



## Программа курса «Гейм-дизайн».

*Продолжительность 48 академических часов.*

### Аннотация

Видеоигры — крайне молодая и перспективная сфера развлечений и искусств. Данный курс предназначен для подростков, заинтересованных в том, чтобы окунуться в мир гейм-девелопмента. Программа дает основы, с чего начинается создание игр, основы программной инженерии, затрагивает творческие и технические аспекты разработки. Данный курс содержит практические культурные кейсы, иллюстрирующие, как через игры можно выразить не только себя, но и культурно-историческое наследие страны.

**В результате освоения программы учащийся будет**

#### **знать:**

- как создаются игры. Кто может быть разработчиком. В чем заключается роль гейм-дизайнера в процессе разработки
- иметь представление о тех задачах, которые стоят перед гейм-дизайнером и уметь их решать

#### **уметь:**

- писать свой собственный гейм-дизайн документ
- решать задачи и вопросы, связанные с гейм-дизайном
- иметь на руках минимум один готовый ГДД кейс

#### **владеть:**

- навыками коммуникации и нетворкинга
- грамотной устной и письменной речью в сфере IT
- теоретическими знаниями о игровых движках (UE, Unity, Godot и тд.)
- знаниями о процессе структуры разработки не только игр, но и ПО в целом (Agile, Waterfall и тд.)

### Необходимая подготовка

У желающих пройти курс должны быть: заинтересованность в сфере разработки игр, достаточно хорошие знания алгебры и геометрии, а также хорошее воображение.

№ п/п	Наименование разделов и тем
1	Введение: что такое игры, элементы игры, кто такой гейм-дизайнер.
2	Техническая составляющая : выбор правильных программ для разработки, понимания жанра, решения задач гейм-дизайна
3	Программная инженерия и важность правильного подхода к организации разработки
4	Игры — это искусство: решение и разбор творческих кейсов, которые встречаются в разработке
5	Игры — это искусство: решение и разбор творческих кейсов, которые встречаются в разработке

