



подробнее о курсе

## Курс Проектирование игр: от Концепта до Релиза Online

BASIC LEVEL

🕒 22 занятия 📅 2 занятия в неделю

### ПРОГРАММА КУРСА

#### 1. Вступление

- Понятие гейм-дизайна
- Обязанности и инструменты гейм-дизайнера
- Важные аспекты профессии гейм-дизайнера, включая ее преимущества и сложности
- Практическая задача по определению личных качеств, которые могут быть полезны в гейм-дизайне

#### 2. Работе в команде разработчиков

- Основные профессии в сфере гейм-дизайна
- Стратегии общения и взаимодействия с разными участниками команды разработчиков
- Практические задачи по проведению собеседования на роль гейм-дизайнера

#### 3. Монетизация в играх

- Разные модели монетизации в играх
- Исторический просмотр тенденций монетизации в играх
- Анализ влияния пиратства на гейм-индустрию
- Стратегии монетизации в контексте free-to-play игр

#### 4. Создание игрового мира

- Понятие и разновидности сеттингов в играх
- Аспекты создания собственного игрового мира

## 5. Разработка персонажей

- Важные аспекты разработки персонажей в контексте геймплея и сюжета
  - Создание интересных и незабываемых героев
- 

## 6. Создание tutorиалов

- Как создать эффективный tutorial, чтобы не утомлять игрока
  - Преимущества и недостатки разных типов tutorialов
- 

## 7. Дизайн уровней

- Основные принципы дизайна уровней
  - Цель дизайна уровней и их роль в сюжете и управлении игроком
- 

## 8. Самостоятельная разработка игр (Indie)

- Реальные истории успеха
  - Проблемы, с которыми сталкиваются инди-разработчики
- 

## 9. Этапы разработки проекта

- Фазы предпродакшена, продакшена и постпродакшена
  - Задание гейм-дизайнера на каждом из этапов
  - Преодоление частой проблемы недостаточного времени на предпродакшен
- 

## 10. Определение и классификация игровой механики

- Общее определение и история появления игровой механики
  - Классификация и типизация игровых механик по жанрам
  - Эволюция игровых механик
- 

## 11. Игровые механики в создании геймплея

- Различные типы игровых механик
  - История развития игр
  - Типология игровых механик разных жанров
- 

## 12. Использование прикладных механик в цифровых проектах

- Геймификация процесса обучения
- 

## 13. Теория балансировки в играх

- Важность баланса в компьютерных играх
- Методики достижения баланса
- Практика балансировки собственной игры

---

#### 14. Игра в воображении: психология и биохимия игры

- Эволюция и биохимия процесса игры
- Стереотипные механики, за которые игроки готовы платить

---

#### 15. Независимый гейм-дизайн

- Обзор игрового рынка и основных платформ

---

#### 16. Создание концептуального документа

- Обучение освещению и объяснению идеи игры
  - Методы быстрой презентации проекта без ненужных деталей
- 

#### БОНУСЫ КУРСА



Тренинг по прохождению  
собеседования и составлению  
резюме