

ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ ПО ГЕЙМДИЗАЙНУ ДЛЯ ПОСТУПАЮЩИХ В МАГИСТРАТУРУ ПО КОНКУРСНЫМ ГРУППАМ ФПМИ

Регламент экзамена:

Экзамен проходит в виде собеседования в дистанционном формате с представителями магистерской программы. В случае, если ответ на вопрос подразумевает развернутый ответ, то дополнительно выделяется до 30 минут на подготовку к ответу, при этом абитуриенту разрешается пользоваться литературой и записями, но не электронными устройствами.

Список вопросов:

1. Какие вы знаете жанры игр? Что различает их?
2. Какие вы знаете платформы игр? Какие особенности свойственны играм, сделанным на разных платформах?
3. Какие специальности у людей в команде, разрабатывающей игры? Опишите сферы ответственности, роли, и навыки, необходимые в разработке игр.
4. Что такое монетизация? Какие вы знаете модели монетизации?
5. Что такое концепт (концепт-документ)? Что в нём описывается и как?
6. Что такое дизайн-документ? Что в нём описывается и как?
7. Что такое игровой баланс? В чем его задачи? Приведите пример из игр, в которые вы играли.
8. Что такое сеттинг? Как он описывается? приведите примеры известных вам сеттингов и опишите один из них.
9. Что такое игровая механика? Опишите пример из хорошо знакомой вам игры.
10. Какими разными задачами занимается гейм-дизайнер? Приведите примеры с описанием необходимых навыков и обязанностей.

Список литературы:

1. Scott Rogers. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, 2nd edition — Wiley, 2014.
Скотт Роджер. Новый Уровень! Руководство по геймдизайну. — М.: БОМБОРА.
2. Уточкин В., Сахнов К.. Хочу в геймдев! Основы игровой разработки для начинающих. — М.: БОМБОРА, 2021.