Учебный центр MYEDU, принадлежащий Myedu OÜ Утверждено 22.10.2026	
Название учебной программы	**Mobile Game Designer: профессиональная подготовка дизайнера мобильных игр**
Группа учебных программ	Анализ и разработка программного обеспечения / Tarkvara ja rakenduste arendus ning analüüs
Цели обучения	Курс формирует профессиональные компетенции Junior Game Designer в сфере мобильных игр. Программа выстроена от проектирования базовых механик до создания полноценного портфолио и подготовки к трудоустройству. Студент проходит полный цикл работы над игровыми системами: от идеи и математики баланса до написания документации и презентации проекта. Основные цели: ● Освоить проектирование игровых систем, потоков, Core/Meta Loop и боевых механик ● Научить работать с математикой баланса, игровой экономикой и метриками (F2P, Retention, LTV) ● Научить создавать профессиональную документацию (GDD) и работать в команде ● Сформировать стартовое портфолио и подготовить к тестовым заданиям от студий
Знания и навыки, приобретенные при успешном завершении учебной программы; достигаемые результаты обучения	По окончании курса студент сможет: ● Проектировать Core и Meta Loop, описывать игровые механики и жанры ● Настраивать игровые системы, кривые сложности и рассчитывать экономику в Google Sheets (с использованием ИИ) ● Понимать модели монетизации F2P, работать с продуктовыми метриками и планировать LiveOps ● Писать понятную Game Design документацию (GDD) для художников и программистов ● Работать с таск-трекерами и хранилищами данных ● Упаковывать кейсы в портфолио, решать реальные тестовые задания и проходить собеседования
Для кого этот курс: целевая группа	Курс рассчитан на тех, кто хочет освоить профессию игрового дизайнера и выйти на рынок мобильных игр. Будет полезен: ● Начинающим геймдизайнерам, которые хотят получить системные знания и собрать портфолио ● Инди-разработчикам, которые хотят перейти на уровень студий ● Выпускникам вводного курса, выбравшим направление Game Design
Требования на начало обучения, предъявляемые к обучаемому лицу, если они являются предпосылкой достижения результатов обучения	● Базовые навыки работы с компьютером ● Понимание базовых принципов работы игр ● Готовность выполнять практические задания и работать с таблицами ● Предварительный опыт в программировании не требуется
Язык обучения	Русский язык

Общий объём обучения, в том числе доля аудиторной, практической и самостоятельной работы	280 академических часов
Самостоятельная работа	180 академических часов
Работа в аудитории	100 академических часов
Продолжительность обучения	6 месяцев (24 недели), 2 занятия в неделю по 2 академических часа
Содержание обучения: - Структура и объем обучения - Содержание обучения	Программа состоит из 5 модулей, от проектирования механик до трудоустройства.
	Модуль 1. Core-механики и Проектирование игр ● Разбор основных мобильных жанров и масштабов игр (Hyper-casual, Mid-core, Casual) ● Проектирование Core Loop (основной цикл игры) и Meta Loop (цикл прогрессии) ● Описание и настройка базовых игровых механик (действия игрока, ресурсы, награды)
	Модуль 2. Системный геймдизайн и Математика баланса ● Построение игровых систем и взаимосвязей между ними ● Проектирование кривых сложности и прогрессии игрока ● Расчет внутриигровой экономики в Google Sheets с использованием формул и ИИ-инструментов для автоматизации
	Модуль 3. Игровая экономика, Монетизация и LiveOps ● Изучение моделей F2P (Free-to-Play), введение в продуктовые метрики (Retention, LTV, ARPU) ● Планирование и проведение внутриигровых событий (ивентов), работа с офферами ● Основы поддержки игры после релиза (LiveOps)
	Модуль 4. Документация и Работа в команде ● Написание понятного Game Design Document (GDD): для художников, программистов, тестировщиков ● Работа с таск-трекерами (Jira, Trello) и хранилищами данных (Confluence/Notion) ● Постановка задач смежным специалистам и контроль их выполнения
	Модуль 5. Портфолио, Тестовые задания и Трудоустройство ● Упаковка выполненных кейсов в единое портфолио (GDD, таблицы, питчи) ● Решение реальных тестовых заданий от игровых студий ● Подготовка к HR и техническим собеседованиям, составление резюме
Методы обучения	Обучение проводится онлайн в мини-группах. **Методы:** Интерактивные занятия, разбор кейсов реальных игр, практические лабораторные работы, написание документации, работа над портфолио. **Поддержка:** Чат группы, записи, консультации, обратная связь по домашним заданиям.

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	Записи всех занятий, шаблоны GDD, таблицы для расчета баланса и экономики, примеры питчей, чек-листы.
Требования к завершению обучения, включая методы оценки и критерии оценки	• Посещение не менее 80% занятий • Выполнение практических заданий по всем модулям • Защита финального проекта (портфолио с GDD, расчетами и питчем) • 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 в роли Game Designer или Product Manager • Опыт работы над мобильными играми (F2P) • Владение инструментами курса (Google Sheets, таск-трекеры, написание GDD) • Опыт преподавания или менторства