Онлайн-программа

Senior Game Designer

Длительность курса: 104 часа

Модуль 1. Новый этап вашей карьеры

Тема 1
Введение в курс и взаимное знакомство со студентами

Цель занятия
- Познакомиться с преподавателем и друг с другом
- Ознакомиться с тем, как работает курс, узнать ключевые даты и цели
- Понять структуру курса и домашние задания

Краткое содержание
Введение в курс, содержание, уроки, принцип преподавания. Далее интерактивное знакомство, не только с преподавателем, но и друг с другом, чтобы задать вектор более плотного общения друг с другом.

Тема 2
Игровые механики, кор луп, мета игра, типы игр (премиум, ф2п)

Цель занятия
описать что такое кор-луп, мета-механики, жизненные циклы; провести разбор игры на составные части.

Краткое содержание
кор-луп;
мета-механики игр;
жизненные циклы.

Домашнее задание

Кор-луп и мета-механики
Цель
1. Сделать кор-луп игры, которую вы бы хотели сделать, но с парой обязательных требований:
1) обязательно должна быть прокачка
2) не менее 3 ресурсов + аналог опыта игрока
3) нужно продумать, как можно контролировать прогрессию игрока, чтобы он не уходил в гринд и не ломал кривую сложности.

Тема 3
Цикл разработки в геймдеве

Цель занятия
- Понимать разные циклы и подходы к разработке в геймдеве

Краткое содержание
Этот урок посвящен циклу разработки в геймдеве, разным подходам и подводным камням, которых лучше избегать.

Тема 4
Ступени роста Геймдизайнера, навыки требуемые на разных уровнях. Специализация или менеджмент.

Цель занятия
- Узнать, как устроена карьерная матрица геймдизайнера в разных компаниях
- Понимать, что понимается под ростом и какой он бывает
- Какие бывают ключевые и специфические навыки для разных специализаций
- Узнать определенные навыки, которые обычно требуются на разных уровнях роста.

Краткое содержание
В данном уроке мы обсудим куда и как растет геймдизайнер, поговорим о специализациях и будущих требуемых скиллах.

Домашнее задание

Анализ навыков
Цель
Студент определяет своё место в таблице роста геймдизайнера и намечает план для роста: какую должность хотел бы иметь геймдизайнер и какие навыки необходимы, чтобы достичь этой ступени.

Тема 5
Смежные дисциплины, которые ГД обязан понимать

Цель занятия
- Узнать, какие смежные дисциплины наиболее важны
- Как пользоваться информацией из смежных дисциплин в геймдизайне
- Как развить в себе data-подход
- Как работает performance marketing и чего он от вас ждет и что вы можете дать его представителям
- Почему всё, что вы делаете в игре может влиять на результат и данные

Краткое содержание
Рассказываем про смежные дисциплины: UA (User Aquisition и маркетинг), Product Management/Product Ownership , DnA (Data and Analytics). Как наиболее продуктивно взаимодействовать с этими дисциплинами, чему можно у них научиться и в чем плюсы постоянного обмена информацией о проекте.

Тема 6
Воркшоп: Ваши сильные и слабые стороны

Цель занятия
- Цель воркшопа проработать вместе и индивидуально наши сильные и слабые стороны как геймдизайнеров, имея информацию предыдущих лекций сформировать понимание того, чего вам не хватает и наметить план развития.

Краткое содержание
Пройдя первый модуль мы узнали как развивается геймдизайнер, в данном интерактивном воркшопе с группой мы создадим карту ваших сильных и слабых сторон, обсудим с другими студентами.

Домашнее задание

План развития
Цель
Посмотреть запись урока, если не присутствовали. В Миро доске найти секцию, отмеченную вашим именем и заполнить. Желтым отмечаем то, что в процессе и хотя бы одно утверждение совпадает с вашим опытом. Если делали всё, то отмечаете зеленым.
Далее, можно отметить желаемые направления оранжевым. Когда закончите, отметьте задание завершенным.
https://miro.com/welcomeonboard/cVlrUlpBOG9uV0Q3bTRWano0YThwVFRsdFVYTmxQd0R[illegible]
share_link_id=690035268427

Модуль 2. Проектное виденье и овнершип и контент и инструменты

Тема 1
Формирование видения проекта - project vision

Цель занятия
- Узнать, что такое vision документ, зачем он нужен
- Как составлять такой документ и кто должен участвовать в его создании
- Как часто нужно делать ревью такого документа

Краткое содержание
Project vision - очень важный документ для среднего и большого проекта. Для чего он нужен и как его сделать? Расскажем в этом уроке.

Домашнее задание

Project vision
Цель
Студенту потребуется сформировать видение проекта для своего существующего проекта или для своей идеи.

Тема 2
Как работать с бэклогом? Методы.

Цель занятия
- Узнать типичные боли при работе с бэклогом задач
- Научиться при переводить задачи из бэклога в продакшен
- Узнать что такое RICE анализ

Краткое содержание
[illegible]

Домашнее задание

Работа с бэклогом
Цель
[illegible]

Тема 3
Feature owner: лучшие практики

Тема 4
Как создать фидбек луп и какая от него польза?

Цель занятия
- Узнать, что такое фидбек луп
- Как запустить фидбек луп
- Как получить наибольшую пользу от фидбек лупа

Краткое содержание
[illegible]

Домашнее задание

Фидбек луп
Цель
[illegible]

Тема 5
Что такое PlayTest Cloud и другие способы сбора информации

Тема 6
Один в поле воин: практики единственного ГД на проекте

Тема 7
Практика работы с UI/UX для геймдизайнера

Цель занятия
[illegible]

Краткое содержание
[illegible]

Домашнее задание

UI-практика
Цель
[illegible]

Тема 8
Case study: Tactical vs Strategic vision

Модуль 3. Live Ops

Тема 1
Live Ops, как им руководить и как поддерживать

Цель занятия
- Узнать лучшие практики Live Ops
- Научиться применять и планировать Live Ops
- Узнать о значении Live Ops на требования проекта

Краткое содержание
[illegible]

Тема 2
Контент пайплайн, как его делать и зачем он нужен

Цель занятия
- Узнаем что такой контент пайп и как он работает
- Лучшие практики контент пайпа
- Как оптимизировать пайплайн с контентом и в ресурсах

Краткое содержание
[illegible]

Тема 3
Сколько стоит ваша игра? Глубина экономики

Цель занятия
- Научиться считать глубину экономики

Краткое содержание
Для фритуплей рынка важно понимать глубину вашей игровой экономики, об этом расскажем в этом уроке.

Домашнее задание

Стоимость игры
Цель
Рассчитать стоимость вашей игры по примерам из лекции.

Тема 4
Анализ экономики

Цель занятия
- Научимся пользоваться анализом экономики игры, делать из этого выводы для геймдизайна и применять эту информацию на практике

Краткое содержание
Расскажем, что такое анализ экономики, как его считать, зачем он нужен и что можем рассказать нам о вашей игре.

Тема 5
Аналитические инструменты: Looker, Game Analytics, Unity Analytics и другие...

Цель занятия
- Узнать про существующие аналитические инструменты и их возможности
- Сформировать и укрепить знания о том, как аналитика может помогать в разработке и геймдизайне.

Краткое содержание
Геймдизайнеру важно ориентироваться в аналитических инструментах и понимать принципы их работы, чтобы ориентируясь на данные принимать геймдизайн решения.

Тема 6
A/B тестирование

Цель занятия
- Узнаем, как можно делать A/Б тесты с максимальной пользой для проекта, что лучше всего тестировать и почему
- Как геймдизайнер может максимально продуктивно участвовать в процессе A/Б тестирования

Краткое содержание
Лучшие практики и методы A/Б тестирования, что должен понимать геймдизайнер, почему должен в этом участвовать и как лучше осуществлять тестирование.

Домашнее задание

Планирование A/Б теста
Цель
Цель научиться планировать A/Б тест.

Тема 7
Работа с Data.ai

Цель занятия
- Научиться пользоваться data.ai
- Понимать, какие данные есть на платформе и как их использовать

Краткое содержание
Известный инструмент, который был раньше известен как AppAnnie, может очень сильно помочь нам с анализе конкурентов и работе рынка. Как им пользоваться расскажем в этом уроке.

Тема 8
Воркшоп по экономике игр

Цель занятия
- Получить максимальную картину экономики в разных жанрах игр
- Коллективно улучшить экономики ваших или выбранных игр
- Научиться применять информацию из модуля на практике

Краткое содержание
Воркшоп по экономике игр, где мы обсудим разные жанры игр и подходы к их экономике, будем учиться друг у друга и анализировать полученную информацию.

Модуль 4. Мастеринг фич

Тема 1
Оценка будущих фич

Цель занятия
- Научиться оценивать любую потенциальную фичу через фичер-анализ документ, который учитывает и дизайн и продуктовые задачи
- Взять документ и воркфлоу в свою регулярную работу

Краткое содержание
Как проанализировать потенциал будущей фичи и подготовить документ, который ответит на все вопросы продакт овнеров и поможет вам "продать" фичу всем членам команды.

Домашнее задание

Изучаем фичер бриф
Цель
Изучаем фичер бриф шаблон и анализируем откуда нам брать нужную информацию.

Тема 2
Мастеринг фич: Батл Пасс

Цель занятия
- Узнать лучшие практики внедрения Батл Пассов для разных жанров

Краткое содержание
Покажем большое количество существующих практик внедрения Батл Пассов и каких уроки из этого можно извлечь для своего проекта, учитывая жанр, платформу и аудиторию.

Домашнее задание

Анализ Батл Пасса
Цель
Проанализируйте вашу игру и используя данные из урока, выберете какой батл пасс вам подходит: по продолжительности, по количеству тиров и т.д. Мотивируйте свои решения.

Тема 3
Мастеринг фич: Игровой магазин

Цель занятия
- Узнать лучшие практики внедрения Игрового магазина для разных жанров

Краткое содержание
Покажем большое количество существующих практик создания внутриигрового магазина и каких уроки из этого можно извлечь для своего проекта, учитывая жанр, платформу и аудиторию.

Тема 4
Мастеринг фич: FTUE

Цель занятия
- Узнать лучшие практики создания FTUE для разных жанров

Краткое содержание
Как сделать хороший туториал, как долго идёт онбординг, что добавить и что оставить, как проанализировать? Всё самое важное в этом уроке.

Тема 5
Мастеринг фич: Социальные фичи

Цель занятия
- Узнать лучшие практики внедрения социальных фич для разных жанров

Краткое содержание
Покажем большое количество существующих практик создания социальных фич и каких уроки из этого можно извлечь для своего проекта, учитывая жанр, платформу и аудиторию.

Тема 6
Мастеринг фич: Крафтинг

Цель занятия
- Узнать лучшие практики внедрения крафтинга для разных жанров

Краткое содержание
Покажем большое количество существующих практик создания крафтинга и каких уроки из этого можно извлечь для своего проекта, учитывая жанр, платформу и аудиторию.

Тема 7
Мастеринг фич: Сторителлинг

Цель занятия
- Узнать лучшие практики внедрения сторителлинга для разных жанров

Краткое содержание
Расскажем и покажем зачем нужен нарратив в разных жанрах, чему он помогает и чему мешает.

Тема 8
Работа с AI, оптимизация процессов, брейнсторм

Цель занятия
- Узнать, как можно использовать ИИ в геймдизайне и в целом в игровой разработке
- Как ИИ может помочь в брейнсторме
- Как можно оптимизировать процессы, применяя ИИ

Краткое содержание
Искусственный интеллект всё сильнее проникает в наши жизни и рабочие процессы. Как извлекать из этого пользу и не остаться позади расскажем в этом уроке.

Тема 9
Воркшоп: Вместе прокачиваем ваши игры

Цель занятия
- Спланировать применение новой полученной информации в модуле для своего проекта, коллективно обсудить ваши идеи и помочь коллегам.

Краткое содержание
Вместе обсудим ваши игры, подумаем как их доработать, какие фичи можно сделать лучше, какие добавить, а какие, возможно, убрать.

Домашнее задание

Финализируем анализ фич
Цель
Имея всю информацию и анализ из модуля, финализируем анализ и план фич.

Модуль 5. Карьерный

Тема 1
Конфликты

Цель занятия
- Научиться решать рабочие конфликты
- Научиться избегать конфликтов на работе
- Создавать бесконфликтную среду в команде

Краткое содержание
Какие конфликты могут возникнуть на рабочем месте и как их решать? Как избегать конфликтов и создать позитивную рабочую среду, где креатив превыше всего.

Тема 2
Руководим командой геймдизайнеров

Цель занятия
- Понимать принципы работы в команде геймдизайнеров и принцип разделения обязанностей
- Уметь идентифицировать слабые и сильные стороны геймдизайнеров
- Научиться поддерживать рост подчиненных геймдизайнеров

Краткое содержание
Рассказываем как руководить командой геймдизайнеров, какие принципы нужно соблюдать, как развивать своих подчиненных и как делить обязанности.

Домашнее задание

Руководство командой
Цель
Студенту предлагается расписать как он руководит или руководил бы командой геймдизайнеров на своём проекте, как бы распределял обязанности и почему. Фидбек от преподавателя поможет наметить вектор развития.

Тема 3
Менторство

Цель занятия
- Узнать о пользе менторства
- Узнать лучшие практики и карьерные преимущества от менторства

Краткое содержание
В этом уроке мы расскажем про лучшие практики менторства, почему лучше как можно раньше становиться ментором и какие из этого потраченного времени могут появиться плюсы и ваши будущие карьерные преимущества.

Тема 4
Карьерный рост

Цель занятия
- Узнать тактики и практические советы, чтобы карьерный рост начался и не останавливался

Краткое содержание
Практические советы и стратегии о том, как не останавливаться в карьерном росте.

Тема 5
Постановка целей на карьеру, способ OKR, помощь в постановке целей команде

Цель занятия
- Узнать про распространенную методику OKR, научиться планировать свои цели и рост, научиться измерять эти цели

Краткое содержание
Рассказываем про метод OKR, который позволяет вам ставить адекватные цели на рост, которые можно измерить.

Тема 6
Воркшоп по OKR

Цель занятия
- Спланировать применение на практике полученной в модуле информации и коллективно получить четкий план и инструкции
- Проводим пир-ту-пир OKR анализ и помогаем коллеге поставить цели

Краткое содержание
После прошлой теоретической лекции мы начнем составлять ваш собственный план развития по OKR, а в домашней работе вам нужно будет его завершить.

Домашнее задание

OKR План
Цель
Закончить собственный план развития по OKR на ближайший год.

Модуль 6. Проектная работа

Тема 1
Выбор темы проектной работы

Краткое содержание
В проектной работе студенту предлагается два варианта на выбор:
1. Составить план и подробную стратегию развития проекта (своего или для своей компании)
2. Составить план и подробную стратегию развития себя как геймдизайнера.

Домашнее задание

Проектная работа

Тема 2
Консультация по проектам

Тема 3
Защита проектов

Тема 4
Итоговое занятие