

УПРАВЛЕНИЕ РАЗРАБОТКОЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1 год

Обязательные*

- Структура команды и этапы разработки игры
- Позиционирование и новизна
- Генерация идей и концептирование игр
- Психология и мотивация игрока
- Прототипирование игр
- Питчинг игры и презентация команды
- Технические основы разработки игр
- Системный дизайн и балансировка игр
- Игровая экономика и монетизация
- Проектная документация
- Основы менеджмента и гибкие методологии
- Управление командой в игровой индустрии
- Игровой бизнес и инвестиции
- Юридические и финансовые аспекты игрового бизнеса
- Маркетинг, локализация и публикация игр
- Оперирование игр и комьюнити-менеджмент
- Аналитика в играх
- Геймджем

Технические элективы

- Контроль качества
- Архитектура игровых проектов
- Компьютерная графика в играх
- Инди-разработка и соло-разработка

Нетехнические элективы

- Разработка B2B-решений в игровой индустрии
- Режиссура в играх
- Серьёзные игры, геймификация и исследования в играх
- Нарративный дизайн в играх

Из каждого блока технических и нетехнических элективов можно выбрать только 1 курс

2 год

Обязательные*

- Game Project / Игровой проект
- Учебная практика, ознакомительная практика
- Производственная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика
- Производственная практика, преддипломная практика
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

*перечень курсов программы актуализируется перед каждым семестром