|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

2025 г.

**Наименование компетенции**: Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

**Формат участия в соревновании**: индивидуальный

**Описание компетенции**

Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений – это процесс создания компьютерных программных продуктов, предназначенных для обучения и погружение в рабочий процесс по средствам симуляции оборудования, а так же развлечения пользователей. Компьютерные игры и мультимедийные приложения относятся к классу программных систем высокой сложности. Разработка программных продуктов требует высокой квалификации и подготовки. Проектирование компьютерных игр и мультимедийных приложений, как программных систем, требует умений анализа требований к программной системе, навыков программирования, особенностей технических средств и сред разработки. В процесс разработки входит анализ и постановка задачи, разработка используемых объектов и анимации, настройка физики и методов взаимодействия пользователя с используемыми объектами, разработка алгоритмов поиска пути и элементов искусственного интеллекта (AI), построение различных уровней, построение интерфейса пользователя, отладка и тестирование проекта.

Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений является достаточно актуальной профессией в реальном секторе экономики России. Игровой индустрии и индустрии технологических симуляторов становится все более важным сектором экономики и множество компаний и некоммерческих организаций продолжают инвестировать в развитие этого сектора. Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений также имеет большой потенциал и растет в популярности в связи с растущим спросом на развлекательные и информационные приложения. В России имеется множество компаний и студий, которые специализируются на Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений. Это может быть как крупные международные корпорации, так и небольшие независимые студии. Кроме того, существует множество образовательных институтов, которые предлагают курсы и программы обучения по разработке игр и мультимедийных приложений. В связи с этим, работа в этой области может быть достаточно перспективной для специалистов с навыками и знаниями в этой области.

Стоит отметить, что Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений является достаточно технологичной и инновационной областью, и поэтому требует от специалистов постоянного самообразования и обновления навыков. Также важно иметь сильные коммуникационные навыки, так как мультимедийных приложений часто является командной работой, где необходимо координировать действия и идеи между различными специалистами.

В целом, Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений является актуальной и перспективной профессией в реальном секторе экономики России. Индустрия игр, симуляторов и мультимедиа растет и продолжает развиваться, что открывает множество возможностей для специалистов в этой области.

***Описание особенностей профессиональной деятельности специалиста***

Профессиональная деятельность разработчика симуляционных мультимедийных приложений включает в себя ряд особенностей:

Креативность: разработчики должны иметь способность генерировать идеи и концепции для новых игр и приложений.

* Технические навыки: разработчики должны иметь знания и навыки в области программирования, графики, звука, анимации и других технологий, используемых в разработке игр и мультимедийных приложений.
* Командная работа: разработка симуляторов мультимедийных приложений часто включает в себя работу в команде с другими специалистами, такими как дизайнеры, артисты, сценаристы и другие.
* Инновации и постоянное самообразование: разработка симуляторов и мультимедийных приложений — это динамично развивающаяся область, и поэтому разработчики должны быть готовы к постоянному самообразованию и изучению новых технологий и трендов в этой области.
* Тестирование и отладка: разработчики должны уметь тестировать и отлаживать свои работы, чтобы обеспечить качество и надежность игр и приложений.
* Гибкость: разработчики должны быть готовы к работе над различными платформами и девайсами, а также быть способными адаптировать свои работы к различным требованиям и ограничениям.

В целом, разработка симуляторов и мультимедийных приложений — это творческая и технологичная профессия, требующая от специалистов комбинацию креативности, технических навыков и коммуникационных умений. Разработчики должны иметь способность генерировать идеи, создавать и программировать игры и приложения, тестировать и отлаживать их, а также быть готовыми к постоянному самообразованию и обновлению навыков в динамично развивающейся индустрии.

***Технологии применения в профессиональной деятельности***

В профессиональной деятельности применяются паттерны проектирования программного продукта, объектное ориентированный подход к написанию программного кода, игровой движок, язык программирования C#

***Особенности внедрения в индустрию, в каких средах применяется***

Внедрение в индустрию разработки игр, симуляторов и мультимедийных приложений может происходить с использованием различных средств, например:

* Крупные игровые компании и студии: в крупных игровых компаниях и студиях разработчики могут работать над крупными проектами, используя последние технологии и инструменты.
* Независимые студии: независимые студии часто специализируются на разработке малоресурсных игр и приложений, используя более низкоуровневые технологии.
* Работа на удаленной основе: разработчики могут также внедряться в индустрию разработки симуляторов , игр и мультимедийных приложений, работая на удаленной основе, например, как фрилансеры или удаленные сотрудники для компаний ИТ студий.
* Работа в государственных и коммерческих организациях, связанных с IT сферой.

В зависимости от среды и проекта, разработчики могут использовать различные языки программирования, инструменты и технологии для разработки игровых, симуляционных и мультимедийных приложений.

**Нормативные правовые акты**

Поскольку Описание компетенции содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей компетенции, его необходимо использовать на основании следующих документов:

* **ФГОС СПО**

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы, утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 25 мая 2022 г. N 362.

09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержден приказом Министерства образования и науки РФ 9 декабря 2016 г. N 1547.

09.02.12 Техническая эксплуатация и сопровождение информационных систем, утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 10 марта 2025 г. № 184.

* **Профессиональный стандарт**

06.001 Программист, утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2013 г. № 679н.

06.015 Специалист по информационным системам, утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12 декабря 2016г. № 896н.

06.025 Разработчик Web и мультимедийных приложений, утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 января 2017 г. № 44н.

* **ЕТКС**
* ЕКТС Инженер-программист, утвержден Постановлением Минтруда РФ от 21.08.1998 N 37 (редакция от 15.05.2013)
* **ГОСТы**
* ГОСТ Р 51904-2002 Государственный стандарт Российской Федерации. Программное обеспечение встроенных систем. Общие требования к разработке и документированию.
* **СанПин**
* СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Перечень профессиональных задач специалиста по компетенцииопределяется профессиональной областью специалиста и базируется на требованиях современного рынка труда к данному специалисту*.*

|  |  |
| --- | --- |
| **№ п/п** | **Виды деятельности/трудовые функции** |
| 1 | Разработка программной логики |
| 2 | Написания программного кода на языке программирования |
| 3 | Разработка программного продукта в рамках технического задания |
| 4 | Оптимизация программных продуктов |
| 5 | Верстка пользовательских интерфейсов |
| 6 | Работа со звуком, видео и анимацией |
| 7 | Разработка дополнительных наборов для разработки |
| 8 | Постановка задач и планирование сроков |
| 9 | Поддержания кода другого участника разработки |
| 10 | Подготовка и оптимизация текстур |
| 11 | Создание документации и тестов |
| 12 | Работа с базами данных и другими способами хранения информации на ПЭВМ |