
УТВЕРЖДЕНА

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

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

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

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	8
4. Содержание дисциплины (модуля)	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Гейм-дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 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 38.03.05 «Бизнес-информатика», 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-6.	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1.	Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда
		УК-6.2.	Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития. формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей
		УК-6.3.	Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ
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-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования в цифровой среде
		ОПК-3.2.	Умеет управлять процессами создания продуктов дизайна, применять методы эскизирования, прототипирования и цифрового моделирования для практической реализации проектных замыслов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и внедрения решений в сфере дизайна и информационно-коммуникационных технологий в рамках учебно-профессиональных и проектных задач
ПК-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных задач

ПК-3.	Способен управлять процессами наполнения, актуализации и нормативного контроля информационного контента в проектной деятельности	ПК-3.1.	Знает принципы организации работы с информационными ресурсами, методы контроля качества контента, требования законодательства к размещению информации в цифровой среде
		ПК-3.2.	Умеет организовывать процессы обновления и модерации информационного контента, осуществлять проверку материалов на соответствие нормативным требованиям, координировать работу с информационными источниками
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт управления информационным наполнением цифровых продуктов и коммуникационных платформ в рамках проектной деятельности

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	Какой метод помогает объединить механики, сюжет и UX в одной игре?	синтез информации / системный подход	УК-1
2	Как называется процесс проверки достоверности игровых паттернов при анализе референсов?	критический анализ / верификация	УК-1
3	Какой принцип используется для анализа циклов вовлечения в игре?	петля вовлечения / игровая система	УК-1
4	Как называется подход, при котором вы структурируете проект от концепции до прототипа?	системное мышление / дизайн-цикл	УК-1
5	Какой инструмент помогает распределить время на выполнение этапов игрового проекта?	тайм-план / планирование	УК-6
6	Как называется подход, при котором вы разбиваете работу на этапы: концепт, прототип, тест?	поэтапная работа / тайм-менеджмент	УК-6
7	Какой навык помогает успеть протестировать игру перед презентацией?	самоорганизация / управление временем	УК-6
8	Как называется процесс постановки целей по освоению новых игровых движков?	саморазвитие / траектория обучения	УК-6
9	Какой термин описывает баланс между сложностью и удовольствием от игры?	гейм-баланс / кривая сложности	УК-10
10	Как называется показатель, измеряющий удержание игроков?	удержание	УК-10

11	Какой метод помогает оценить прибыльность игровой механики?	монетизация / экономическая модель	УК-10
12	Как называется практика выбора этичного способа вовлечения без манипуляций?	обоснованное решение / этический дизайн	УК-10
13	Какой документ описывает основные механики игры?	гейм-дизайн документ / ГДД	ОПК-3
14	Как называется процесс создания простой версии игры для тестирования?	прототипирование / скетч-игра	ОПК-3
15	Какой элемент интерфейса помогает новому игроку освоиться?	онбординг / обучение	ОПК-3
16	Как называется процесс проверки игры с реальными пользователями?	юзабилити-тест / игровое тестирование	ОПК-3
17	Какой документ описывает сюжет и персонажей игры?	сторителлинг-бук / нарративный концепт	ПК-2
18	Как называется процесс создания визуальных референсов для игры?	создание контента / арт-дирекшн	ПК-2
19	Какой формат используется для демонстрации прототипа игры?	презентация / кликабельный макет	ПК-2
20	Как называется практика подготовки описания игры для публикации?	разработка текстового контента / сторителлинг	ПК-2
21	Как называется процесс обновления механик после тестирования?	актуализация / итерация	ПК-3
22	Какой термин описывает проверку игры на соответствие возрастным нормам?	нормативный контроль / модерация	ПК-3
23	Как называется система управления версиями игрового проекта?	Git / версии / контроль изменений	ПК-3
24	Как называется работа с комментариями от тестирующих?	управление контентом / обработка фидбэка	ПК-3