

Gamedev track, Fall 2022 semester:

1. Game development and design
2. Intro to Narrative design
3. Unity Game Engine Basics
4. Unreal Engine basics

Descriptions and schedules below:

Game development and design (INFG4236)

By Arseniy Deriglazov, Alexandr Mezin

Mon 15:00-18:00, Sat 13:00-15:00

Вводный курс, который познакомит вас с азами игрового дизайна и в целом позволит заглянуть под капот создания видеоигр.

An introductory course to give an understanding of how game development and design work.

Intro to Narrative design (CSE1118)

By Arseniy Deriglazov

Mon 13:00-15:00, Tue 14:00-15:00

В рамках курса "Storytelling in Video Games: an Introduction to Narrative Design" вы узнаете:

- как написать захватывающий сюжет для своей игры,
- как придумать иммерсивный, красочный игровой мир,
- как создавать глубокий лор, интересных монстров и живых персонажей - даже если в игре нет сюжета,
- как записать интерактивный диалог или нелинейное повествование,
- как стать дизайнером видеоигр и устроиться на работу в студию.

Этот вводный курс составлен так, чтобы быть полезным любому разработчику: и программисту, и гейм-дизайнеру, и художнику... В конце концов, каждый из них

будет принимать участие в создании игрового мира, персонажей, квестов - и каждому из них предстоит взаимодействовать в этом с нарративом.

Unity Game Engine Basics

By Yuliya Sutchenko

Tue 15:00-17:00, Wed 17:00-19:00

The course is designed to teach the student all stages of creating a game from an idea to its implementation on the Unity engine. During the course students will develop two simple mini-games such as snake and chess while learning the basics of the Unity engine, gaining programming skills, learning how to set up levels, and working with animation and lighting. Then they begin to translate their ideas into their own full-fledged project.

The purpose of the course is to prepare students for work in the field of game development on the Unity engine and consolidate the acquired skills on practical tasks. At the end of the course, each student will have a portfolio of three games and an understanding of the Unity game development process.

Курс разработан с целью обучить студента всем этапам создания игры от идеи до ее воплощения на движке Unity. Студенты разрабатывают две простые мини игры такие как змейка и шахматы изучая основы движка Unity, получают навыки программирования, учатся настраивать уровни, работать с анимацией и освещением. Далее приступают к воплощению своих идей, в полноценный проект. Цель курса - подготовить студентов к работе в сфере разработки игр на движке Unity и закрепить полученные навыки на практических заданиях. По окончании курса у каждого студента будет портфолио из трех игр и понимание процесса разработки игр на Unity.

Unreal Engine basics (CSE1116)

By Almaskhan Baimyshev

Mon 09:00-11:00 room 336, Tue 10:00-11:00 room 305

This course introduces students to the basics of Unreal Engine 5. Students will learn the engine interface, tools, and processes. This course is mostly about the technical side of developing games, such as working with environment, lights, physics, as well as programming game mechanics and logic. However, students will implement their newly learned skills in hands-on game projects and are encouraged to flex their creative muscles. The student games will be played and evaluated by their fellows. As a result of

the course, students will have three games in different genres and a solid understanding of working in Unreal Engine.

Этот курс ознакомит студентов с основами Unreal Engine 5. Студенты изучат интерфейс, инструменты и процессы движка. Теоретическая часть этого курса посвящена технической стороне разработки игр, такой как работа с окружением, освещением, физикой, а также программирование игровой логики и механик. Тем не менее, учащиеся будут применять свои новые навыки на практике, создавая игровые проекты и проявляя свои творческие способности. В студенческие игры будут играть и оценивать их товарищи. В результате курса студенты создадут три игры в разных жанрах и обретут твердое понимание работы в Unreal Engine.