

Код, специальность	6-05-0611-01	Информационные системы и технологии
Модуль	Разработка компьютерных игр	
Дисциплина	Гейм-дизайн	

Курс / Семестр	Трудоемкость в зачетных единицах (кредитах)	Количество часов		Форма аттестации	
		аудиторных	самостоятельной работы	текущей	промежуточной
3/6	3	60	48	отчет и защита лабораторной работы, компьютерное тестирование	зачет

#### Краткое содержание дисциплины

Последовательное введение в базовые определения и фундаментальные принципы гейм-дизайна, формирование целостной идеи игры, изучение архитектуры игрового дизайна, сюжета, мира игры и игрового выбора; изучение этапов и процессов разработки, составление документации, освоение методов работы с графикой и создание прототипов игровой сцены с использованием Unity.

#### Пререквизиты

Дисциплины «Основы трехмерной графики» и «Программирование компьютерной графики».

#### Компетенции

Применять современные подходы и методы к созданию игрового концепта (графика, сюжет, персонажи, геймплей и т.д.), управлять процессом разработки и сопровождения в пределах жизненного цикла игры.

#### Результаты обучения (*знать, уметь, иметь навык*)

**Знать:** основы игрового дизайна; принципы проектирования компьютерных игр; инструменты создания компьютерных игр.

**Уметь:** анализировать существующие игры, проектировать по заданным параметрам новые; определять тему игры и находить в ней проблему; строить смысловые цепочки в игре; составлять игровую документацию; создавать прототип игровой сцены.

**Иметь навык:** построения игровых механик и выбора сеттинга; методами работы с графикой в игровом проекте.