Учебный центр MYEDU, принадлежащий Myedu OÜ Утверждено 22.10.2026	
Название учебной программы	**Основы геймдева: процесс разработки, роли и инструменты**
Группа учебных программ	Анализ и разработка программного обеспечения / Tarkvara ja rakenduste arendus ning analüüs
Цели обучения	Курс формирует комплексное понимание экосистемы разработки игр: как устроен полный цикл производства от идеи до релиза, какие роли существуют в студии и как они взаимодействуют. Программа построена по принципу погружения в индустрию: студент знакомится с задачами смежных отделов и в формате микро-кейсов пробует себя в разных ролях. Основные цели: ● Понять устройство геймдева: как создаются игры от идеи до релиза и кто за что отвечает ● Сформировать понимание работы смежных отделов (арт, программирование, QA, аналитика) для эффективной командной работы ● Оценить собственные сильные стороны и интересы через выполнение практических мини-кейсов
Знания и навыки, приобретенные при успешном завершении учебной программы; достигаемые результаты обучения	По окончании курса студент сможет: ● Понимать структуру индустрии геймдева, этапы разработки, поддержки (LiveOps) и релиза игр ● Понимать базовые принципы геймдизайна (Core Loop, жанры, механики) и роль аналитики в выборе стратегии ● Ориентироваться в принципах программирования, выборе движков и задачах тестирования ● Понимать основы визуала, сценаристики, анимации и звукового дизайна ● Понимать зоны ответственности смежных специалистов (от программиста до маркетолога) и выстраивать эффективную коммуникацию ● Составить индивидуальный карьерный план и (при необходимости) выбрать дальнейшее направление обучения
Для кого этот курс: целевая группа	Курс рассчитан на тех, кто хочет понять, как устроена индустрия игр, и примерить на себя разные профессии. Будет полезен: ● Начинающим специалистам в геймдеве, которые хотят лучше понимать полный цикл разработки и работу смежных отделов ● Новичкам и свитчерам из других сфер (IT, маркетинг, дизайн), которые хотят войти в игровую индустрию и понять, как она устроена ● Студентам и выпускникам, которые рассматривают геймдев как карьерный путь

Требования на начало обучения, предъявляемые к обучаемому лицу, если они являются предпосылкой достижения результатов обучения	• Базовые навыки работы с компьютером и уверенное пользование интернетом • Готовность выполнять практические задания на каждом занятии • Предварительные знания в программировании или дизайне не требуются — обучение начинается с базового уровня
Язык обучения	Русский язык
Общий объём обучения, в том числе доля аудиторной, практической и самостоятельной работы	60 академических часов
Самостоятельная работа	30 академических часов
Работа в аудитории	30 академических часов
Продолжительность обучения	1,5 месяца (6 недель), 3 занятия в неделю по 1 или 2 академических часа
Содержание обучения: - Структура и объем обучения - Содержание обучения	Программа состоит из 5 блоков. Каждый блок завершается практическим заданием или мини-кейсом.
	Модуль 1. Экосистема геймдева и разработка • Как создаются игры от идеи до релиза, и кто за что отвечает в студии • Что такое поддержка игр, LiveOps и кто этим занимается
	Модуль 2. Погружение в Геймдизайн и Аналитику • Базовые понятия геймдизайна (Core Loop, жанры, механики) и этапы создания игры • Как правильно выбирать стратегию на основе аналитики, маркетинговые исследования
	Модуль 3. Программирование и Тестирование • Основные принципы при кодировании игр, выбор движка, взаимодействие между отделами • Чем и как занимаются тестировщики на самом деле, автоматизация тестов
	Модуль 4. Арт, Нарратив, Анимация и Звук • Экспресс-погружение в визуал, сценаристику, сочность и атмосферу игры • Кто и с помощью каких инструментов всё это делает
	Модуль 5. Карьерный трек и выбор направления • Разбор современного рынка вакансий, оценка своих сильных сторон и точек развития • Выбор дальнейших шагов на пути в GameDev
Методы обучения	Обучение проводится онлайн в группах до 20 человек. **Методы:** Интерактивные онлайн-занятия с демонстрацией примеров, практические упражнения и микро-кейсы на каждом занятии, самостоятельная работа с материалами. **Поддержка:** Чат группы, записи занятий, консультации преподавателя.

Описание учебной среды и учебных помещений, предметов обстановки и оборудования, необходимых для достижения целей, поставленных в учебном плане, а также приобретения навыков и их соответствия законодательным требованиям охраны здоровья, если таковые установлены	Обучение проводится онлайн. Специальных помещений или оборудования не требуется. Требуется компьютер с доступом в интернет, доступ к платформе видеоконференций (Zoom) и мессенджеру группы (Telegram или WhatsApp).
Перечень учебных материалов	Учебный материал предоставляется учащимся в электронном виде и включает записи всех занятий, презентации, шаблоны для практических заданий, примеры разбора игр, чек-листы.
Требования к завершению обучения, включая методы оценки и критерии оценки	• Посещение не менее 80% аудиторных занятий • Выполнение практических заданий по всем модулям • Прохождение итогового тестирования/защита финального микро-кейса (оценка результатов обучения) • Достижение порогового уровня по итогам оценочных мероприятий
Условия окончания обучения и выдаваемые документы	**Сертификат** выдается при успешном прохождении итоговой оценки и выполнении практических заданий. **Свидетельство об участии** выдается при посещении не менее 80% занятий. **Справка** выдается в соответствии с количеством посещенных занятий.
Описание квалификации, опыта учёбы или работы проводящего обучение лица, которые необходимы для прохождения обучения	• Опыт работы в геймдеве не менее 3 лет (геймдизайн, аналитика или продюсирование). • Понимание полного цикла производства игр. • Опыт преподавания или менторства. • Владение инструментами: Excel/Google Sheets, движки (на уровне понимания), системы трекинга.