Учебный центр MYEDU, принадлежащий Myedu OÜ Утверждено 22.10.2026	
Название учебной программы	**Комплексная подготовка Mobile Game Designer: от основ гейм-индустрии до готовности к трудоустройству**
Группа учебных программ	Анализ и разработка программного обеспечения / Tarkvara ja rakenduste arendus ning analüüs
Цели обучения	Курс представляет собой комплексную программу подготовки специалистов для индустрии игр. Он объединяет два модуля: первый погружает в экосистему геймдева (чтобы специалист понимал, как устроен полный цикл разработки и находил общий язык со смежными отделами), а второй формирует профессиональные компетенции Mobile Game Designer. Основные цели: ● Сформировать понимание экосистемы геймдева и места геймдизайнера в процессе разработки ● Освоить полный стек компетенций Mobile Game Designer: от проектирования механик до написания документации и работы с метриками ● Сформировать профессиональное портфолио, включающее как мини-кейсы из вводной части, так и полноценные проекты (GDD, баланс, экономика) ● Подготовить к прохождению собеседований и решению тестовых заданий от игровых студий
Знания и навыки, приобретенные при успешном завершении учебной программы; достигаемые результаты обучения	По окончании курса студент сможет: ● Ориентироваться во всех этапах производства игр и ролях специалистов ● Проектировать игровые системы, просчитывать баланс и экономику ● Работать с метриками (Retention, LTV) и планировать LiveOps ● Создавать профессиональную документацию и презентовать свои проекты ● Решать тестовые задания и уверенно вести себя на собеседованиях
Для кого этот курс: целевая группа	Курс рассчитан на тех, кто хочет получить фундаментальную подготовку в геймдеве и освоить профессию Game Designer, понимая все процессы разработки изнутри. Будет полезен: ● Новичкам без опыта в IT, которые хотят освоить профессию с нуля ● Специалистам, которые хотят сменить профессию на геймдизайн в мобильных играх ● Тем, кто хочет получить максимальную базу и готовое портфолио в короткие сроки
Требования на начало обучения, предъявляемые к обучаемому лицу, если они являются предпосылкой достижения результатов обучения	● Базовые навыки работы с компьютером ● Готовность выполнять практические задания, работать с таблицами и текстом ● Предварительные знания в программировании или геймдизайне не требуются
Язык обучения	Русский язык

Общий объём обучения, в том числе доля аудиторной, практической и самостоятельной работы	328 академических часов
Самостоятельная работа	204 академических часа
Работа в аудитории	124 академических часа
Продолжительность обучения	7,5 месяцев, 2 занятия в неделю по 2 академических часа
Содержание обучения: - Структура и объем обучения - Содержание обучения	Программа состоит из 2 блоков: введение в гейм-индустрию и профессиональная подготовка Mobile Game Designer.
	Блок 1. Введение в гейм-индустрию (48 часов) 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
	Блок 2. Профессиональная подготовка Mobile Game Designer (280 часов) 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, практические лабораторные работы, выполнение микро-кейсов и написание GDD. **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 ролях Game Designer, Product Manager, продюсер) ● Понимание полного цикла производства игр и процессов внутри студии ● Владение инструментами курса (Google Sheets, написание GDD, трекеры) ● Опыт преподавания или менторства