
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Гейм-дизайн»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	9
4. Содержание дисциплины (модуля)	9
5. Учебно-методическое обеспечение	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» позволяет использовать игровые механики как инструмент повышения вовлеченности и создания ценного пользовательского опыта в цифровых продуктах. Дисциплина развивает креативное и системное мышление, востребованное в индустрии игр, маркетинга и цифровых сервисов.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): освоить комплексные знания и практические навыки гейм-дизайна, позволяющие создавать эффективные игровые решения для брендов и сервисов.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить базовые принципы гейм-дизайна, игровые петли и их роль в построении механик;
- проанализировать современные методы формирования игровой атмосферы и их влияние на эмоциональное вовлечение пользователей;
- освоить техники разработки прототипов микро-игр и их адаптацию под различные жанры и бизнес-задачи;
- провести плеейтесты, собрать и обработать обратную связь, формируя аргументированные презентации игровых концепций;
- организовать совместную работу в кросс-функциональной команде, применяя принципы UX, онбординга и этики гейм-дизайна для создания целостных пользовательских сценариев.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- базовые принципы гейм-дизайна и игровые петли (loops);
- современные подходы к формированию игровой атмосферы;
- принципы и методы разработки видеоигр различных жанров;
- этические аспекты гейм-дизайна;
- принципы игрового UX, онбординга и эмоционального вовлечения пользователей;

уметь:

- анализировать поведение и мотивации пользователей через призму игрового опыта;
- различать игровые жанры и механики, применять их к задачам брендов и сервисов;
- создавать простые прототипы микро игр или игровых механик для продуктов и компаний;
- аргументированно презентовать игровые идеи и обосновывать их выбор;
- работать в команде над игровыми концепциями;

владеть:

- принципами гейм-дизайна и игровыми петлями;

- способностью быстро адаптироваться к новым тенденциям и разработкам в области гейм-дизайна;
- способностью проводить плейтест и собирать обратную связь;
- проектированием игровых сценариев и пользовательского опыта с учетом принципов процесса и вовлечения;
- проведением анализа игровых решений на основе результатов игрового теста и обратной связи.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и

			ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы экономической деятельности; нормативные и правовые акты, регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации,	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также

	идентификации и коммуникации		критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и

			подготовку художественно-технических макетов для производства
--	--	--	---

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Базовые понятия и основные инструменты гейм- дизайна	10	10	1	40	Кейс
2	Развитие выразительных инструментов	10	10	1	40	Кейс
3	Разработка собственного игрового проекта	10	10	2	42	Проект
	Экзамен			4		
Итого:		30	30	8	122	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Базовые понятия и основные инструменты гейм-дизайна	Микроигры и бренд-игры Игровые системы и петли вовлечения Мотивации и поведенческий дизайн Игровой UX: процесс, интерфейс, онбординг Экономика и баланс Этические аспекты геймдизайна
2	Развитие выразительных инструментов	Интерактивный сторителлинг Сторителлинг и эмоциональные сценарии
3	Разработка собственного игрового проекта	Концептирование решений Прототипирование Игровое тестирование и обратная связь Дополнительная разработка Итоговая демонстрация Подготовка к экзамену Финальная презентация

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18905-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586107>

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/587740>

3. Разработка 3D-игр в Unity : практическое руководство / Э. Дэвис, Т. Батист, Р. Крейг, Р. Станкел ; пер. с англ. П. М. Бомбаковой. — Москва: ДМК Пресс, 2023. - 299 с. — ISBN 978-5-93700-254-9. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2205049>

Дополнительная литература:

1. Ферроне, Х. Изучаем C# через разработку игр на Unity : практическое руководство / Х. Ферроне. - 5-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2022. - 400 с. - (Библиотека программиста). - ISBN 978-5-4461-2932-4. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2122949>

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое

Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, кейсы, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Кейс – практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами, что позволяет студенту применять теоретические знания на практике.

Студент самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Гейм-дизайн»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме экзамена, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Гейм-дизайн» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Кейс	30%	11	Практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами
Проект	40%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	30%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Гейм-дизайн»: «0,3 × среднее за кейсы + 0,4 × проект + 0,3 × экзамен».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание задания и критерии оценивания к кейсу

Кейс-задание «Анализ и редизайн существующей микроигры для бренда»

Суть задания: студент получает описание микроигры, уже запущенной в рамках рекламной кампании известного бренда (описание гейм-механик, пользовательского потока, бизнес-целей и полученных метрик).

Необходимо:

1. Проанализировать текущую игровую систему с точки зрения гейм-дизайна, UX-онбординга и этических аспектов.
2. Выявить основные проблемы, которые снижают вовлечённость и/или нарушают этические нормы.
3. Разработать предложения по редизайну (модификация петли, баланс, мотивационные триггеры, улучшения онбординга, корректировка монетизации).
4. Оформить результаты в виде презентации (5-7 слайдов) с аргументированным обоснованием каждой рекомендации.

Критерии оценивания:

1. Насколько полно студент выявил причины низкой вовлечённости и этические риски; наличие доказательной базы (метрики, сравнение с аналогами).
2. Ясность формулировки задач редизайна и логика выбора каждой рекомендации (ссылка на теорию мотиваций, баланс, UX принципы).
3. Оценка технической и ресурсной выполнимости предложенных изменений; наличие простых прототипов/мок апов, демонстрирующих идею.

4. Качественная и количественная оценка влияния редизайна на бизнес показатели (рост дохода, удержание, снижение оттока).

5. Структурированность слайдов, визуальная ясность, убедительность аргументов, умение отвечать на вопросы комиссии.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Тема: Создание прототипа бренд-игры (микро-игры) для продвижения конкретного продукта/услуги.

Описание задания:

Студент (или команда) разрабатывает интерактивный прототип микро-игры, которая должна выполнить одну из бизнес-целей бренда (увеличение узнаваемости, сбор лидов, стимулирование продаж). Процесс включает исследование, концепцию, быстрый прототип, тестирование и итерацию.

Критерии оценивания:

1. Полнота и релевантность анализа аудитории и рынка; корректность сформированных персонажей и требований бренда.

2. Насколько идея игры оригинальна и соответствует выбранной бизнес цели; логичность связи жанра, механик и бренда.

3. Качество прототипа (рабочий, без критических багов), выбранные инструменты и их адекватность поставленным задачам.

4. Насколько первая минута игры (онбординг) понятна, а гейм петля удерживает игрока; наличие метрик тестирования, подтверждающих эффективность.

5. Структурированность и визуальная чистота финального отчёта, убедительность аргументов, готовность к защите перед аудиторией.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите количество основных элементов игровой петли и назовите её центральный элемент.	3 ядро / 3 core	УК-1
2.	Назовите количество фаз типичного процесса разработки микроигры и укажите фазу, где происходит балансировка.	5 баланс / 5 balancing	УК-1
3.	Сколько различных мотивационных факторов используется в модели М. Кейна, назовите один из них?	4 достижение / 4 achievement	УК-1
4.	Определите число основных критериев этического гейм-дизайна и назовите любой из них.	3 честность / 3 fairness	УК-1
5.	Укажите количество основных программных средств, применяемых для создания прототипов микроигр, и назовите одно из них.	4 Unity / 4 Unity3D	ОПК-6
6.	Сколько инструментов UX-онбординга обычно применяется в первой минуте игры, назовите любой?	2 туториал / 2 tutorial	ОПК-6
7.	Назовите число типичных экономических моделей монетизации в мобильных играх и укажите модель, наиболее дружелюбную к пользователю.	3 бесплатная / 3 freemium	УК-2

8.	Укажите количество вариантов баланса рисков и вознаграждений в игровом дизайне и назовите один из вариантов.	3 риск / 3 risk	УК-2
9.	Сколько разных жанров видеоигр охватывает базовый курс, назовите любой?	5 RPG / 5 ролевая игра	УК-2
10.	Укажите число основных элементов экономической модели «экономика ресурсов», назовите один из них.	4 добыча / 4 gathering	УК-10
11.	Назовите количество ключевых показателей (KPIs), используемых для оценки вовлечённости игроков, и укажите любой из них.	3 удержание / 3 retention	УК-10
12.	Сколько показателей используется для измерения баланса в игре, назовите один?	2 соотношение / 2 ratio	УК-10
13.	Укажите число стадий проведения плейтеста (от планирования до отчёта) и назовите одну из них.	4 анализ / 4 analysis	ОПК-6
14.	Сколько форматов обратной связи собирается в процессе тестирования микроигры, назовите любой?	3 анкета / 3 questionnaire	ОПК-6
15.	Определите количество методов визуального исследования, применяемых при предпроектном анализе, назовите один.	3 интервью / 3 interview	ПК-1
16.	Укажите число ключевых метрик, используемых при оценке пользовательского опыта (UX) в играх, и назовите любую.	4 нагрузка / 4 load	ПК-1
17.	Сколько уровней детализации задействовано при концептуальном проектировании игрового интерфейса, назовите верхний уровень?	3 макет / 3 mockup	ПК-3
18.	Укажите количество типов визуальных стилей, которые могут быть использованы в игровом арт-направлении, назовите один.	5 пиксельный / 5 pixel	ПК-3
19.	Назовите число основных компонентов сценарного повествования в интерактивном сторителлинге и укажите один.	4 конфликт / 4 conflict	УК-1
20.	Сколько шагов включает процесс создания концепта игры от идеи до прототипа, назовите любой шаг?	6 прототип / 6 prototyping	УК-2
21.	Укажите число вариантов обратной связи, которые могут быть реализованы в онбординге, и назовите один.	2 подсказка / 2 hint	ОПК-6
22.	Сколько раз в течение разработки рекомендуется проводить игровые тесты, назовите одну из фаз тестирования?	3 альфа / 3 alpha	ОПК-6
23.	Определите количество основных методов монетизации, применимых к бренд-играм, и укажите любой.	4 рекламный / 4 ad-based	УК-2
24.	Укажите число ключевых факторов, влияющих на эмоциональное вовлечение игрока, назовите один.	5 сценарий / 5 narrative	УК-1