АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«КОЛЛЕДЖ «ЮНОСТЬ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНПОО «Колледж «Юность»
_____А.В. Даниленков
«____» _____ 2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
СЕРТИФИКАТ: 5FCB0BC74B2CAEC12B85B89DEB1FA4B9959EE9B5
ВЛАДЕЛЕЦ: ДАНИЛЕНКОВ АНДРЕЙ ВАЛЕРЬЕВИЧ
ДЕЙСТВИТЕЛЕН: С 22.07.2025 ПО 22.10.2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
вид образовательной программы

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ОСНОВЫ ГЕЙМДИЗАЙНА

направленность:
техническая

Форма обучения:
очная

Новоивановское, 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Основы геймдизайна» (далее – ДОП, образовательная программа) имеет техническую направленность и формирует у обучающихся комплекс знаний и навыков на стыке киберспорта, информационных технологий и проектирования игровых систем.

Разработчик: АНПОО «Колледж «Юность»

Содержание

РАЗДЕЛ 1. Общие положения 4

РАЗДЕЛ 2. Общая характеристика образовательной программы 4

РАЗДЕЛ 3. Структура образовательной программы 6

3.1 Календарный учебный график 6

3.2 Учебный план 6

РАЗДЕЛ 4. Рабочие программы 6

4.1. Курс «Игровые системы и экономика» 6

4.2. Курс «Игровое пространство и прототипирование» 8

РАЗДЕЛ 5. Условия реализации образовательной программы 9

РАЗДЕЛ 6. Формы аттестации и оценочные материалы 10

Оценочные материалы для промежуточной аттестации 11

Оценочные материалы для итоговой аттестации 12

РАЗДЕЛ 7. Методические материалы 12

РАЗДЕЛ 1. Общие положения

1.1. Настоящая дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Основы геймдизайна» относится к обучающим программам базового уровня технической направленности.

1.2. Нормативные основания для разработки образовательной программы:

− Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

− Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года утверждена».

− Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные правила и нормы Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

− приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1.3. При реализации ДОП могут использоваться различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение с учетом требований, установленных законодательством Российской Федерации.

1.4 Данная программа применима для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья организации.

РАЗДЕЛ 2. Общая характеристика образовательной программы

2.1. Общая информация

Адресат ДОП: подростки 16-18 лет.

Форма обучения: очная

Объем и срок освоения ДОП: срок реализации программы – 8 недель.

Общая продолжительность образовательного процесса: 16 часов.

Режим занятий: в соответствии с календарным учебным графиком. 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Продолжительность академического часа - 45 минут.

Количество обучающихся в группах: не более 20 человек.

2.2. Актуальность образовательной программы

Актуальность программы обусловлена стремительным ростом киберспортивной индустрии и потребностью рынка в специалистах, способных анализировать и проектировать игровые системы. Подростки 16–18 лет активно вовлечены в киберспорт, однако воспринимают игры преимущественно с позиции пользователя. Программа предлагает перейти от роли игрока к роли исследователя и разработчика.

Использование двух самых популярных командных дисциплин (Counter-Strike 2 и Dota 2) в качестве учебных полигонов позволяет наглядно продемонстрировать, как работают механики стрельбы и движения, как экономика управляет темпом матча, а устройство карты и туман войны формируют тактические решения.

Программа дает первичные навыки прототипирования, плейтеста и аналитики, что способствует осознанному профессиональному самоопределению в сфере геймдизайна и киберспорта.

Цель ДОП: формирование у обучающихся базовых компетенций в области геймдизайна соревновательных командных игр на примере CS2 и Dota 2, а также развитие

системного мышления через прохождение полного цикла «наблюдение — гипотеза — прототип — плейтест»

Задачи ДОП:

Обучающие:

1. Сформировать представление об игровом цикле, механике, балансе и обратной связи в соревновательных играх.
2. Показать, как механики движения, стрельбы, линии и фарма превращаются в решения игрока и цену этих решений.
3. Разобрать экономику матча CS2 и экономику героя в Dota 2 как системы наград и наказаний.
4. Познакомить с базовыми понятиями дизайна уровней: линии, узкие места, прострелы, тайминги, туман войны, контроль территорий.
5. Обучить работе с параметрами закрытых игровых серверов и лобби для изменения правил игры.
6. Сформировать первичный навык прототипирования, проведения плейтеста и фиксации результатов.

Развивающие:

1. Развивать аналитическое и системное мышление, умение видеть взаимосвязи в игровых правилах.
2. Развивать исследовательский подход: наблюдение, замер, сравнение, вывод.
3. Развивать пространственное мышление при работе со схемами карт CS2 и Dota 2.
4. Развивать навыки формулирования гипотез и их проверки экспериментальным путем.
5. Развивать навыки командной работы, распределения ролей и презентации результатов.

Воспитательные:

1. Формировать отношение к видеоигре как к объекту профессионального анализа.
2. Воспитывать культуру конструктивной обратной связи при обсуждении чужих проектов.
3. Развивать ответственное отношение к режиму работы за компьютером и цифровой гигиене.
4. Поддерживать устойчивый интерес к профессиям игровой индустрии и киберспорта.

2.3. Планируемые результаты освоения ДОП:

Личностные:

- сформированность устойчивого интереса к профессиям игровой индустрии;
- осознание разницы между позицией игрока и позицией разработчика;
- готовность к конструктивной критике и объективной самооценке;
- ответственное выполнение своей роли в проектной группе;
- спокойное отношение к «поражению» в плейтесте как к источнику данных.

Метапредметные:

- умение планировать и проводить простое исследование (наблюдение, замер, сравнение, вывод);
- умение формулировать проверяемую гипотезу и проверять её экспериментом;
- умение фиксировать результаты в таблицах, схемах и кратких документах;
- умение работать в команде и укладываться в отведенное время;
- навык публичной презентации и защиты своего проекта.

Предметные:

Обучающиеся должны знать:

- игровой цикл раунда CS2 и условия победы в Dota 2;
- типы раундов по экономике в CS2 и источники золота/опыта в Dota 2;

– базовые понятия дизайна уровней (прострелы, укрытия, тайминги в CS2; территории SC1-SC4, туман войны в Dota 2);

– перечень базовых команд для изменения параметров учебного лобби/сервера.

Обучающиеся должны уметь:

– описывать механику через связку «правило — выбор игрока — расплата»;

– находить на схеме карты ключевые точки и замерять тайминги;

– изменять параметры игрового сервера/лобби для проверки гипотезы;

– проводить плейтест и составлять одностраничное описание игрового режима.

Документ, который выдают обучающимся, успешно завершившим обучение по ДОП - сертификат об обучении по образцу, установленному Колледжем.

РАЗДЕЛ 3. Структура образовательной программы

3.1. Календарный учебный график

№ п/п	Наименование разделов программы	неделя 1	неделя 2	неделя 3	неделя 4	неделя 5	неделя 6	неделя 7	неделя 8
1	Модуль 1. Игровые системы и экономика	2	2	2	2				
2	Модуль 2. Игровое пространство и прототипирование					2	2	2	2

3.2 Учебный план

№	Наименование разделов, курсов, практик	Общее количество часов	В т.ч.			Форма аттестации
			Теоретическое обучение	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1	**Курс 1. Игровые системы и экономика**	8	2	6	-	зачет
2	**Курс 2. Игровое пространство и прототипирование**	7	1	6		зачет
	Итоговая аттестация	1		1	-	Защита проекта
	ИТОГО:	**16**	**3**	**13**	**0**	

РАЗДЕЛ 4. Рабочие программы

4.1. Курс «Игровые системы и экономика»

Цель модуля: формирование знаний о базовых механиках соревновательных игр и умений анализировать экономику матча как систему наград и наказаний на примере Counter-Strike 2 и Dota 2.

В результате изучения курса обучающийся должен:

уметь:

– замерять параметры движения персонажа (скорость с разным оружием, в приседе, при тихом шаге) в CS2 с помощью консольных команд;

– анализировать рисунок отдачи оружия в CS2 и делать выводы о механике контроля стрельбы;

– заполнять экономическую таблицу матча CS2, фиксируя доходы, расходы и тип закупки команды;

– менять параметры игрового сервера CS2 (например, mp_startmoney, mp_buytime) для проверки экономической гипотезы;

– проводить замеры количества добиваний (ластхитов) и денаев в Dota 2, используя героев с разной дальностью атаки и предметы;

– фиксировать уровни и ключевые предметы героев в Dota 2 в контрольных точках матча (4, 8, 12, 16 минута);

– изменять базовые экономические правила в лобби Dota 2 (через команды -gold, -lvlup, -disablecreepspawn) и наблюдать за изменением поведения игроков;

– оформлять карточку гипотезы по схеме «что меняем — чего ожидаем — что получили».

знать:

– игровой цикл раунда в CS2 (закупка, розыгрыш, итог, деньги на следующий раунд);

– механику стрельбы в CS2 (разброс в движении, необходимость остановки перед выстрелом) и звука как инструментов геймдизайна;

– типы раундов в CS2 по экономике (пистолетный, эко, полу-бай, форс, полная закупка) и назначение бонуса за поражение;

– устройство линии в Dota 2: путь волны крипов, механика последнего удара и добивания своих крипов (денай);

– источники золота и опыта в Dota 2 (крипы, нейтральные существа, герои, строения);

– понятие «предмет как ответ на потребность героя» и роль айтембилда;

– базовый набор консольных команд и настроек лобби для проведения экспериментов в CS2 и Dota 2.

Тематический план и содержание

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч
Тема 1.1. Как устроен раунд в CS2: механики движения, стрельбы и звука	**Содержание учебного материала**	**2**
	Настройка рабочего места, правила работы на закрытом сервере. Игровой цикл раунда CS2 (закупка — розыгрыш — итог)	0,5
	Практические занятия	**1,5**
	Лаборатория «Движения» Лаборатория «Стрельба» Дуэли 1x1 и 2x2 в закрытом лобби	1,5
Тема 1.2. Экономика матча в CS2: система наград и наказаний	**Содержание учебного материала**	**2**
	Стрельба по ботам Типы раундов (эко, форс, полная закупка), бонус за поражение	0,5
	Практические занятия	**1,5**
	Матч «Экономист команды» Лаборатория баланса «Сломай экономику»	1,5
Тема 1.3.	**Содержание учебного материала**	**2**
	Вход в игру, создание закрытых лобби, правила поведения	0,5

Одна линия под микроскопом в Dota 2: крипы, добивание, дистанция	Путь волны крипов, золото и опыт. Схема «правило, выбор, расплата»	
	Практические занятия	**1,5**
	Цена последнего удара Линия на двоих Дуэт на центральной линии	1,5
Тема 1.4. Сила в Dota 2: золото, опыт и предметы	**Содержание учебного материала**	**1,5**
	Источники золота и опыта. Предмет как ответ на потребность. Фазы игры	0,5
	Практические занятия	**1**
	Матч с бухгалтерией Эксперимент «Сломанная экономика»	1
	Промежуточная аттестация	0,5
	Всего:	**8**

4.2. Курс «Игровое пространство и прототипирование»

Цель курса: формирование умений анализировать карту как игровое пространство, замерять тайминги, а также освоение первичных навыков создания и тестирования собственного игрового режима.

В результате изучения курса обучающийся должен:

уметь:

– находить на схеме карт CS2 (Mirage, Anubis) линии, узкие места, прострелы и укрытия и наносить их на бумажную схему;

– замерять тайминги (время забега) от точек появления до ключевых позиций на карте CS2 с помощью секундомера;

– использовать гранаты в CS2 (дымовые, зажигательные) как инструмент временного изменения пространства и фиксировать это на схеме;

– работать с картой Dota 2: отмечать на схеме границы территорий SC1–SC4 и замерять время пути до них;

– организовывать проверку механики тумана войны в Dota 2, используя варды (Observer/Sentry) и консольную команду -allvision;

– формулировать идею собственного мини-режима и собирать его из разрешенных параметров игрового сервера;

– составлять одностраничное описание игрового режима (цель, правила, изменяемые параметры, гипотеза);

– проводить плейтест (тестирование) режима на других игроках, вести протокол наблюдения и защищать проект перед группой.

знать:

– базовые термины дизайна уровней (линии, узкие места, прострелы, укрытия, спорные территории);

– принципы баланса сторон на карте и влияние расположения точек респавна на тайминги;

– концепцию территориального контроля (Space Control) в Dota 2 и очередность борьбы за территории SC1–SC4;

– механику работы тумана войны и обзора в Dota 2, роль вардинга;

– полный цикл геймдизайнера: «гипотеза — прототип — плейтест — правка»;

– правила проведения честного плейтеста (автор не подсказывает игрокам, а только наблюдает);

– перечень доступных команд и настроек лобби для конструирования собственных режимов в CS2 и Dota 2.

Тематический план и содержание

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч
Тема 2.1 Дизайн уровней CS2: карта как игровое пространство	**Содержание учебного материала**	**2**
	Термины: узкие места, прострелы, укрытия, спорные территории	0,5
	Практические занятия	**1,5**
	Задание «Тайминги» Задание «Прострелы и укрытия» Гранаты: временное изменение пространства Быстрый обход Anubis	1,5
Тема 2.2 Карта Dota 2 как поле решений: пространство, туман войны, обзор	**Содержание учебного материала**	**2**
	Концепция Space Control. Очередь борьбы за территории	0,5
	Практические занятия	**1,5**
	Замеры в пути Прятки в тумане Ловушка в лесу Очередь территорий	1,5
Тема 2.3. Мини-режим: от идеи до прототипа	**Содержание учебного материала**	**2**
	Цикл «гипотеза — прототип — плейтест — правка». Правила плейтеста	0,5
	Практические занятия	**1,5**
	Проектирование и сборка мини-режима	1,5
Тема 2.4. Плей-тест	**Содержание учебного материала**	**1**
	Практические занятия	**1**
	Инструктаж по плейтесту Плейтест- карусель Итерация	1
	***Промежуточная аттестация* в форме зачета**	**1**
	Всего	**8**

РАЗДЕЛ 5. Условия реализации образовательной программы

5.1. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение реализации образовательной программы

Колледж располагает учебными аудиториями для проведения учебных занятий по реализации ДОП. Учебные помещения оснащены необходимым оборудованием, техническими средствами обучения и материалами.

Основное оборудование, мебель:

- Посадочные места по количеству обучающихся (столы, стулья) – 22 шт.
- Рабочее место преподавателя – 1 шт.
- Шкаф для хранения учебной и методической литературы – 1 шт.
- Доска интерактивная – 1 шт.

Технические средства:

- Компьютер с периферией (многоядерный процессор, 16 ГБ ОЗУ, достаточный объем HDD/SSD) (лицензионное программное обеспечение (ПО), образовательный контент и система защиты от вредоносной информации) – 22 шт.
- ПО и установленные игры CS2 и Dota 2 на каждый компьютер
- Демонстрационные учебно-наглядные пособия – по 1 компл.

5.2. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы

Педагогическая деятельность по реализации ДОП осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование, в том числе по

направлению IT, и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

Колледж вправе в соответствии с законодательством об образовании привлекать к занятию педагогической деятельностью по ДОП лиц, обучающихся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедших промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация программы предполагает наличие у каждого слушателя и преподавателя компьютера/ноутбука с подключением к сети Интернет (скорость 2 мбит/сек и выше).

5.3. Информационное обеспечение обучения

Реализация дополнительной общеразвивающей программы обеспечивается электронной библиотекой, фонд которой имеет в наличии электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе.

Электронные образовательные ресурсы (свободный доступ)

1. Официальный сайт и блог разработчиков Counter-Strike 2 (обновления, описание карт).
2. Официальный сайт Dota 2 (справочник героев и предметов).
3. Valve Developer Community — документация по параметрам сервера, инструментам создания карт (Workshop Tools) и пользовательских режимов.
4. Платформы и карты-тренажеры для отработки механик: Training Polygon (мастерская Steam).

РАЗДЕЛ 6. Формы аттестации и оценочные материалы

6.1. Формы аттестации

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме текущего контроля успеваемости, промежуточных и итоговой аттестаций слушателей. Система оценки носит формирующий характер и проводится без использования отметочной системы.

6.1.1 Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль проводится преподавателем на каждом занятии. Он направлен на проверку промежуточных результатов обучения и фиксацию выполнения практических заданий.

Форма текущего контроля:

- проверка учебных артефактов (практических работ), созданных обучающимися в ходе занятия, а также

- педагогическое наблюдение за работой в парах и группах.

Преподаватель фиксирует выполнение объявленных в начале занятия заданий в произвольной форме (например, в журнале посещаемости или путем сбора артефактов в личное портфолио обучающегося).

6.1.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится по итогам каждого модуля в рамках учебного времени.

Цель — определить степень достижения учебных целей по модулю и допуск к следующему этапу обучения

Зачет осуществляется в разрезе «зачет/незачет».

6.1.3 Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится в форме защиты мини-режима.

6.2. Оценочные материалы для промежуточной аттестации

Модуль 1. «Игровые системы и экономика»

Форма проведения: Комбинированный зачет (блиц-опрос и сдача портфолио модуля).
Время проведения: 10–15 минут.

Содержание:

1. Блиц-опрос (5 минут): Преподаватель задает каждому студенту по одному вопросу на знание понятий из пройденных тем CS2 и Dota 2. Примеры вопросов:
   - *Что такое «цена решения» в механике стрельбы CS2?*
   - *В чем разница между раундом «эко» и «форс»?*
   - *Зачем в Dota 2 нужна механика добивания своих крипов (денай)?*
   - *Какая команда в Dota 2 отключает появление крипов?*
2. Сдача артефактов (10 минут): Студенты сдают преподавателю рабочие документы, созданные на занятиях:
   - Лист наблюдений по механикам CS2;
   - Экономическая таблица и карточка гипотезы CS2;
   - Лист наблюдений по линии Dota 2;
   - Таблица развития героев и карточка гипотезы Dota 2.

Критерии оценивания

«Зачтено» выставляется, если обучающийся верно ответил на вопрос блиц-опроса (или исправил ошибку с помощью преподавателя) и сдал 4 артефакта, оформленных в соответствии с требованиями.

«Не зачтено» - если студент не может объяснить базовые термины модуля и/или не предоставил более двух артефактов без уважительной причины.

Модуль 2. «Игровое пространство и прототипирование»

Форма проведения: Питч-сессия (экспресс-презентация идеи режима).
Время проведения: 10–15 минут.

Содержание аттестации:

Группы в течение 1,5-2 минут представляют концепцию своего будущего игрового режима, опираясь на схему карты (CS2 или Dota 2) и шаблон описания. Они должны ответить на 2 вопроса: *«Какую проблему или механику мы исследуем?»* и *«С помощью каких параметров сервера мы это проверим?»*

Критерии оценивания

«Зачтено» выставляется, если:

1. Идея режима реализуема доступными средствами (командами лобби/сервера).
2. Студент(ы) сдали заполненную аннотированную схему карты и черновик шаблона режима.
3. Питч уложился в регламент.

«Не зачтено» — если идея не подкреплена техническими параметрами, студент не понимает, как будет тестировать режим, или отсутствуют обязательные артефакты модуля.

6.3. Оценочные материалы для итоговой аттестации

Итоговая аттестация: защита мини-режима.

Обучающиеся представляют групповой проект, демонстрируя умение пройти полный цикл «гипотеза — прототип — плейтест — правка»

Критерии оценки

Оценивается «зачтено / не зачтено»).

№	Критерий	Показатели для получения «Зачтено»
1	Связь с исследованиями	Идея режима опирается на артефакты предыдущих занятий (механику, экономику или карту CS2/Dota 2). Студенты могут объяснить, какое наблюдение легло в основу их правила.
2	Ясность гипотезы	Гипотеза сформулирована четко и проверяемо (например: «Если убрать крипов, игроки начнут драться с первой минуты»).
3	Техническая реализуемость	Режим собран из разрешенных параметров сервера/лобби (не более 3-х изменений). Запускается без ошибок и понятен для игроков.
4	Плейтест и итерация	Группа провела плейтест, заполнила протокол наблюдения и внесла одно обоснованное изменение в режим по его итогам.
5	Презентация и защита	Выступление уложилось в регламент (до 3-5 минут). Выступающий аргументирует решения и отвечает на вопросы группы и преподавателя

«Не зачтено» ставится, если группа не представила работающий прототип, не провела плейтест или не может объяснить назначение измененных параметров.

РАЗДЕЛ 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методическую основу программы составляют как классические труды по геймдизайну, так и непосредственно сама игра (CS2 и Dota 2), выступающая в роли интерактивного учебного пособия. В данной программе слушатели исследуют цифровую среду, её правила, ассеты и параметры серверов.

7.1. Игра как цифровой учебный полигон

Все элементы игры используются как учебные модели и дидактические материалы:

– Игровые карты (Mirage, Anubis в CS2; карта Dota 2): используются как «чертежи» для изучения дизайна уровней. Студенты анализируют геометрию пространства, тайминги забегов, линии обзора и прострелы.

– Игровая экономика (CS2 и Dota 2): выступает как математическая модель, на которой студенты проверяют гипотезы (например, что будет, если убрать бонус за поражение или изменить стартовый капитал).

– Консольные команды и настройки лобби (cl_showpos, sv_showimpacts, -disablecreepspawn, -gold и др.): являются инструментарием для прототипирования. Они позволяют «вскрыть» игру и менять её правила на лету для проведения лабораторных экспериментов.

– Тренировочные инструменты (Workshop Tools, карты из мастерской, REFRAG.GG, Training Polygon): используются как симуляторы для отработки конкретных механик (стрельбы, префайра, ластхита).

– Внутриигровая документация (Valve Developer Community): используется как справочник для понимания того, как устроены игровые сущности изнутри.

7.2. Внутренние методические разработки Академии Киберспорта XP

В ходе занятий используются готовые профильные методики и базы знаний, разработанные тренерами Академии:

– «База DOTA 2» и «Стрельба и её виды в CS»: базовые каталоги тем, объясняющие классы героев, механику стрельбы, стрейфы и пики.

– «TTG: Space Control» и «MG: Выбор территориальных приоритетов»: методики, объясняющие очередность борьбы за территории (SC1–SC4) и типы боевых действий.

– «EG1: Ресурсная дистанция», «EG: Вариативные модели поведения на линии», «TTG|EG: Теория айтембилда»: пособия по экономике, харассу и подбору предметов под потребности героя.

– «Warding» и «Farming Routes»: схемы установки вардов и маршруты фарма в лесу Dota 2.

– «Форматы занятий Академии XP» и «Рекомендации по работе тренера»: регламентируют структуру занятий (короткая теория — лаборатория — рефлексия) и систему поощрения студентов.

7.3. Раздаточные и бланковые материалы (Шаблоны для исследований)

Для фиксации результатов экспериментов и формирования портфолио используются авторские бланки:

– Лист наблюдений (таблица «правило — выбор — расплата» для анализа механик).

– Экономическая таблица матча (для учета закупок и доходов команд).

– Карточка гипотезы (формат «что меняем — чего ожидаем — что получили» для экспериментов с экономикой).

– Схемы карт формата A3 (контурные карты Mirage, Anubis и Dota 2 для нанесения маркеров).

– Протокол плейтеста (бланк для записи поведения игроков и выявления непонятных моментов в созданном режиме).

– Шаблон одностраничного описания игрового режима.