

Amateur دوره اول	Junior Designer دوره دوم	Senior Designer دوره سوم	Work Title پس از اتمام دوره		
طراحی بازی به خاطر تشابه اسمی با بخش هنری بازی سازی اشتباه گرفته می‌شود اما طراحی بازی در باره تبدیل ایده ها به نقشه راه تولید یک بازی است. نقش طراحی بازی شباهت زیادی به سایر رشته های طراحی (دیزاین) دارد (مانند طراحی صنعتی یا معماری) اما تخصص های متفاوتی در طی سال‌ها برای رسیدن به موفقیت یک طراح بوجود آمده. بهترین راه برای ورود به دوره های طراحی بازی شروع با دوره مبانی است که الفبا و اصطلاحات و همچنین مفاهیم اولیه را برای شرکت کنندگان مشخص می کند.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">طراحی مرحله در Unity</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">کارگاه طراحی بازی Adventure</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">درک نور و تصویر</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">طراحی مرحله پیشرفته</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">طراحی روایی مرحله</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">طراحی دوربین</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ایونت و پازل در مرحله</div>	Level Designer	<p>طراحی مرحله یکی از رشته های کلیدی در توسعه بازی است. طراحان مرحله درک می کنند که چه چیزی باعث ایجاد گیم پلی خوب می شود. آنها مسیر و زمان بندی تمامی اتفاقات بازی را در هر مرحله طراحی می کنند. آنها مشخصات تعریف شده توسط طراح گیم پلی را می گیرند و در یک مرحله با اضافه کردن ماموریت‌ها، رویدادها، اشیاء، محیط و نورپردازی.</p>	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">گیم مکانیک</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">کارگاه طراحی بازی Tycoon</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">مبانی طراحی بازی F2P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Game Progress Design</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; color: red;">آمار و احتمال*</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Monetization & Strategy</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Analyze & Control</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Live Ops</div>	Mobile Game Designer	<p>طراحی بازی های موبایلی مخصوصا بازی های Free2Play به مهارت های به جز سایر شیوه‌های طراحی بازی احتیاج دارد. این طراحان باید بر روی مواردی مانند تحقیق و نوآوری، تولید محتوا، روش های مختلف کسب درآمد. آپدیت‌ها، برگرداندن بازیکنان، ارتباط بین بازیکنان و شبکه های اجتماعی، تغییرات و آنالیز بازی کار کنند. شیوه های تولید و تست و لانچ این بازی‌ها هم با بازیهای PC و Console متفاوت است و باید جداگانه مورد تمرین قرار گیرد.</p>	
★★★★	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Photoshop</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">مبانی UX / UI</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">مبانی گرافیک و انیمیشن</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">User Journey</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">UX پیشرفته</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">حس بازی</div>	UX Designer	<p>طراحان UX نحوه بازی را به بازیکنان با روش‌های مختلف آموزش می دهد و مطمئن می‌شود که بازیکنان سیستم های مختلف بازی را درک کردند و از آنها استفاده می کنند. آن ها با تعامل با سایر تخصص‌ها در طراحی بازی، بازیکن را به سمت هدف های مورد نظر هدایت می‌کنند و نحوه ارائه اطلاعات بازی به بازیکن ها را طراحی می کنند.</p>	
★★	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">مبانی طراحی مرحله</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Unity برای طراح بازی</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">طراحی غیر دیجیتال</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">اصول انیمیشن</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">کارگاه طراحی بازی Platformer</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">حس بازی</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">سیستم Combat</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">طراحی هوش مصنوعی</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">طراحی دوربین</div>	Gameplay Designer	<p>طراحان گیم پلی مسئول بخش مرکزی تجربه بازی و نحوه بازی هستند. آنها مکانیک بازی را طراحی می کنند بطور مثال یک شخصیت چقدر می تواند بپرد، چقدر طول می کشد تا به حداکثر سرعت شتاب بگیرد یا چه زمانی می توانید امتیاز کسب کنید. آنها ساختار بازی، قوانین، شخصیت ها، اشیاء، ابزار و وسایل نقلیه بازی را برنامه ریزی و تعریف می‌کنند و به حالت های مختلف بازی مانند حالت داستانی یا چند نفره فکر می کنند. طراحان گیم پلی بین تیم فنی و هنری هستند. و آنچه از محصول نهایی انتظار می‌رود را درک می‌کنند.</p>
★	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">نگارش GDD و روش آرشیو</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">کارگاه طراحی Content</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">روایت و داستان</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">سیستم کاراکتر</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">سیستم Quest و Inventory</div>	Game Writers	<p>نویسندگان بازی، خط داستانی را برای گیم‌ها می‌سازند، همچنین شخصیت‌های داستان، دیالوگ‌ها و جزئیات داستان را توسعه می‌دهند. آنها با طراحان ماموریت، طراحان سطح، هنرمندان و صدایگان بازی همکاری می کنند تا اطمینان حاصل کنند که داستان با سایر عناصر بازی هماهنگ است. داستان‌های بازی ممکن است اوریجینال و یا اقتباسی باشند و یا نویسنده ای حرفه‌ای با نویسنده بازی در ارتباط باشد اما یک داستان خام باید حتما توسط نویسنده بازی به داستان قابل بازی یا تعاملی تبدیل شود</p>	

