонажа; - разработать концепт одного игрового объекта или элемента окружения; - создать эскиз главного экрана или пользовательского интерфейса (UI); - оформить результаты в виде презентационного планшета (или презентации) и подготовить краткое обоснование принятых графических решений. Требования к оформлению Представить: - краткое описание проекта (1 страница); - мудборд; - цветовую палитру; - концепт персонажа; - концепт игрового объекта (или окружения); - эскиз интерфейса; - итоговый презентационный лист (электронная презентация 8–10 слайдов).		
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой			
Всего:		72	

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП «Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины «Дизайн в игровой индустрии»

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение:

3.1 Кабинет специальных профессиональных дисциплин, оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, в соответствии с приложением МТО к ОПОП.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Баланов, А. Н. Игровой дизайн и графика : учебное пособие / А. Н. Баланов. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. — 264 с. — ISBN 978-5-9729-2661-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/154617/details>
2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/76476/details>
3. Графический дизайн : учебное пособие / составители А. Ю. Кобяк, Г. Б. Лавренко. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 84 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/102611/details>
4. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2024. — 213 с. — ISBN 978-5-8154-0706-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/148130/details>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеев. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2022. — 139 с. — ISBN 978-5-8154-0641-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/127832/details>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
Разрабатывать графические элементы для игровых проектов с учетом художественной концепции	Создает графические объекты, соответствующие стилю, жанру и концепции игрового проекта	Практические работы, защита проектных заданий
Создавать концепт-арт персонажей, объектов, окружения и игровых интерфейсов	Выполняет эскизы и концепты с учетом композиции, пропорций, цвета и функционального назначения	Практические задания, просмотр творческих работ
Применять современные графические редакторы и цифровые технологии при разработке игровых объектов	Использует специализированное программное обеспечение для создания и редактирования графических материалов	Практические работы, выполнение индивидуальных заданий
Анализировать и обосновывать графические решения игровых проектов	Аргументированно объясняет выбор художественных, композиционных и цветовых решений	Защита проектов, презентации, устный опрос
Знания		
Основы игрового дизайна и этапы разработки игровых проектов	Объясняет основные этапы создания игровых проектов и роль графического дизайнера	Устный опрос
Принципы создания концепт-арта, игровых интерфейсов и визуального стиля игры	Характеризует особенности разработки игровых персонажей, окружения и пользовательского интерфейса	Практические задания, тестирование
Законы композиции, цветоведения и типографики в игровом дизайне	Демонстрирует понимание принципов построения визуально выразительных игровых материалов	Анализ практических работ
Современные цифровые технологии и тенденции развития графического дизайна в игровой индустрии	Описывает современные инструменты, технологии и направления развития игрового дизайна	Презентации, доклады, собеседование
Основы игрового дизайна и этапы разработки игровых проектов	Объясняет основные этапы создания игровых проектов и роль графического дизайнера	Устный опрос

	Межгосударственная образовательная организация высшего образования Кыргызско-Российский Славянский университет имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина
	КОЛЛЕДЖ
	ОПОП « Графический дизайн» Рабочая программа дисциплины « Дизайн в игровой индустрии »

Шкала оценок по академической успеваемости

Кредитная система оценок (на усмотрение образовательной организации)			Оценка по традиционной системе
Баллы	Оценка по буквенной системе	Цифровой эквивалент	
93-100	A	4.00	Отлично
90-92.99	A-	3.67	
87-89.99	B+	3.33	Хорошо
83-86.99	B	3.00	
80-82.99	B-	2.67	
77-79.99	C+	2.33	Удовлетворительно
73-76.99	C	2.00	
70-72.99	C-	1.67	
67-69.99	D+	1.33	
63-66.99	D	1.00	
60-62.99	D-	0.67	Неудовлетворительно
00-59.99	F	0.00	
-	P	Не учитывается при расчете среднего общего балла	Зачет
-	NP		Незачет
-	I		Не выполнил все требования по дисциплине по уважительной причине