otus
онлайн-образование

Полная программа

Сценарист игр и Нарративный дизайнер

Сценарист игр и Нарративный дизайнер

Длительность курса: 196 часов

Модуль 1. Введение в профессию нарративный дизайнер и сценарист игр

Тема 1
Знакомство с курсом

Цель занятия
познакомить студентов с основными правилами и модулями курса;
ответить на вопросы студентов по структуре и ведению курса.

Краткое содержание
обсуждение основных сведений о курсе;
структура курса;
как сдавать домашние задания и практические работы;
информация о проекте курса.

Тема 2
Знакомство с профессией Нарративный дизайнер

Цель занятия
познакомить студентов с основами профессии нарративного дизайнера.

Краткое содержание
кто такие нарративный дизайнер и сценарист игр;
чем отличаются нарративный дизайнер и сценарист игр;
как нарративный дизайнер и сценарист игр связаны с гейм- и левел-дизайном;
перспективы развития данных профессий на отечественном и зарубежных рынках.

Тема 3
Основные этапы разработки игр

Цель занятия
познакомиться с основными этапами разработки видеоигр;
получить представление о том, какие задачи и процессы охватывает каждый этап разработки видеоигр.

Краткое содержание
какие этапы включает в себя процесс разработки видеоигр;
какие основные задачи решаются на каждом этапе;
как взаимодействуют различные специалисты (дизайнеры, программисты, художники и др.) на разных этапах разработки.

Тема 4
Целевая аудитория как критерий построения сценария. Типы игроков.

Цель занятия
рассмотреть важность адаптации сценария и игрового опыта под разнообразную целевую аудиторию;
ознакомить с различными типами игроков и их влиянием на дизайн.

Краткое содержание
почему важно учитывать целевую аудиторию при разработке сценария игры;
как различные возрастные группы, интересы и опыт игроков влияют на сценарий и игровой опыт;
какие типы игроков существуют, и какие характеристики каждого типа важны при проектировании игрового контента.

Домашние задания

Домашнее задание №1. Анализ ЦА
Цель
Цель домашнего задания: Применить концепции, изученные на лекции, к анализу и улучшению существующей игры.

Работа с ДЗ и результат:
Студенты применят концепции, изученные на лекции, к анализу и улучшению существующей игры. Это задание поможет им развить навыки адаптации сценария и игрового опыта под различные типы игроков, а также способность анализировать дизайн игр с учётом интересов и предпочтений целевой аудитории. Оно также позволит студентам проявить креативность в предложении изменений, которые могут сделать игровой опыт более интересным и увлекательным для разнообразных групп игроков.

Тема 5
Знакомство с игровыми жанрами

Цель занятия
предоставить студентам обзор различных игровых жанров;
сформировать понимание того, как особенности каждого жанра влияют на нарратив и дизайн игр.

Краткое содержание
какие основные игровые жанры существуют, и какие их характеристики;
как нарратив и геймплей различных жанров взаимодействуют между собой;
какие типичные элементы и механики встречаются в каждом из жанров.

Домашние задания

Домашнее задание №2 «Игровые жанры»
Цель
Цель домашнего задания: применить знания о различных игровых жанрах для анализа и понимания влияния жанров на нарратив и геймплей игр. Это также поможет углубить понимание связи между жанром и созданием уникального игрового опыта.

Студенты проанализируют игровой жанр одной из их любимых игр, определят важнейшие элементы этого жанра, а также выявят, как эти элементы влияют на нарратив и геймплей игры. Это задание поможет им углубить понимание взаимосвязи между жанром и игровым опытом.

Тема 6
Концепт. Синопсис. Сценарий.

Цель занятия
познакомиться с процессом разработки игрового сюжета, начиная от общего концепта и заканчивая детализированным сценарием;
понять различия между концептом, синопсисом и сценарием.

Краткое содержание
чем отличается концепт от синопсиса и сценария в контексте разработки игры;
какие этапы включает процесс создания сюжета игры от начальной идеи до детализированного сценария;
какие ключевые элементы должны присутствовать в каждом из указанных документов.

Домашние задания

Домашнее задание №3 «Концепт. Синопсис. Сценарий»
Цель
Цель домашнего задания: применить знания о концепции, синопсисе и сценарии для создания полноценного игрового сюжета. Это также позволит лучше понять процесс разработки сюжета и его важность в игровом дизайне.

Вы разработаете свой собственный игровой концепт, синопсис и начальный сценарий для вымышленной игры. Это задание позволит применить знания о различных этапах разработки сюжета и закрепить понимание различий между документами.

Тема 7
Ren'Py: первичное знакомство с движком (занятие 1)

Цель занятия
познакомиться с движком Ren'Py и его базовыми возможностями.

Краткое содержание
начало работы в Ren'Py.

Тема 8
Особенности жанра визуальной новеллы

Цель занятия
выделить ключевые черты визуальных новелл;
обозначить основные жанры, поджанры визуальных новелл, объяснить их отличительные особенности;
составлять структуру рутов;
перечислить практические рекомендации о соблюдении баланса между повествованием и интерактивными элементами.

Краткое содержание
структура и логика построения сюжетных веток (рут);
жанры и поджанры визуальной новеллы, особенности;
интерактивность в визуальных новеллах;
практические рекомендации.

Тема 9
Базовые навыки насмотренности

Цель занятия
узнать, что такое насмотренность;
освоить ключевые навыки анализа игр и сюжетов;
понять, зачем всё это нужно для успешной работы нарративного дизайнера.

Краткое содержание
что такое насмотренность и почему этот навык так необходим в нарративном дизайне;
на какие элементы игр и сюжетов следует обращать внимание для развития насмотренности;
как развить навык анализа игр и применить его в работе нарративного дизайнера.

Домашние задания

Подготовка к консультации
Цель
Цель: подготовить и структурировать материал для проектной работы.

Тема 10
Консультация по проектной работе №1

Цель занятия
напомнить студентам о порядке презентации практических работ;
выявить слабые места в концептах студентов;
придумать способы улучшения качества проекта.

Краткое содержание
информация о порядке проведения практических работ;
разбор черновиков проекта;
ответы на вопросы.

Домашние задания

Практическая работа №1
Цель
Подготовить основной пакет документации по проекту.

Тема 11
Защита проектной работы №1, ч. 1

Цель занятия
оценить качество разработанного игрового концепта и обсудить его сильные стороны и возможные улучшения.

Краткое содержание
оценка и обсуждение игровых концептов.

Тема 12
Защита проектной работы №1, ч. 2

Цель занятия
оценить качество разработанного игрового концепта и обсудить его сильные стороны и возможные улучшения.

Краткое содержание
оценка и обсуждение игровых концептов.

Модуль 2. От концепта до сценария

Тема 1
Дизайн-документация

Цель занятия
познакомиться с понятием и важностью дизайн-документации в нарративном дизайне;
развить навыки составления подробных и структурированных документов для успешной разработки игрового нарратива.

Краткое содержание
что такое дизайн-документация и какую роль она играет в нарративном дизайне;
какие есть виды дизайн-документации;
какие основные компоненты должны входить в дизайн-документацию для нарративного дизайнера;
как правильно структурировать и представлять информацию в дизайн-документах.

Домашние задания

Домашнее задание №4 «Вводная документация по вашей игре мечты»
Цель
Составить базовый сценарный документ, который затем можно будет масштабировать в процессе обучения.

Тема 2
Основы драматургии

Цель занятия
познакомиться с основами драматургии и понятием сюжетной структуры в контексте игрового дизайна;
предоставить представление о типичных законах и шаблонах, которым подчиняются сюжеты в играх.

Краткое содержание
что такое драматургия и какие принципы она включает в себя;
какие основные элементы составляют сюжетную структуру любого произведения;
что такое сюжетные тропы;
какие типичные законы и шаблоны сюжетной структуры встречаются в играх и как они влияют на игровой опыт.

Домашние задания

Домашнее задание №5 «Структура сценария»
Цель
В этом домашнем задании раскладываем все существующие элементы сюжета на структурную схему.

Тема 3
Трехактовое построение сценария

Цель занятия
познакомиться с понятием трёхактового построения сценария;
сформировать понимание о том, как трёхактовое построение сценария применимо в контексте игрового нарратива.

Краткое содержание
что представляет собой трёхактовое построение сценария;
какие элементы составляют каждый из трёх актов;
как трёхактовая структура может быть применена к сюжетам в играх;
разбор структуры сценария в популярных играх.

Домашние задания

Домашнее задание №6. «Синопсис проекта».
Цель
На практике закрепить теоретические знания с предыдущих лекций.

Тема 4
Создание персонажа. Протагонист и антагонист и их роли в сюжете.

Цель занятия
научить студентов создавать живых, харизматичных персонажей и разрабатывать их арки;
усвоить методы создания убедительного протагониста и харизматичного антагониста в игровых нарративах.

Краткое содержание
какие основные сценарные приемы для создания живого и харизматичного персонажа;
как разрабатывать арку развития персонажа, чтобы она была убедительной и соответствовала сюжету;
какие характеристики делают протагониста убедительным и привлекательным для игроков;
как создать харизматичного антагониста, чьи действия будут вызывать интерес и влиять на сюжет;
как протагонист и антагонист взаимодействуют друг с другом и как их конфликт влияет на игровой сюжет.

Домашние задания

Домашнее задание №7 «Профайлы персонажей»
Цель
Создать паспорт главного героя игры.

Тема 5
Конфликт в сценарии

Цель занятия
познакомиться с понятием конфликта в игровом сценарии, его видами и методами использования для создания интересного и динамичного нарратива.

Краткое содержание
что такое конфликт в игровом сценарии и почему он важен;
какие виды конфликтов могут быть использованы в игровом нарративе;
как правильно настраивать и эскалировать конфликтные ситуации для поддержания интереса игроков;
как конфликт влияет на развитие персонажей и сюжетных поворотов.

Домашние задания

Домашнее задание №8 «Создание конфликтов»
Цель
Создание жизнеспособных конфликтов между персонажами истории.

Тема 6
Сеттинг. Окружающий героя мир

Цель занятия
раскрыть значение слова «сеттинг» и его роль – окружающего мира игры;
научиться создавать убедительные и неповторимые игровые миры, способные дополнять сюжет и обогащать игровой опыт.

Краткое содержание
что представляет собой сеттинг в игровом сценарии и как он взаимодействует с персонажами и сюжетом;
какие аспекты следует учесть при разработке сеттинга, чтобы создать уникальный и живой игровой мир;
как сеттинг влияет на восприятие атмосферы игры и эмоциональный опыт игроков;
как сеттинг может стать активным игровым элементом и средством для поддержания напряжения сюжета.

Домашние задания

Домашнее задание №9 «Сеттинг»
Цель
В этом задании заставляем сеттинг работать и на геймдизайн, и на сюжет.

Тема 7
NPC

Цель занятия
познакомиться с понятием NPC (Non-Player Character) в играх, раскрыв роль и значение этих персонажей для обогащения игрового мира и нарратива.

Краткое содержание
кто такие NPC и какие функции они выполняют в игровом мире;
как разрабатывать уникальных NPC, способных обогатить игровой опыт игроков;
как NPC взаимодействуют с главными персонажами и влияют на сюжет различных жанров игр;
как создавать убедительных NPC с мотивацией, характерами и арками развития.

Домашние задания

Домашняя работа № 10. «NPC»
Цель
Разработать уникальных NPC для своей вымышленной игры, учитывая рассмотренные в занятии аспекты.

Тема 8
Нейросети - готовим визуал и саунд для проекта

Цель занятия
рассмотреть влияние нейросетей и искусственного интеллекта на индустрию развлечений и, в частности, на разработку игр;
обсудить потенциал нейросетей как инструмента и вызовы, с которыми сталкиваются разработчики.

Краткое содержание
возможности которые предоставляют нейросети и искусственный интеллект в разработке игр;
использование нейросетей для генерации контента, улучшения графики, оптимизации игровых процессов и др.;
вызовы и проблемы, связанные с применением искусственного интеллекта в играх;
способы балансировать между использованием нейросетей и сохранением уникальности и качества игрового опыта.

Тема 9
Эмерджентность и структура сценария в играх

Цель занятия
познакомиться с понятием эмерджентности в играх и разбором взаимодействия между структурой сценария и возникающими событиями в ходе игры.

Краткое содержание
что такое эмерджентность и как она применяется в играх;
как структура сценария влияет на эмерджентные события в игре;
каким образом игроки могут воздействовать на развитие сюжета в эмерджентных системах.

Тема 10
Внутриигровые тексты

Цель занятия
рассмотреть роль и значение внутриигровых текстов в создании нарратива игр;
познакомиться с различными видами внутриигровых текстов.

Краткое содержание
что такое внутриигровые тексты и какую роль они выполняют в нарративе игр;
какие виды внутриигровых текстов существуют и какие функции они могут иметь;
как адаптировать стиль и формат внутриигровых текстов под выбранный жанр и настроение игры;
как внутриигровые тексты могут взаимодействовать с персонажами, миром и игровой механикой.

Тема 11
Диалоговая и квестовая система

Цель занятия
разобраться в создании эффективных диалогов и квестовых систем в играх, их роли в нарративе и методах создания ветвящихся и интерактивных историй.

Краткое содержание
какую роль играют диалоги и квестовые системы в создании нарратива игр;
как создавать увлекательные диалоги, способные поддерживать интерес игроков и характеры персонажей;
как разрабатывать ветвящиеся квесты и истории, учитывая разные пути развития сюжета;
как внедрять элементы выбора и последствий в диалоги и квесты для создания глубокого нарратива.

Домашние задания

Домашнее задание №11 «Создание условий и ивентов внутри диалога»
Цель
Создавать ветвящиеся диалоги с полным набором триггеров и условий.

Тема 12
Защита проектной работы №2

Цель занятия
проверить на практике качество усвоенных знаний.

Краткое содержание
как эффективно подготовиться к защите своей второй проектной работы и представить свой игровой проект;
какие критерии будут использованы для оценки вашего игрового проекта и его нарративных аспектов;
какие аспекты вашего проекта стоит особенно подчеркнуть, чтобы продемонстрировать его ценность и уникальность;
как использовать полученную обратную связь и опыт для дальнейшего развития навыков нарративного дизайна и разработки игр.

Домашние задания

Домашнее задание №12. «Диалоговая и квестовая системы».
Цель
Создать ветвящиеся диалоги и квесты для вымышленной игры, сфокусировавшись на вариативности и нарративных последствиях.

Тема 13
Защита проектной работы №2, ч. 2

Цель занятия
проверить на практике качество усвоенных знаний.

Краткое содержание
как эффективно подготовиться к защите своей второй проектной работы и представить свой игровой проект;
какие критерии будут использованы для оценки вашего игрового проекта и его нарративных аспектов;
какие аспекты вашего проекта стоит особенно подчеркнуть, чтобы продемонстрировать его ценность и уникальность;
как использовать полученную обратную связь и опыт для дальнейшего развития навыков нарративного дизайна и разработки игр.

Домашние задания

Проектная работа №2
Цель
По итогу студенты подготовят основной пакет документации по проекту.

Модуль 3. Нарративный дизайн

Тема 1
Ren'Py: сцены, диалоги и графика (занятие 2)

Цель занятия
познакомиться с основами работы в движке Ren'Py и возможностями создания интерактивных нарративов.

Краткое содержание
обзор основных инструментов и возможностей движка для работы над проектной работой.

Домашние задания

Проектная работа №3
Цель
Написать короткий (до 50-ти реплик), но законченный эпизод из игры мечты в формате текстовой новеллы с вариативными концовками, которую можно загрузить в браузер.
В этом задании вы должны продемонстрировать уровень владения знаниями и навыками, приобретенными за время прохождения курса.

Тема 2
Нарративный геймдизайн

Цель занятия
познакомиться с понятием «нарративный геймдизайн»;
научиться интегрировать сюжетные элементы в игровые механики.

Краткое содержание
что представляет собой нарративный геймдизайн и как он отличается от обычного геймдизайна;
как интегрировать сюжетные элементы, персонажей и мотивацию в игровые механики;
какие методы можно использовать для создания геймплея, который поддерживает нарратив и наоборот;
как балансировать между нарративными элементами и игровой механикой, чтобы достичь гармоничного взаимодействия.

Домашние задания

Домашнее задание №13. «Игровые механики»
Цель
Определить геймплейные цели игры, сформулировать желаемый игровой опыт, сделать первый подход к механикам.

Тема 3
Ren'Py: переменные и ветвления сюжета (занятие 3)

Цель занятия
освоить использование переменных и условных операторов для создания ветвлений и разных концовок.

Краткое содержание
как задавать направление сюжета с помощью переменных условные операторы if, elif, else для ветвлений;
комбинация и использование нескольких переменных;
влияние меню выбора на сюжет.

Тема 4
Геймдизайн и нарратив в мобильных играх

Цель занятия
изучить особенности интеграции нарратива и геймдизайна в мобильных играх;
научиться создавать увлекательный игровой опыт на мобильных устройствах.

Краткое содержание
особенности геймдизайна и нарратива в мобильных играх, учитывая ограниченные ресурсы устройств;
механики создания увлекательного и привлекательного нарратива в мобильной игре, удерживая внимание игрока;
игровые механики и элементы, особенно эффективные в мобильных играх с нарративом;
баланс между нарративными элементами и короткими игровыми сессиями в мобильных играх.

Домашние задания

Домашнее задание №14 «Создать документ для нарративной механики»
Цель
Придумать механику, раскрывающую нарратив истории.

Тема 5
Ren'Py: счётчики и инвентарь (занятие 4)

Цель занятия
научиться работать со счётчиками для интерактивности, создавать инвентарь и отображать его на экране.

Краткое содержание
условия для взаимодействия с предметами, примеры;
отслеживание очков, диалогов и отношений с персонажами через счётчики;
как создать инвентарь, списки предметов;
отображение инвентаря и информации на экранах.

Тема 6
Геймдизайн и нарратив в играх на ПК и консоли

Цель занятия
рассмотреть особенности интеграции нарратива и геймдизайна в играх на ПК и консолях;
научиться создавать глубокий и захватывающий игровой опыт.

Краткое содержание
характерные особенности игр на ПК и консолях в плане геймдизайна и нарратива;
подходы к созданию глубокого и захватывающего нарратива в играх на ПК и консолях;
игровые механики и элементы, которые поддерживают и раскрывают нарратив в этом контексте;
способы обеспечить долгосрочный интерес игрока и создать насыщенный игровой опыт.

Тема 7
Ren'Py: звуки, анимации, экспорт проекта (занятие 5)

Цель занятия
научиться добавлять звуки, анимации, эффекты, сохранять игру, экспортировать её и проверять ошибки.

Краткое содержание
добавление музыки и звуковых эффектов;
типы анимаций, настройка длительности, зацикливание;
эффекты при переходах и динамика происходящего;
экспорт игры и базовая проверка ошибок через консоль.

Тема 8
Воркшоп Интеграция нарратива в готовый проект

Цель занятия
провести практический воркшоп, на котором студенты смогут применить полученные знания о нарративном дизайне, интегрируя его в уже существующий игровой проект.

Краткое содержание
способы интеграции нарративных элементов в готовый игровой проект без нарушения баланса и структуры;
усиливаем или дорабатываем нарративные аспекты, чтобы обогатить опыт игрока;
подходы, чтобы нарративные изменения дополнялись или взаимодействовали с текущими игровыми механиками.

Домашние задания

Домашнее задание № 15. «Интеграция навыков в работу над проектом».
Цель
Продолжаем интегрировать нарративные элементы в свой готовый игровой проект.

Тема 9
Роль и особенности в команде для нарративного дизайнера

Цель занятия
рассмотреть роль и важность нарративного дизайнера в команде разработки игр, а также разобраться в особенностях взаимодействия с другими членами команды.

Краткое содержание
роль нарративного дизайнера в команде разработки игр;
навыки и знания, важные для успешной работы нарративного дизайнера;
влияние на нарративный дизайн взаимодействия с другими членами команды;
стратегии и методы в помощь нарративному дизайнеру для эффективного сотрудничества с другими специалистами.

Тема 10
Составление ТЗ для команды от нарративного дизайнера

Цель занятия
изучить процесс составления технического задания (ТЗ) для разработки игры от нарративного дизайнера, чтобы обеспечить понимание и согласованность в команде.

Краткое содержание
важные элементы технического задания от нарративного дизайнера;
способы обеспечить понимание и согласованность в команде разработки с помощью ТЗ;
каким образом ТЗ может служить связующим звеном между нарративным дизайнером и другими специалистами;
лучшие практики составления ТЗ для команды.

Домашние задания

Домашнее задание №16. «Составление ТЗ для художника по персонажам».
Цель
Составить техническое задание для конкретного игрового проекта.

Тема 11
Питчинг проектов

Цель занятия
освоить навыки эффективного питчинга игровых проектов, чтобы успешно представить свои идеи и привлечь внимание инвесторов или партнеров.

Краткое содержание
понятие «питчинг» и почему он важен в игровой индустрии;
ключевые элементы, входящие в питч проекта;
структура питч как способ ясно и лаконично донести суть идеи;
обзор стратегий и методов, которые помогут сделать питч привлекательным и убедительным.

Домашние задания

Домашнее задание №17. «Питч».
Цель
Студенты будут разрабатывать свой собственный питч для своей игровой идеи.

Тема 12
Техническая консультация по проектной работе №3

Цель занятия
провести техническую консультацию для студентов по созданию и презентации игры на платформе Ren'Py.

Краткое содержание
ответы на вопросы студентов;
информация о порядке проведения практической работы;
разбор слабых сторон черновиков проектов и поиск путей для их улучшения.

Тема 13
Бонусная лекция: нарратив в искусстве, ч. 1.

Цель занятия
распознавать использование отсылок в кино и их влияние на восприятие истории;
адаптировать техники режиссуры и повествования из кино для создания увлекательных сюжетов в играх;
выделять и интерпретировать нарративные приемы и визуальные метафоры в кинематографе;
проработать нерешенные домашние задания и подготовить материал для успешной защиты проектной работы.

Краткое содержание
нарративные приемы в кино: повествование и история;
как читать кино метафоры, отсылки в кино;
интерпретация кино для разработки игр.

Тема 14
Бонусная лекция: нарратив в искусстве ч.2

Цель занятия
распознавать, интерпретировать и объяснять, как живопись передает сюжет и продвигает историю через визуальные образы;
читать и понимать метафоры, заложенные в произведениях искусства;
создавать собственные отсылки к искусству и массовой культуре в своих игровых проектах.

Краткое содержание
нарративные приемы в визуальном искусстве;
чтение метафор в визуальном искусстве;
нарративные отсылки к искусству и массовой культуре в игровых проектах;
заключение и обсуждение изученного на занятии.

Тема 15
Защита проектной работы №3

Цель занятия
провести презентацию своего проекта и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание
презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.

Тема 16
Защита проектной работы №3, ч. 2

Цель занятия
провести презентацию своего проекта и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание
презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.

Модуль 4. Карьерный

Тема 1
Самопрезентация в нарративном дизайне

Цель занятия
оформить резюме, используя готовые шаблоны;
создать визуально привлекательное портфолио для демонстрации проектов и достижений;
упаковывать свои проекты, делая их яркими и убедительными для потенциальных работодателей;
улучшить свои материалы на основе экспертной обратной связи.

Краткое содержание
резюме: структура и оформление;
портфолио: создание, примеры успешных портфолио в сфере нарративного дизайна;
упаковка проектов;
анализ резюме студентов;
рекомендации по улучшению портфолио и упаковки проектов.

Домашние задания

Оформление резюме и портфолио по шаблону
Цель
Отработать навык написания резюме и оформления портфолио.

Тема 2
Поиск работы - где найти стоящие проекты?

Цель занятия
научиться ориентироваться в актуальных площадках для поиска работы;
научится анализировать возможности участия в инди и коммерческих проектах, понимать и оценивать их перспективность;
познакомиться с ключевыми игровыми конкурсами и мероприятиями для презентации своих навыков и проектов;
научиться писать эффективные сопроводительные письма.

Краткое содержание
обзор актуальных площадок для поиска работы;
поиск инди и коммерческих проектов;
игровые конкурсы и мероприятия для junior-специалиста;
сопроводительное письмо: структура и рекомендации по составлению.

Тема 3
Этапы принятия на работу и тестовое задание

Цель занятия
разобраться в этапах процесса принятия на работу в игровой индустрии и освоить подходы к выполнению тестовых заданий.

Краткое содержание
этапы процесса принятия на работу в игровой индустрии;
этапы подготовки к собеседованиям;
обзор вопросов, которые могут быть заданы на собеседовании;
правильный подход к выполнению тестовых заданий и демонстрации своих навыков;
обзор лучших практик и стратегий для успешного прохождения через процесс принятия на работу.

Домашние задания

Выполнить ТЗ на должность Нарративного дизайнера
Цель
Попрактиковаться в выполнении тестового задания на должность Нарративного дизайнера.

Тема 4
Инди проекты и самопродюсирование

Цель занятия
понимать особенности инди-проектов;
сформировать базовые навыки по созданию и управлению инди-командой;
разобраться в основах самопродюсирования;
подготовиться к выполнению тестовых заданий.

Краткое содержание
инди-проекты: особенности и виды;
создание и управление инди-командой;
продвижение и самопродюсирование;
подготовка к выполнению тестовых заданий.

Тема 5
Воркшоп Разбор тестовых заданий

Цель занятия
научиться эффективно анализировать тестовые задания;
получить подробную обратную связь по ТЗ;
повысить навыки выполнения тестовых заданий.

Краткое содержание
разбор тестовых заданий студентов;
разбор ошибок;
обратная связь и рекомендации.