

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 07.04.2026 16:38:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«04» февраля 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.12.05 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2025

Разработчик (и):

Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

Мелехов Игорь Сергеевич, старший преподаватель кафедры гуманитарных и естественнонаучных дисциплин АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


«20» января 2025 г.



/Т.Н. Михалина /

(подпись)

«20» января 2025 г.



/И.С. Мелехов /

(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 42.03.05 Медиакоммуникации (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №527 от 08.06.2017г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета



/Н.Е. Козырева /

(подпись)

«22» января 2025 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование у обучающихся системы знаний и умений в области гейм-дизайна.

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области индустрии гейм-дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 6 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)	ПК-2.1- Составляет план, оценивает творческую и техническую составляющую проекта, подбирает ресурсы, разрабатывает график выполнения работ	Знает: методы планирования и организации производства Умеет: определять постановочную сложность, стоимость и источники ресурсного обеспечения создания и реализации нового продукта Владеет: навыком планирования производственной деятельности по созданию медиапродукта.
	ПК-2.2- Обосновывает целесообразность создания продукта, его идейно-художественное значение, окупаемость и прибыльность, привлекает инвесторов	Знает: принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапрограмм Умеет: производить расчет затрат и ожидаемых результатов от создания продукта, обосновывать целесообразность производства медиапродукта. Владеет: методикой экспертного анализа, методами оценки рисков, навыком эффективной презентации

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Гейм-дизайн» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	81
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	27
Общая трудоемкость з.е. / часов	4 з.е. / 144 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Знакомство и Игровой Цикл	1	1	-	5
2	Карта Игровой Активности (Game Flow)	1	1	-	5
3	Механики и Визуализация (Фича)	1	1	-	5
4	Жанры и Сеттинги	1	1	-	5
5	Постановка Сцены	1	1	-	5
6	Мудборд	1	1	-	5
7	Фейк Скрин	1	1	-	5
8	Проблема	1	1	-	5
9	Концепция	2	2	-	5
10	Плей Тест	1	1	-	6
11	ГДД	1	1	-	6
12	Контент План	1	1	-	6

13	Монетизация	2	2		6
14	User Flow	1	1		6
15	Продюсерский План	2	2		6
Итого (часов)		18	18	-	81
Форма контроля:		ЭКЗАМЕН			27
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1: Знакомство и Игровой Цикл

Что такое игровой цикл?

Из каких действий и исходов он состоит?

Какое базовое строение игрового цикла?

Какие бывают исключения?

- Принцип цикла
- Игровое действие
- Игровая награда
- Игрового развитие
- Кор
- Мета
- Схема Цикла

Тема 2: Карта Игровой Активности (Game Flow)

Что такое карта игровой активности?

Как ее читать и из чего она состоит?

Какие цели решает карта активности?

- Game State
- Game Action
- Game Reaction
- Принципы стрелок и переходов
- Логические ворота

Тема 3: Механики и Визуализация (Фича)

Фича. Механика в игре. Визуализация и восприятие ее игроком.

- Определение Фичи
- Механические основы игры
- Коммуникация игрока через визуализацию
- Основные гейм дизайнерские решения
- Дорогая фича
- Дешевая фича

Тема 4: Жанры и Сеттинги

Какие жанры сейчас актуальны?

Какие жанры были, и умерли? Почему?

Какие сеттинги популярны в играх?

Какие есть классические комбо этих жанров?

- Жанр
- Сеттинг
- Механика жанра

- Ожидания и решения сеттинга
- Комбо жанров и сеттингов
- Катсцены

Тема 5: Постановка Сцены

Какие бывают игровые пространства, и как игрок их видит?

Какие гейм дизайнерские решения зависят от игрового пространства?

Какие игровые процессы нам полезно знать на этапе постановки сцены?

- Категории игровых пространств
- Виды камер, их преимущества и общепринятые использования
- Постоянные процессы внутри игры

Тема 6: Мудборд

Что такое мудборд?

Какие вопросы он решает?

Из чего состоит полноценный мудборд для видео игры?

- Примеры визуала игр
- Палитра
- Шрифты
- UI элементы
- Текстуры
- Атмосферные референсы
- Референсы персонажей
- Фразы

Тема 7: Фейк Скрин

Что такое фейк скрин?

На каком этапе разработки он нужен, и какую функцию выполняет?

- Очевидное игровое пространство
- Игровой цикл в действии
- Цель игры осязаема
- UI выражен ясно
- Похоже на настоящий игровой экран

Тема 8: Проблема

Какую проблему для пользователя решает игровой продукт?

С чем конкурирует игровой продукт?

Какие нужды заполняют игры для конечного пользователя?

- Медия конкуренция
- Примеры проблем и продуктов
- Полезность игрового продукта
- Уникальное торговое предложение
- Исследование рынка

Тема 9: Концепция

На какие вопросы должен отвечать концепт игры? Как звучит elevator pitch видео игры?

Что такое понятный и непонятный концепт?

- Жанр
- Сеттинг
- Целевая Аудитория
- Арт Стилль
- Количество Игроков

- Платформа
- Цикл игры
- УТП
- Ракурс Камеры
- Игровой движок

Тема 10: Плей Тест

Что такое тест кейс? Как он составляется? Как по нему работать?

- Buzz Tv
- Крузер (мобильный)
- Rockit

Тема 11: ГДД

Что такое геймдизайн документация? На какие вопросы она должна отвечать? Как различить хороший документ от плохого?

- Цикл
- Логика
- Макеты
- Переменные
- Ожидаемый результат

Тема 12: Контент План

Как понять что необходимо для реализации игры? Как рассчитать силы команды?

- Механики
- Арт элементы
- UI составляющее
- Задачи ГД
- Ганг

Тема 13: Монетизация

Как зарабатывать с игры? Какие есть древние и текущие методы монетизации игрового продукта?

- B2P
- F2P
- Мерч
- DLC
- Техника (Мобилки, ПК, консоли)
- Ценовая политика

Тема 14: User Flow

Что такое User Flow? Чем полезен этот ресурс в разработке?

На каких принципах строится схема?

- Стрелки не пересекаются
- Все потоки в одну сторону
- Без дубликатов экранов
- Заикленность

Тема 15: Продюсерский План

Как строится продюсерский план видео игры? Какие у него составляющие? Какие цели?

- Цели
- Стратегии

- Фичи
- Сроки

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Парсаданова, Т. Н. Что нужно знать продюсеру о медиа : учебник / Т. Н. Парсаданова ; под ред. Т. Н. Парсадановой ; Всероссийский государственный университет кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2024. – 376 с. : ил., табл. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=712712>
2. Основы продюсерства : аудиовизуальная сфера : учебник / В. В. Арсеньев, И. Д. Барский, А. Л. Богданов [и др.] ; под ред. Г. П. Иванова, П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 720 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684549>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://biblioclub.ru/>- университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <https://ro-edu.ru/>- Федеральный медиапортал «Российское образование»
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU,

- крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
 6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
 7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.
4. Аудио и видеоаппаратура.
5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать

самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные

положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.12.05 «ГЕЙМ-ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:
42.03.05 Медиакоммуникации
(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:
организационный

Направленность (профиль):
«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)	ПК-2.1- Составляет план, оценивает творческую и техническую составляющую проекта, подбирает ресурсы, разрабатывает график выполнения работ	Знает: методы планирования и организации производства Умеет: определять постановочную сложность, стоимость и источники ресурсного обеспечения создания и реализации нового продукта Владеет: навыком планирования производственной деятельности по созданию медиапродукта.
	ПК-2.2- Обосновывает целесообразность создания продукта, его идейно-художественное значение, окупаемость и прибыльность, привлекает инвесторов	Знает: принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапрограмм Умеет: производить расчет затрат и ожидаемых результатов от создания продукта, обосновывать целесообразность производства медиапродукта. Владеет: методикой экспертного анализа, методами оценки рисков, навыком эффективной презентации

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания				
Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Тема 1: Знакомство и Игровой Цикл

1. **Что такое «ядро игрового цикла» (Core Loop)?**
 - a) Последовательность меню игры от запуска до выхода.
 - b) **Повторяющаяся цепочка базовых действий, которые игрок совершает на протяжении всей игры для получения награды и прогресса (например, исследовать - > сражаться -> получать лут -> улучшать персонажа).**
 - c) Список всех доступных в игре навыков.
 - d) График выхода обновлений для игры.
2. **«Мета-игра» (Meta-game) — это:**
 - a) Игра внутри игры, например, мини-игра в покер.
 - b) **Деятельность, которая происходит за пределами основного игрового цикла, но влияет на него: торговля на аукционе, крафт из ресурсов, планирование билда персонажа.**
 - c) Игра с самым высоким рейтингом на Metacritic.
 - d) Исходный код игры.
3. **Игровое действие (Game Action) — это:**
 - a) Любое движение персонажа на экране.
 - b) **Осознанный выбор игрока, который приводит к изменению состояния игры (например, нажать кнопку «атаковать» или «купить предмет»).**
 - c) Анимация, которая проигрывается после победы.
 - d) Фоновый процесс, не требующий участия игрока.
4. **Что из перечисленного является примером игровой награды (Reward), укрепляющей цикл?**
 - a) **Новый уровень персонажа и очки навыков.**
 - b) Появление нового сильного врага.
 - c) Необходимость долго и скучно собирать ресурсы.
 - d) Сообщение об ошибке.
5. **Игровое развитие (Progression) в контексте цикла обеспечивается за счет:**
 - a) Постоянного повторения одного и того же действия без изменений.
 - b) **Введения новых механик, усложнения задач, открытия возможностей, которые меняют или расширяют ядерный цикл.**
 - c) Удаления старых элементов игры.
 - d) Увеличения цены на внутриигровые покупки.

Тема 2: Карта Игровой Активности (Game Flow)

1. **Основная цель создания карты игровой активности (Game Flow) — это:**
 - a) Нарисовать карту игрового мира.
 - b) **Визуализировать все возможные пути и состояния игрока в игре, чтобы спроектировать логичный и удобный пользовательский опыт.**
 - c) Создать инструкцию по установке игры.
 - d) Определить цветовую палитру интерфейса.
2. **Что обозначают стрелки на карте игровой активности?**
 - a) Направление взгляда камеры.
 - b) **Возможные переходы игрока между различными состояниями (Game States) или экранами.**
 - c) Линии атаки врагов.
 - d) Поток ресурсов в экономике игры.

3. **«Логические ворота» (Logic Gate) на схеме Game Flow используются для обозначения:**
- a) Мест, где игрок может сохраниться.
 - b) **Условия, которое должно быть выполнено для перехода к следующему состоянию (например, «уровень > 5» или «предмет X в инвентаре»).**
 - c) Входов в подземелья.
 - d) Меню настроек графики.
4. **Game State (Игровое состояние) — это:**
- a) Физическое состояние игрового диска.
 - b) **Конкретный режим или контекст, в котором находится игрок (например, главное меню, битва с боссом, просмотр инвентаря).**
 - c) Настройка игрового персонажа.
 - d) Версия игрового патча.
5. **Game Reaction (Игровая реакция) на схеме — это:**
- a) Эмоциональный отклик игрока.
 - b) **Реакция игры на действие игрока: переход в новое состояние, показ анимации, воспроизведение звука.**
 - c) Отзывы критиков на игру.
 - d) Алгоритм искусственного интеллекта врагов.
-

Тема 3: Механики и Визуализация (Фича)

1. **Что такое «фича» (feature) в контексте геймдизайна?**
- a) Любая графика в игре.
 - b) **Выделяемая, значимая функциональность или механика игры, которая влияет на игровой процесс (например, система крафта, паркур, диалоговое колесо).**
 - c) Лицо главного персонажа.
 - d) Особенность игрового движка.
2. **«Дорогая» фича с точки зрения разработки — это та, которая:**
- a) Стоит много денег для игрока.
 - b) **Требует значительных ресурсов (время, деньги, труд программистов/художников) для реализации.**
 - c) Очень красиво выглядит.
 - d) Доступна только в платной версии игры.
3. **Ключевая цель визуализации игровой механики:**
- a) Сделать игру максимально красочной.
 - b) **Донести до игрока информацию о состоянии игры, возможных действиях и результатах этих действий быстро, интуитивно и без текста.**
 - c) Скрыть баги в программировании.
 - d) Показать мощь графического процессора.
4. **Механика (game mechanic) — это:**
- a) **Правило или система, которая определяет, как игрок взаимодействует с миром игры и как игра отвечает на это взаимодействие.**
 - b) 3D-модель оружия.
 - c) Звуковое сопровождение.
 - d) Список квестов.
5. **«Дешевая» с точки зрения реализации фича часто основана на:**
- a) Дорогой motion-capture анимации.
 - b) **Использовании уже существующих в игре систем и ассетов с минимальными доработками (например, новый тип врага на основе старой модели).**
 - c) Создании полностью открытого мира.
 - d) Приглашении голливудского актера на озвучку.
-

Тема 4: Жанры и Сеттинги

1. **Сеттинг (setting) в видеоигре — это:**
 - a) Настройки графики в меню.
 - b) **Время, место и общая атмосфера, в которой разворачивается действие игры (например, постапокалиптическое будущее, фэнтези-средневековье, киберпанк).**
 - c) Жанр игры.
 - d) Количество игроков.
 2. **Какое из перечисленных сочетаний является классическим «комбо» жанра и сеттинга?**
 - a) Симулятор фермы в космической опере.
 - b) **RPG в фэнтезийном сеттинге.**
 - c) Гонки на выживание в викторианской Англии.
 - d) Хоррор в мире милых пони.
 3. **Почему некоторые жанры «умирают» или теряют популярность?**
 - a) Потому что их код перестает работать на новых компьютерах.
 - b) **Из-за изменения технологий, устаревания механик, насыщения рынка и смещения интересов аудитории.**
 - c) Потому что их запрещают правительства.
 - d) Из-за отсутствия в них кат-сцен.
 4. **«Механика жанра» — это:**
 - a) Любая механика, которая может быть в игре.
 - b) **Набор характерных, ожидаемых игроками механик, которые определяют принадлежность к жанру (например, укрытия и прицеливание в шутерах от третьего лица).**
 - c) Механика, которая работает без сбоев.
 - d) Особенность игрового движка для определенного жанра.
 5. **Кат-сцена (cutscene) в контексте жанра и сеттинга служит для:**
 - a) **Поддачи сюжета, раскрытия персонажей и погружения в атмосферу сеттинга, минуя интерактивный геймплей.**
 - b) Сокращения экрана загрузки.
 - c) Предоставления игроку возможности отдохнуть.
 - d) Демонстрации возможностей графического движка.
-

Тема 5: Постановка Сцены

1. **Игровое пространство «коридор» (corridor) характеризуется:**
 - a) Полным отсутствием стен.
 - b) **Линейной структурой, где путь игрока строго направлен, что позволяет плотно контролировать темп и нарратив.**
 - c) Круглой формой.
 - d) Наличием множества развилок и тупиков.
2. **Камера от первого лица (first-person) чаще всего используется в жанрах, где важно:**
 - a) Увидеть всю площадь сражения.
 - b) **Максимальное погружение и ощущение «бытия» персонажем на его месте.**
 - c) Рассмотреть детализированную анимацию лица главного героя.
 - d) Управлять отрядом из нескольких персонажей.
3. **Что такое «постоянные процессы» (persistent processes) в игровом пространстве?**
 - a) Баги, которые не исправляются.
 - b) **Фоновые события или системы, которые работают независимо от игрока (смена дня и ночи, патрули врагов, рост растений).**

- c) Загрузочные экраны.
 - d) Действия, которые игрок выполняет постоянно.
 - 4. **Изометрическая камера (isometric view) часто применяется в:**
 - a) Шутерах от первого лица.
 - b) **Стратегиях в реальном времени (RTS) и RPG, чтобы дать хороший обзор локации и удобство управления юнитами.**
 - c) Гонках.
 - d) Визуальных новеллах.
 - 5. **При проектировании игрового пространства «улей» (hub) геймдизайнер решает задачу:**
 - a) Создания линейного пути к финальному боссу.
 - b) **Организации центральной безопасной зоны, откуда игрок получает задания, торгует и начинает новые вылазки.**
 - c) Размещения как можно больше врагов на квадратный метр.
 - d) Полного исключения NPC из локации.
-

Тема 6: Мудборд

- 1. **Основная цель создания мудборда (moodboard) на раннем этапе разработки игры — это:**
 - a) Написать техническое задание для программистов.
 - b) **Визуально сформулировать и зафиксировать целевую атмосферу, стиль, цветовую палитру и ключевые визуальные образы проекта для команды.**
 - c) Создать финальную версию интерфейса.
 - d) Рассчитать бюджет проекта.
 - 2. **Что из перечисленного НЕ является типичным элементом мудборда для игры?**
 - a) Референсы атмосферы из фильмов и картин.
 - b) Подборка шрифтов.
 - c) **Чертежи игровых уровней с расстановкой врагов.**
 - d) Цветовая палитра.
 - 3. **Палитра в мудборде нужна для определения:**
 - a) Количества персонажей в игре.
 - b) **Доминирующих и акцентных цветов, которые будут задавать настроение и визуальную идентичность проекта.**
 - c) Списка голосовых актеров.
 - d) Системных требований игры.
 - 4. **Референсы персонажей в мудборде помогают художникам понять:**
 - a) Сюжетные повороты.
 - b) **Стиль одежды, типы лиц, позы и общую эстетику, которой должны соответствовать герои игры.**
 - c) Игровую механику боя.
 - d) Текстуры окружающей среды.
 - 5. **«Атмосферные референсы» могут включать в себя:**
 - a) **Фотографии мест, погодных явлений, картин определенных художников, кадры из кино, передающие нужное настроение.**
 - b) Геймдизайн-документ.
 - c) Отчеты по тестированию.
 - d) Рекламные слоганы.
-

Тема 7: Фейк Скрин

- 1. **Фейк-скрин (fake screen) — это:**
 - a) Снимок экрана с багом.

- b) **Статичное изображение, созданное на ранней стадии, которое имитирует, как *должна* выглядеть игра, чтобы донести видение и проверить концепт.**
 - c) Финальная обложка игры в магазине.
 - d) Скриншот из конкурирующей игры.
2. **На каком этапе разработки фейк-скрин наиболее полезен?**
- a) На этапе пост-продакшна, для создания маркетинговых материалов.
 - b) **На этапе препродакшна или раннего концепта, для презентации идеи инвесторам или команде.**
 - c) После релиза игры, для сбора отзывов.
 - d) В процессе отладки сетевого кода.
3. **Ключевое требование к хорошему фейк-скрину:**
- a) Он должен быть создан с помощью игрового движка.
 - b) **Он должен ясно передавать жанр, атмосферу, основной игровой цикл и ключевые элементы интерфейса.**
 - c) Он должен содержать скрытые пасхальные яйца.
 - d) Его должно быть невозможно отличить от финальной графики.
4. **Что из перечисленного фейк-скрин НЕ должен в идеале делать?**
- a) Демонстрировать визуальный стиль.
 - b) **Вводить в заблуждение относительно реальных возможностей игры (например, показывать недостижимый для команды уровень графики).**
 - c) Показывать примерное расположение UI-элементов.
 - d) Вызывать интерес к проекту.
5. **Фейк-скрин помогает ответить на вопрос:**
- a) «Сколько будет стоить серверная инфраструктура?»
 - b) **«Поймут ли игроки, что нужно делать, глядя на экран?» и «Соответствует ли визуал нашей задумке?»**
 - c) «Какой движок мы будем использовать?»
 - d) «Кто будет издателем игры?»

Тема 8: Проблема

1. **С точки зрения геймдизайна, игра — это продукт, который решает проблему пользователя, связанную с:**
- a) Необходимостью заработать деньги.
 - b) **Получением определенного опыта: развлечения, социализации, соревнования, удовлетворения любопытства, снятия стресса.**
 - c) Обучением программированию.
 - d) Заполнением налоговой декларации.
2. **Прямая медиаконкуренция для видеоигры — это:**
- a) Спортивные соревнования.
 - b) **Другие видеоигры, а также сериалы, фильмы, YouTube, TikTok — все, что претендует на свободное время пользователя.**
 - c) Книги по квантовой физике.
 - d) Работа и сон.
3. **Уникальное торговое предложение (УТП) игры — это:**
- a) Ее цена в Steam.
 - b) **Ясное утверждение, чем игра отличается от других и почему в нее стоит играть (например, уникальная механика, сеттинг, сюжетный ход).**
 - c) Список системных требований.
 - d) Имя главного героя.
4. **«Полезность» игрового продукта для пользователя может заключаться в:**
- a) Возможности починить им компьютер.
 - b) **Возможности отдохнуть, испытать вызов, почувствовать себя частью истории или**

сообщества.

- c) Гарантии трудоустройства.
- d) Получении налогового вычета.

5. **Исследование рынка перед разработкой игры помогает определить:**

- a) Любимый цвет целевой аудитории.
 - b) **Наличие ниши, потенциал спроса, успешные механики у конкурентов и ожидания игроков.**
 - c) Курс криптовалют на момент релиза.
 - d) Расписание электричек в пригороде.
-

Тема 9: Концепция

1. **Elevator Pitch (лифтовая презентация) игры — это:**

- a) Рекламный трейлер длиной в 3 минуты.
- b) **Краткое (30-60 секунд), яркое и убедительное описание сути игры, которое должно заинтересовать слушателя.**
- c) Полный геймдизайн-документ.
- d) Техническое обоснование выбора движка.

2. **Ключевой вопрос, на который должна отвечать концепция игры:**

- a) «Сколько будет стоить движок?»
- b) **«В чем суть и уникальность игрового процесса?»**
- c) «Какие голливудские актеры будут озвучивать персонажей?»
- d) «Какого цвета будет логотип?»

3. **Понятный концепт игры характеризуется тем, что:**

- a) Он описан на 100 страницах.
- b) **Ее ядро (главная «фишка») легко объяснить и представить за пару предложений.**
- c) Он использует сложную профессиональную терминологию.
- d) Он скопирован с трех других успешных игр одновременно.

4. **При описании концепта указание платформы (ПК, консоль, мобильные) важно, потому что:**

- a) Это модно.
- b) **Оно напрямую влияет на дизайн управления, интерфейса, монетизации и технические ограничения.**
- c) Это требование законодательства.
- d) Все игры должны быть кроссплатформенными.

5. **Что из перечисленного НЕ является обязательным элементом базовой концепции игры?**

- a) Жанр и сеттинг.
 - b) Ключевой игровой цикл.
 - c) **Детальный финансовый план на 5 лет.**
 - d) Предполагаемая целевая аудитория.
-

Тема 10: Плей Тест

1. **Основная цель проведения внутреннего плейтеста (playtest) на ранней стадии:**

- a) Найти все графические артефакты.
- b) **Проверить, понятны ли игроку базовые механики, нет ли «затыков» в геймплее, и вызывает ли игра целевые эмоции.**
- c) Написать рецензию для игрового журнала.
- d) Подготовить патч для дня релиза.

2. **«Тест-кейс» (test case) в контексте плейтестирования — это:**

- a) Специальный чехол для геймпада.
- b) **Конкретный сценарий действий, который должен выполнить тестировщик, чтобы проверить определенный аспект игры (например, «пройти обучение за 5 минут»).**

- c) Судебное дело против недобросовестного издателя.
 - d) Ящик с игровыми дисками.
 - 3. **Идеальный плейтестер на ранней стадии — это:**
 - a) Геймдизайнер проекта, который лучше всех знает игру.
 - b) **Человек из целевой аудитории, который не знаком с проектом и может дать непредвзятую обратную связь.**
 - c) Руководитель студии.
 - d) Родственник программиста.
 - 4. **Что из перечисленного является наиболее ценной обратной связью от плейтестера?**
 - a) «Мне понравилось/не понравилось».
 - b) **Описание конкретных действий, которые он совершал, и проблем, с которыми столкнулся (например, «Я трижды не мог найти кнопку выхода из меню»).**
 - c) Предложение полностью переделать сюжет.
 - d) Compliments графике.
 - 5. **Плейтест на «юзабилити» (usability) фокусируется на:**
 - a) Сбалансированности сложности боссов.
 - b) **Том, насколько интерфейс и управление интуитивно понятны и удобны для игрока.**
 - c) Количестве кат-сцен в игре.
 - d) Оптимизации производительности.
-

Тема 11: ГДД

- 1. **Геймдизайн-документ (ГДД, GDD) — это:**
 - a) Юридический договор с издателем.
 - b) **Живой документ, который описывает дизайн игры: концепцию, механики, контент, правила, цели для всей команды разработчиков.**
 - c) Инструкция по установке игрового движка.
 - d) Перечень оборудования в офисе.
- 2. **Главный признак хорошего ГДД:**
 - a) Его большой объем (более 500 страниц).
 - b) **Он ясен, конкретен, непротиворечив и полезен для всех специалистов (художников, программистов, сценаристов).**
 - c) Он написан сложным техническим языком.
 - d) Он никогда не изменяется в процессе разработки.
- 3. **Раздел ГДД, описывающий «Ожидаемый результат» для механики, нужен для того, чтобы:**
 - a) Указать, кто из дизайнеров ее придумал.
 - b) **Четко сформулировать, какую игровую проблему решает механика и какой опыт она должна доставить игроку.**
 - c) Рассчитать гонорар автора.
 - d) Заполнить пустое место в документе.
- 4. **Что из перечисленного НЕ является типичной частью структуры ГДД?**
 - a) Описание игрового цикла (Core Loop).
 - b) Макеты интерфейса и уровней.
 - c) **График отпусков членов команды.**
 - d) Переменные и формулы для игровых систем (например, урона).
- 5. **ГДД на протяжении разработки:**
 - a) Запечатывается и не меняется после утверждения.
 - b) **Постоянно актуализируется и дополняется по мере прототипирования, тестирования и изменения планов.**

- c) Используется только геймдизайнерами.
 - d) Заменяется устными договоренностями.
-

Тема 12: Контент План

1. **Контент-план в геймдеве** — это документ, который:
 - a) Описывает сюжет игры по главам.
 - b) **Перечисляет все игровые объекты, которые необходимо создать: персонажей, врагов, оружие, уровни, а также задачи для их реализации.**
 - c) Является финансовой сметой проекта.
 - d) Содержит рекламные тексты для магазина.
 2. **Гантт-чарт (Gantt chart) в контент-плане** используется для:
 - a) Рисования концепт-артов.
 - b) **Визуализации расписания задач, их длительности и взаимосвязей во времени.**
 - c) Настройки игрового искусственного интеллекта.
 - d) Составления цветовой палитры.
 3. **При оценке трудозатрат на арт-элементы** учитывается:
 - a) Только их количество.
 - b) **Их сложность (уникальный концепт-арт vs. вариация существующей модели), количество анимаций, требований к детализации.**
 - c) Личные предпочтения арт-директора.
 - d) Стоимость программного обеспечения.
 4. **Задачи геймдизайнера в контент-плане** могут включать:
 - a) **Написание параметров для оружия и врагов, проектирование схем уровней, написание диалогов.**
 - b) Написание графического кода шейдеров.
 - c) Ведение бухгалтерского учета.
 - d) Аренду офисного помещения.
 5. **Контент-план помогает ответить на вопрос:**
 - a) «Какую музыку любит продюсер?»
 - b) **«Сможем ли мы уложиться в сроки с текущим составом команды?» и «Хватит ли у нас контента на заявленное игровое время?»**
 - c) «Какой будет погода в день релиза?»
 - d) «Сколько игроков купят игру в первый день?»
-

Тема 13: Монетизация

1. **Модель F2P (Free-to-Play) предполагает, что:**
 - a) Игра бесплатна для всех навсегда, и в ней нет платного контента.
 - b) **Игра распространяется бесплатно, а доход генерируется за счет внутриигровых покупок (микротранзакций).**
 - c) Игру можно бесплатно протестировать 1 час.
 - d) Это старая и неактуальная модель.
2. **DLC (Downloadable Content) — это:**
 - a) Основная, базовая версия игры.
 - b) **Дополнительный платный контент, выпускаемый после релиза игры: новые сюжетные главы, персонажи, косметические предметы.**
 - c) Бесплатное обновление, исправляющее баги.
 - d) Пиратская копия игры.
3. **Мерч (мерчендайзинг) как канал монетизации** — это заработок на:
 - a) Продаже внутриигровой валюты.
 - b) **Продаже физических товаров с символикой игры: фигурки, одежда, аксессуары.**
 - c) Продаже прав на экранизацию.
 - d) Показе рекламы в игре.

4. **Модель B2P (Buy-to-Play) характеризуется тем, что:**
- a) Игрок платит ежемесячную подписку.
 - b) **Игрок однократно покупает игру и получает к ней полный доступ без обязательных дополнительных платежей.**
 - c) Игра полностью финансируется за счет краудфандинга.
 - d) Это синоним модели F2P.
5. **На выбор модели монетизации сильнее всего влияет:**
- a) Любимый цвет команды разработчиков.
 - b) **Целевая платформа (мобильные / ПК / консоли) и психография целевой аудитории.**
 - c) Погода за окном.
 - d) Название игрового движка.
-

Тема 14: User Flow

1. **User Flow (пользовательский поток) в геймдизайне — это схема, которая показывает:**
- a) Поток воды в игре.
 - b) **Последовательность экранов и действий, которые пользователь совершает для достижения конкретной цели в игре или интерфейсе.**
 - c) Движение NPC по игровому миру.
 - d) Сетевой трафик в многопользовательской игре.
2. **Принцип «все потоки в одну сторону» в User Flow означает, что:**
- a) Игрок всегда движется только вперед и не может вернуться назад.
 - b) **Стрелки на схеме не должны создавать визуальной путаницы; поток логичен и направлен к цели.**
 - c) Игра имеет только один финал.
 - d) Все кнопки должны быть направлены вправо.
3. **User Flow полезен для обнаружения проблем с:**
- a) Полигональным счетом моделей.
 - b) **Юзабилити, таких как лишние клики, запутанная навигация или тупиковые сценарии в интерфейсе.**
 - c) Сетевой синхронизацией.
 - d) Сложностью игровых головоломок.
4. **«Зацикленность» (loop) на схеме User Flow допустима и даже желательна для описания:**
- a) **Повторяющихся действий, таких как основной игровой цикл (Core Loop).**
 - b) Бага, из-за которого игра зависает.
 - c) Линейного сюжета.
 - d) Процесса первого запуска игры.
5. **Схема User Flow создается в первую очередь для:**
- a) Художников, чтобы они рисовали фон для меню.
 - b) **Геймдизайнеров и проектировщиков интерфейса для анализа и оптимизации пути пользователя.**
 - c) Музыкантов для написания саундтрека.
 - d) Маркетологов для составления рекламных текстов.
-

Тема 15: Продюсерский План

1. **Продюсерский план проекта в геймдеве — это документ, который:**
- a) Описывает дизайн всех врагов в игре.
 - b) **Определяет ключевые вехи, сроки, бюджет, ресурсы и риски проекта, обеспечивая его управляемость.**

- c) Содержит концепт-арты главных героев.
 - d) Является инструкцией по игре для тестеров.
2. **Цели (Objectives) в продюсерском плане должны быть:**
- a) Расплывчатыми и вдохновляющими.
 - b) **Конкретными, измеримыми, достижимыми, релевантными и ограниченными по времени (SMART).**
 - c) Известны только продюсеру.
 - d) Скорректированы только после релиза.
3. **На что в первую очередь влияет выбранная в плане стратегия разработки (например, Waterfall vs. Agile)?**
- a) На цветовую палитру игры.
 - b) **На структуру команды, процесс работы, частоту поставки результатов и гибкость к изменениям.**
 - c) На выбор голосового актера для главной роли.
 - d) На выбор страны для локализации.
4. **Приоритизация «фич» (функций) для включения в план основывается на их:**
- a) Личной привлекательности для ведущего программиста.
 - b) **Ценности для игрока, сложности реализации и зависимости от других систем.**
 - c) Случайном выборе.
 - d) Количестве упоминаний в социальных сетях.
5. **Продюсерский план помогает ответить на вопрос:**
- a) «Какой будет дизайн главного меню?»
 - b) **«Какие ресурсы нам нужны и когда, чтобы выпустить игру к запланированной дате?»**
 - c) «Сколько строк кода будет в игре?»
 - d) «Как зовут кота в офисе?»
-

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля:

экзамен

Перечень вопросов к экзамену:

1. Дайте определение «игрового цикла» (Game Loop). Опишите его базовую структуру и роль в удержании игрока.
2. Объясните разницу между «ядром» (Core Loop) и «мета-игрой» (Meta-game). Приведите примеры из известных игр.
3. Что такое «карта игровой активности» (Game Flow Map)? Опишите ее основные элементы (Game State, Game Action, Game Reaction, Logic Gates).
4. Как геймдизайнер использует карту активности для улучшения пользовательского опыта? Приведите пример проблемы, которую можно выявить с ее помощью.
5. Дайте определение «фичи» (feature) и «механики» (game mechanic) в видеоигре. Как они связаны?
6. Объясните, почему визуализация механики критически важна для ее восприятия игроком. Приведите пример удачной и неудачной визуализации.
7. В чем разница между «жанром» и «сеттингом» игры? Приведите примеры удачных и неудачных комбинаций жанра и сеттинга.
8. Как смена технологий и предпочтений аудитории влияет на жизненный цикл игровых жанров? Приведите пример «умершего» жанра.
9. Опишите основные типы игровых пространств («коридор», «улей», «открытый мир») и их влияние на геймдизайн.

10. Какие виды камер используются в играх (от первого лица, от третьего лица, изометрическая и т.д.)? Каковы их преимущества, недостатки и типичное применение в жанрах?
11. Что такое «мудборд» (moodboard) и какую роль он играет на пре-продакшене? Из каких элементов состоит полноценный мудборд для игры?
12. Дайте определение «фейк-скрину» (fake screen). На каком этапе и для каких целей он создается? Каким требованиям должен соответствовать?
13. Сформулируйте, какую фундаментальную «проблему» или потребность пользователя решает видеоигра как продукт. С чем она конкурирует за время пользователя?
14. Что такое «Уникальное Торговое Предложение» (УТП) игры и как оно формулируется?
15. Опишите структуру краткой концепции игры (Elevator Pitch). Какие ключевые вопросы она должна освещать?
16. Что такое «геймдизайн-документ» (ГДД)? Опишите его типичную структуру и признаки хорошего ГДД.
17. Какова цель проведения плейтестов (playtest) на разных этапах разработки? Чем отличается тестирование на юзабилити от балансового тестирования?
18. Что такое «контент-план» в разработке игры и как он помогает управлять проектом? Какую роль в нем играет диаграмма Ганта?
19. Опишите основные модели монетизации в индустрии видеоигр (B2P, F2P, DLC, подписка). В чем их ключевые различия и для каких проектов они подходят?
20. Что такое «User Flow» и как эта схема используется при проектировании игрового интерфейса и пользовательского опыта?
21. Опишите процесс приоритизации игровых фич при планировании разработки. Какие критерии при этом учитываются?
22. Как продюсерский план связан с геймдизайн-документом? Какие основные разделы включает в себя продюсерский план?
23. Объясните принцип «дешевой» и «дорогой» с точки зрения реализации фичи. Как это знание влияет на планирование?
24. Что такое «постоянные процессы» (persistent processes) в игровом мире и как они влияют на геймплей и атмосферу?
25. Как исследование рынка и целевой аудитории влияет на начальные дизайнерские решения по игре?
26. Опишите роль кат-сцен (cutscenes) в играх разных жанров. В чем их преимущества и риски с точки зрения геймдизайна?
27. Что такое «логические ворота» (logic gates) в карте игровой активности и для чего они используются?
28. Как выбор платформы (ПК, консоль, мобильные) влияет на ключевые дизайнерские решения в игре (управление, интерфейс, монетизация)?
29. Какие типичные ошибки в пользовательском потоке (User Flow) может выявить геймдизайнер и как их исправить?
30. Как выглядит процесс от первоначальной идеи игры до создания первого прототипа? Опишите ключевые шаги и документы на этом пути.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.

2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.

3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.
«Хорошо» или «зачтено»	1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными. 2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам. 3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.
«Удовлетворительно» или «зачтено»	1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса. 2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения. 3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.
«Неудовлетворительно» или «не зачтено»	1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации.

	<p>2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются.</p> <p>3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.</p>
--	---