студенты
13–16 лет

top

КОМПЬЮТЕРНАЯ АКАДЕМИЯ

- учёба с нуля и бесплатно
- диплом Академии на 2 языках
- трудоустройство во время обучения
- живая помощь от преподавателей
- платформа с упражнениями
- обновленная программа 2026



Разработка игр

для подростков

Тариф База	108	академических часов	54	урока за курс	7	месяцев длительность курса	2 пары в неделю
Тариф Про	108	академических часов	54	урока за курс	7	месяцев длительность курса	2 пары в неделю

Резидент Skolkovo

Бренд года 2025

Эффективное образование

Программа обучения

Тариф База

1 модуль

Графика для игр: от скетча до рабочего ассета

Что делаем на занятиях

- Рисуем спрайты, текстуры и UI-элементы в GIMP.
- Готовим графику под технические требования игрового движка.
- Выстраиваем структуру проекта и именование файлов.
- Вырабатываем единый визуальный стиль для игры.

Результат модуля

Готовый набор игровой графики: спрайты, текстуры и интерфейс, готовые к импорту в проект.

2 модуль

Прототипирование 2D-игры: собираем механики с нуля

Что делаем на занятиях

- Проектируем игровые механики и логику взаимодействий.
- Собираем сцены, уровни и систему событий в Construct 3.
- Настраиваем физику, столкновения и игровые состояния.
- Тестируем прототип, собираем обратную связь и дорабатываем.

Результат модуля

Рабочий 2D-прототип с продуманной механикой - можно поиграть, показать друзьям или выложить в портфолио.

3 модуль

3D-продакшн в Blender: модели, которые работают в игре

Что делаем на занятиях

- Моделируем low-poly объекты и персонажей для игрового движка.
- Создаём текстуры и настраиваем материалы.
- Собираем и организуем сцену в Blender.
- Экспортируем ассеты в формате, готовом для импорта в Unreal Engine.

Результат модуля

Набор оптимизированных 3D-моделей с текстурами: собственные ассеты, пригодные для реального проекта.

4 модуль

Unreal Engine 5: собираем 3D-проект на движке AAA-студий

Что делаем на занятиях

- Строим игровую сцену из собственных и готовых ассетов.
- Настраиваем освещение, материалы и постобработку.
- Программируем игровую логику через Blueprints без кода.
- Тестируем производительность и готовим проект к демонстрации.

Результат модуля

Рабочий 3D-прототип на Unreal Engine 5 - проект на том же движке, что используют профессиональные студии

5 модуль

Инди-разработка: как устроена индустрия и где моё место

Что делаем на занятиях

- Разбираем кейсы известных инди-игр и их путь от идеи до релиза.
- Формулируем концепцию собственного проекта и выбираем роль в команде.
- Составляем план разработки и распределяем задачи.
- Готовим и защищаем презентацию проекта перед аудиторией.

Результат модуля

Понимание реальной индустрии, готовая концепция игры и чёткое представление о специализации в геймдеве.



Тариф Про

1 модуль

Пишем код своей игры: управление, физика и логика персонажа

Что делаем на занятиях

- Пишем первые скрипты на C# и управляем объектами в Unity.
- Настраиваем движение, физику и столкновения персонажа.
- Программируем взаимодействие с предметами и окружением.
- Структурируем игровую логику, чтобы код был понятным и управляемым.

Результат модуля

Рабочий игровой прототип с управлением, физикой и взаимодействием объектов: персонаж бегает, прыгает и реагирует на мир.

2 модуль

Собираем игровые системы: инвентарь, прокачка, бои и волны врагов

Что делаем на занятиях

- Проектируем и программируем систему инвентаря с предметами.
- Добавляем прокачку персонажа: уровни, навыки, характеристики.
- Настраиваем стрельбу или рукопашный бой с обратной связью.
- Делаем спавн волн врагов и циклическую смену дня и ночи.

Результат модуля

Проект с взаимосвязанными системами: инвентарь, прокачка, боёвка и волны врагов. Игра становится глубже и сложнее.

3 модуль

Оживляем врагов: ИИ, патрулирование и логика мира

Что делаем на занятиях

- Настраиваем навигацию врагов по уровню с помощью NavMesh.
- Программируем патрулирование, зрение и реакцию противников.
- Создаём сложные триггеры и чёткие условия победы и поражения.
- Реализуем сохранение и загрузку прогресса, чтобы не начинать сначала.

Результат модуля

Умные враги с ИИ, сложные события в мире и рабочая система сохранения - игра запоминает прогресс и бросает вызов.

4 модуль

Готовим игру к релизу: билд, презентация и первые шаги в индустрии

Что делаем на занятиях

- Собираем финальный билд игры и проводим полное тестирование.
- Готовим презентацию проекта и рабочее описание для публикации.
- Разбираем платформы для выхода: Yandex Games, itch.io и другие.
- Изучаем варианты монетизации и выбираем подходящий под проект.

Результат модуля

Технически завершённый проект с собранным билдом, презентацией и пониманием, как опубликовать и монетизировать игру.

Уникальность курса

Последовательное знакомство с четырьмя направлениями геймдева: игровая графика, 2D-разработка, 3D-продакшн и работа в Unreal Engine 5.

Курс помогает подростку увидеть полный цикл и осознанно выбрать дальнейшую специализацию.

Фокус не на знакомстве с Unity, а на создании связанных игровых систем: инвентарь, прокачка, боёвка, волны врагов, смена дня и ночи, NavMesh, зрение противников и Save/Load.

Курс развивает архитектурное мышление и самостоятельность разработчика.

Как мы обучаем

Синхронные занятия с преподавателем; программирование на C#; разработка систем внутри единого проекта; практические задания; ревью кода и механик; тестирование; подготовка билда и защита проекта.

Цель курса

Сформировать у подростка базовое понимание полного цикла разработки игр и практические навыки создания графики, 2D- и 3D-ассетов и игровых прототипов.

Научить подростка проектировать архитектуру и программировать взаимосвязанные игровые системы в Unity на C#, доводя проект до рабочего билда.

Инструменты, которые вы изучите

Unity; C#; физика и анимация Unity; NavMesh; Save/Load; инструменты сборки билда.

GIMP; Construct 3; Blender; Unreal Engine 5.

18
лет на рынке

650
образовательных кампусов

6 400
преподавателей

160 000
студентов

26 000+
отзывов

4,8
рейтинг на Я. Картах

Также доступно онлайн-обучение

Наши партнёры: Yandex Cloud, hh карьерный маркетплейс

*данные действительны на июль 2026 года