



детальніше про курс

Курс Проектування ігор: від Концепту до Релізу Online

BASIC LEVEL

🕒 22 заняття 📅 2 заняття на тиждень

ПРОГРАМА КУРСУ

1. Вступ

- Поняття гейм-дизайну
- Обов'язки та інструменти гейм-дизайнера
- Важливі аспекти професії гейм-дизайнера, включаючи її переваги та складнощі
- Практичне завдання з визначення особистих якостей, що можуть бути корисними в гейм-дизайні

2. Робота в команді розробників

- Основні професії у сфері гейм-дизайну
- Стратегії спілкування та взаємодії з різними учасниками команди розробників
- Практичні завдання з проведення співбесіди на роль гейм-дизайнера

3. Монетизація в іграх

- Різні моделі монетизації в іграх
- Історичний перегляд тенденцій монетизації в іграх
- Аналіз впливу піратства на гейм-індустрію
- Стратегії монетизації в контексті free-to-play ігор

4. Створення ігрового світу

- Поняття та різновиди сеттінгів в іграх
- Аспекти створення власного ігрового світу

5. Розробка персонажів

- Важливі аспекти розробки персонажів в контексті геймплею та сюжету
 - Створення цікавих та незабутніх героїв
-

6. Створення туторіалів

- Як створити ефективний туторіал, щоб не втомлювати гравця
 - Переваги та недоліки різних типів туторіалів
-

7. Дизайн рівнів

- Основні принципи дизайну рівнів
 - Мета дизайну рівнів та його роль у сюжеті та управлінні гравцем
-

8. Самостійна розробка ігор (Indie)

- Реальні історії успіху
 - Проблеми, з якими зіштовхуються інді-розробники
-

9. Етапи розробки проекту

- Фази передпродакшну, продакшну і постпродакшну
 - Завдання гейм-дизайнера на кожному з етапів
 - Переборювання частоті проблеми недостатнього часу на передпродакшн
-

10. Визначення та класифікація ігрової механіки

- Загальне визначення і історія появи ігрової механіки
 - Класифікація і типизація ігрових механік за жанрами
 - Еволюція ігрових механік
-

11. Ігрові механіки в створенні геймплею

- Огляд різних типів ігрових механік
 - Історія розвитку ігор
 - Типологія ігрових механік різних жанрів
-

12. Використання прикладних механік в цифрових проєктах

- Гейміфікація процесу навчання
-

13. Теорія балансування в іграх

- Важливість балансу в комп'ютерних іграх
- Методики досягнення балансу

- Практика балансування власної гри
-

14. Гра в уяві: психологія і біохімія гри

- Еволюція і біохімія процесу гри
 - Стереотипні механіки, за які гравці готові платити
-

15. Незалежний гейм-дизайн

- Огляд ігрового ринку та основних платформ
-

16. Створення концептуального документа

- Навчання висвітленню та поясненню ідеї гри
 - Методи для швидкої презентації проекту без непотрібних деталей
-

БОНУСИ КУРСУ



Всі студенти курсу пройдуть
тренінг по проходженню
співбесіди та складанню резюме
з нашим HR-фахівцем