**ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ**1. Геймдизайнер и «геймдизайнерский подход». Типы, функции и обязанности геймдизайнеров.

2. Принципы формирования идеи и роль контекста. Игровые циклы, core- и meta- механики.

3. Виды ограничений в реализации «идеи». Причины возникновения. Пути обхода ограничений.

4. Основы нарративного дизайна: суть, приёмы и хитрости.

5. Герой в мире, история, мифология, архетипы героев и методики их внедрения в компьютерные игр. Протагонист и игрок.

6. Западная философия геймдева: «Bioshock», «Cyberpunk 2077», «Dishonored».

7. Восточная философия геймдева: высококонтекстуальность, японские хорроры, игры Хидео Кодзимы.

8. Геймдизайнерская документация: её структура и виды. Правила написания геймдизайн-документа.

9. Применение игровых движков вне компьютерных игр. Преимущества, технологии, примеры.

10. Использование компьютерных игр в гуманитарных сферах, науке, образовании и в иных не-развлекательных целях.

11. Основные правила создания pitch-документа. Принципы составления и ошибки.

12. Проблема отсутствия опыта при работе в игровой индустрии и её решения.

Формы проведения зачёта

- Эссе-презентация курса на тему «Что же такое геймдизайн?»;

- Концепт («питч») собственной компьютерной игры;

- Выступление с презентацией на семинаре;

- Разработка игры в команде.