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

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«РАЗРАБОТКА ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ (VR\AR)»

КАТЕГОРИЯ ЮНИОРЫ

г. Южно-Сахалинск, 2023 г.

Конкурсное задание разработано экспертным сообществом и утверждено Менеджером компетенции, в котором установлены нижеследующие правила и необходимые требования владения профессиональными навыками для участия в соревнованиях по профессиональному мастерству.

**Конкурсное задание включает в себя следующие разделы:**

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 2](#_Toc137812825)

[1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ 2](#_Toc137812826)

[1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «РАЗРАБОТКА ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ (VR\AR)» 2](#_Toc137812827)

[1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ 5](#_Toc137812828)

[1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ 5](#_Toc137812829)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания/ 10](#_Toc137812830)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 12](#_Toc137812831)

[2.1. Личный инструмент конкурсанта 12](#_Toc137812832)

[3. Приложения 12](#_Toc137812833)

1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ТРЕБОВАНИЯХ КОМПЕТЕНЦИИ

Требования компетенции (ТК) «Разработка виртуальной и дополненной реальности (VR\AR)» определяют знания, умения, навыки и трудовые функции, которые лежат в основе наиболее актуальных требований работодателей отрасли.

Целью соревнований по компетенции является демонстрация лучших практик и высокого уровня выполнения работы по соответствующей рабочей специальности или профессии.

Требования компетенции являются руководством для подготовки конкурентоспособных, высококвалифицированных специалистов / рабочих и участия их в конкурсах профессионального мастерства.

В соревнованиях по компетенции проверка знаний, умений, навыков и трудовых функций осуществляется посредством оценки выполнения практической работы.

Требования компетенции разделены на четкие разделы с номерами и заголовками, каждому разделу назначен процент относительной важности, сумма которых составляет 100.

## 1.2. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЗАДАЧ СПЕЦИАЛИСТА ПО КОМПЕТЕНЦИИ «РАЗРАБОТКА ВИРТУАЛЬНОЙ И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ (VR\AR)»

*Таблица №1*

**Перечень профессиональных задач специалиста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | **Организация работ, ТБ, нормативная и сопроводительная документация (виды документов - нормативная база)** | 5 |
| Специалист должен знать и понимать:   * Правила составление Технических заданий * Правила составления Дизайн Документов для AR/VR приложений * Правила организации рабочего пространства * Нормы техники безопасности по работе с устройствами * Правила публикации на площадках AR/VR приложений (Google Play, App Store, Steam, веб площадки и другие)" |  |
| Специалист должен уметь:   * Составлять техническую документацию * Составлять дизайн-документ * Составлять сопроводительную документацию * Составлять инструкции пользователя" |  |
| 2 | **Коммуникация** | 12 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Правила делового общения/переписки * Базовый английский язык * Принципы коммуникации в команде * Особенности UI/UX для AR и VR приложений" |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Проблематизировать и выявлять потребности заказчика * Работать с возражениями |  |
| 3 | **Менеджмент – управление процессами** | 14 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Принципы принятия оптимальных решений * Принципы управления ресурсами: командой, временем техникой * Принципы управления процессом тестирования |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Формализовать идеи заказчика * Определять и дорабатывать желания заказчика * Подбирать элементы контроля и коммуникации (Scrum, kanban) * Оптимально использовать ресурсы проектов * Определять и распределять конкретные задачи |  |
| 4 | **Творчество и креативность** | 14 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Правила формирования концептов * Художественный вкус * Принципы поиска новых решений |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Искать и создавать новые оптимальные решения для реализации алгоритмов * Исследовать рынок на нововведения |  |
| 5 | **Ресурсы и инструментарии** | 9 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Целевую аудиторию AR/VR приложений * Перечень площадок для публикации * Перечень и специфика необходимого оборудования * Архитектуру целевых платформ |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Находить референсы похожих приложений * Пользоваться репозиториями (библиотеками) с ресурсами * Использовать мультимедийные ресурсы (текстуры, библиотеки, и другие) * Работать с передовыми AR и VR устройствами * Работать с графическим оборудование (Графические планшеты и др) |  |
| 6 | **Программирование и ПО** | 16 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Базовые структуры языка программирования, на котором разрабатывается приложение * Принципы один из движков виртуальной реальности (Unity, UE) * Основные алгоритмы разработки * Базовые концепции разработки (ООП, паттерны, SOLID и т.п.) * Особенности рендеринга * Особенности работы со светом * Принципы работы программ для сборки приложений (Android Studio, X-code и т.д.) * Тонкости загрузки на площадку (Appstore, Playmarket, Steam и т.д.) |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Работать в системах контроля версий (Git, Mercury) * Работать в средах разработки * Работать на одном из движков виртуальной реальности (Unity, UE) * Работать на одном из движков дополненной реальности * Работать с шейдерами * Оптимизировать освещение * Собирать приложения под соответствующую платформу (Android, iOS) * Загружать приложение в магазины приложений |  |
| 7 | **Графика и ПО** | 24 |
|  | Специалист должен знать и понимать:  Принципы обработки изображений   * Принципы проектирования интерфейсов * Принципы работы со звуком * Базовые принципы 3D-моделирования * Основы работы с текстурами * Специфику создания спецэффектов * Принципы анимирования 3D-моделей |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Работать в редакторах изображений (Photoshop, Illustrator, Gimp, Sketch и др.) * Работать в редакторах интерфейсов (Figma, UML, др.) * Работать в звуковых редакторах (Audacity и др.) * Работать в 3D-редакторах * Работать в редакторах текстур (Substance Painter и др.) * Создавать спецэффекты и работать с частицами * Создавать анимации для моделей |  |
| 8 | **Офисные ПО** | 6 |
|  | Специалист должен знать и понимать:   * Базовые принципы поиска информации в интернете |  |
|  | Специалист должен уметь:   * Пользоваться почтовыми клиентами * Пользоваться стандартными браузерами (Google Chrome, Mozilla Firefox, Yandex.Browser и т.д.) * Пользоваться приложениями для коммуникации (мессенджеры) * Работать в офисных приложениях (пакет MS Office, Google Документы, Google Презентации) |  |

## 1.3. ТРЕБОВАНИЯ К СХЕМЕ ОЦЕНКИ

Сумма баллов, присуждаемых по каждому аспекту, должна попадать в диапазон баллов, определенных для каждого раздела компетенции, обозначенных в требованиях и указанных в таблице №2.

*Таблица №2*

**Матрица пересчета требований компетенции в критерии оценки**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **КРИТЕРИЙ/МОДУЛЬ** | | | | | | | **Итого баллов за раздел ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |
| **Разделы ТРЕБОВАНИЙ КОМПЕТЕНЦИИ** |  | **A** | **Б** | **В** | **Г** | **Д** |  |
| **1** | 1,5 | 0,75 | 1,5 | 0,75 | 0,5 | 5 |
| **2** | 1 | 3 | 1 | 3 | 4 | 12 |
| **3** | 2,5 | 3,5 | 2,5 | 2,5 | 3 | 14 |
| **4** | 1 | 4,5 | 1 | 4,5 | 3 | 14 |
| **5** | 0,5 | 3 | 0,5 | 3 | 2 | 9 |
| **6** | 0 | 4,5 | 0 | 4,5 | 7 | 16 |
| **7** | 0 | 8 | 0 | 9 | 7 | 24 |
| **8** | 3 | 0 | 3 | 0 | 0 | 6 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | | 9,5 | 27,25 | 9,5 | 27,25 | 26,5 | **100** |

1.4. СПЕЦИФИКАЦИЯ ОЦЕНКИ КОМПЕТЕНЦИИ

Оценка Конкурсного задания будет основываться на критериях, указанных в таблице №3:

*Таблица №3*

**Оценка конкурсного задания**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерий** | | **Методика проверки навыков в критерии** |
| **А** | **Составление технической документации AR-приложения** | Команда должна написать техническую документацию AR-приложения в соответствии с техническим заданием. Проверка осуществляется экспертами открытием созданных материалов и последующей сверкой с КО. |
| **Б** | **Разработка AR-приложения** | Команда должна разработать AR-приложение в соответствии с техническим заданием. Проверка осуществляется экспертами открытием созданного приложения в среде разработки, а также запуском на устройстве и последующей сверкой с КО. |
| **В** | **Составление технической документации VR-приложения** | Команда должна написать техническую документацию VR-приложения в соответствии с техническим заданием. Проверка осуществляется экспертами открытием созданных материалов и последующей сверкой с КО. |
| **Г** | **Разработка VR-приложения** | Команда должна разработать VR-приложение в соответствии с техническим заданием. Проверка осуществляется экспертами открытием созданного приложения в среде разработки, а также запуском на устройстве и последующей сверкой с КО. |
| **Д** | **Разработка XR-приложения** | Команда должна разработать XR-приложение в соответствии с техническим заданием. Проверка осуществляется экспертами открытием созданного приложения в среде разработки, а также запуском на устройстве и последующей сверкой с КО. |

**1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

Формат участия: командный (2 человека в команде).

Общая продолжительность Конкурсного задания[[1]](#footnote-1): 12 ч.

Количество конкурсных дней: 3 дня.

Вне зависимости от количества модулей, КЗ должно включать оценку по каждому из разделов требований компетенции.

Оценка знаний участника должна проводиться через практическое выполнение Конкурсного задания. В дополнение могут учитываться требования работодателей для проверки теоретических знаний / оценки квалификации.

**1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания (ссылка на ЯндексДиск с матрицей, заполненной в Excel)**

Конкурсное задание состоит из 5 модулей. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

В 30% изменения конкурсного задания, может входить смена тематики, логики и функционала приложения.

**Модули А, Б – Мини-игра «Лабиринт» в дополненной реальности**

При запуске приложения в главном меню пользователю предлагается на выбор два режима: «Обучение», «Игра».

Так же в главном меню есть возможность ознакомиться с таблицей «Лидеры», где сохранены результаты прохождения предыдущими игроками.

В режиме «Обучение» на экране устройства появляется пошаговое обучение, в котором описывается весь функционал приложения (перемещать шарик по лабиринту, избегая ловушек и столкновений со стенками) Обучение должно сопровождаться интерактивными UI элементами в виде подсказок и звукового сопровождения.

В режиме игра «Игра» запускает первый уровень, и пользователь управляет шариком, который должен пройти через трехмерный лабиринт, избегая ловушек и стараясь добраться до финиша. Лабиринт проецируется на любую горизонтальную поверхность (случае безмаркерного треккинга) в реальном мире, или стилистическую метку, а пользователь управляет шариком, наклоняя устройство в разных плоскостях.

На каждом уровне в лабиринте размещены ловушки и препятствия (вращающиеся стены, движущиеся платформы, телепорты и т.д.), которые размещаются случайным образом на каждом уровне, в зависимости от его сложности.

После успешного прохождения первого уровня происходит переход на следующий уровень, в случае неудачного прохождения уровня, пользователь начинает с начальной точки текущего уровня (линия старта), а время прохождения продолжается.

В игре должен сохраняться прогресс пользователя даже в случаи закрытия или перезагрузки приложения.

Количество уровней: 5

Минимальное количество моделей:

* Лабиринты – 5 разных видов
* Шарик (не примитив)
* Ловушки и препятствия – 5 разных видов
* Линия старта\финиша

**Модули В, Г – Археологический квест в виртуальной реальности**

Суть приложения заключается в следующем: в виртуальной реальности пользователь появляется на сцене главного меню, где ему предлагается выбрать один из двух режимов выполнения задания «Обучение» и «Компания».

В режиме «Обучение» пользователь появляется в локации, где присутствует описание взаимодействия с объектами виртуальной реальности и их предназначения. Обучение должно сопровождаться интерактивными UI элементами в виде подсказок и звукового сопровождения.

В режиме «Компания» пользователю предлагается на выбор три локации для прохождения квеста. После выбора одной из локаций, пользователь попадает на сцену, где ему за определённое количество времени нужно найти артефакты, используя инструменты для раскопок и поиска.

Каждый артефакт имеет определённую последовательность добычи (поиск, раскопка, осмотр, очистка и т.д.), при том, что артефакты должны появляться в локации случайным образом, а взаимодействие с артефактами реализовано с помощью специальных инструментов.

В каждой локации по ходу поисков артефактов пользователю преграждают разного рода препятствия (заваленный проход, подземные ловушки и т.д.), которые требуется преодолеть, решая различные головоломки, используя найденные объекты и манипулируя с окружающей средой.

Количество локаций: 3

Минимальное количество моделей:

* Артефакты – 12
* Инструменты – 6
* Преграды, ловушки – 3

**Модуль Д – XR Соревнования по мотокроссу**

Суть веб-приложения – поучаствовать в соревнованиях по мотокроссу, ознакомится с регламентом проведения соревнований и правилами игры.

Пользователи заходят на сайт, проходят регистрацию на заезд (ввод имени пользователя) и подключаются к серверу, после чего оказываются на гоночной трассе перед мотоциклом и по звуковому сигналу у каждого участника включается секундомер его личного отсчёта прохождения трассы.

Каждый пользователь в режиме онлайн должен пройти определённую дистанцию трассы в размере трёх кругов, время каждого круга должно быть зафиксировано в таблицу личного времени заезда.

Механика управления мотоцикла на трассе должна быть реализована за счёт взаимодействия ручки газа\тормоза на мотоцикле, переключение скорости (нажатие боковой кнопки контроллера), а повороты за счёт наклона головы пользователя.

Для набора скорости мотоцикла пользователь должен успешно осуществлять переключения передач, который определён диапазонами (от 0 до 20 км\ч, от 20 до 40 км\ч и т.д.), пока пользователь не переключит передачу, мотоцикл скорость не набирает.

После завершения заезда, каждому участнику присваивается его личное время прохождения трассы, и записывается в общий зачёт гонки.

Как только все игроки, участвовавшие в гонке, закончили прохождения дистанции, в общем зачёте определяются победитель и призёры гонки (1,2,3 места) у всех участников на экране появляется оповещение о результате (UI элемент) в формате «Поздравляем вы заняли N-место) и возможность перейти на сайт по ссылке: <https://motogonki.ru/>

Так же возможность ознакомится с результатами всех участников гонки и возможностью поучаствовать снова.

Цель игры: за минимальное количество времени пройти заезд.

Место проведения: гоночная трасса

Минимальное количество моделей:

* мотоцикл
* защитный шлем
* гоночный флаг
* табло со статистикой
* элементы окружения – 4

*Таблица №4*

**Матрица конкурсного задания**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Обобщенная трудовая функция | Трудовая функция | Нормативный документ/ЗУН | Модуль | Константа/вариатив | ИЛ | КО |
| Разработка технической документации на продукцию в сфере ИТ, разработка технических документов информационно-методического и маркетингового назначения | Оформление технического документа в соответствии с заданным стандартом, подготовка снимков экрана компьютерной системы для включения в технический документ в качестве иллюстраций, подготовка графической схемы по заданному описанию или эскизу | ПС: 06.019; ФГОС  СПО 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ | Модуль 1 - Составление технической документации AR-приложения | Константа | 1,2 | 9,5 |
| Разработка, отладка, проверка работоспособности, модификация программного обеспечения, Развертывание, сопровождение, оптимизация функционирования баз данных (БД), Проектирование, графический дизайн и юзабилити-исследование интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем управление технической информацией являющихся частью различных информационных систем,  Верификация и тестирование программного обеспечения,  Проектирование, сопровождение и развитие архитектуры программного обеспечения. | Формализация и алгоритмизация поставленных задач, написание программного кода с использованием языков программирования, определения и манипулирования данными, разработка процедур интеграции программных модулей, создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса, разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов, выполнение процесса тестирования ПО, руководство разработкой программного кода | ПС: 06.001 ФГОС СПО 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ | Модуль 2 - Разработка AR-приложения | Константа | 1,3 | 27,25 |
| Разработка технической документации на продукцию в сфере ИТ, разработка технических документов информационно-методического и маркетингового назначения, управление технической информацией | Оформление технического документа в соответствии с заданным стандартом, подготовка снимков экрана компьютерной системы для включения в технический документ в качестве иллюстраций, подготовка графической схемы по заданному описанию или эскизу | ПС: 06.019; ФГОС СПО 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ | Модуль 3 - Составление технической документации VR-приложения | Константа | 1,2 | 9,5 |
| Разработка, отладка, проверка работоспособности, модификация программного обеспечения, Развертывание, сопровождение, оптимизация функционирования баз данных (БД), Проектирование, графический дизайн и юзабилити-исследование интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем управление технической информацией являющихся частью различных информационных систем,  Верификация и тестирование программного обеспечения,  Проектирование, сопровождение и развитие архитектуры программного обеспечения. | Формализация и алгоритмизация поставленных задач, написание программного кода с использованием языков программирования, определения и манипулирования данными, разработка процедур интеграции программных модулей, создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса, разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов, выполнение процесса тестирования ПО, руководство разработкой программного кода | ПС: 06.001 ФГОС СПО 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ | Модуль 4 - Разработка VR-приложения | Константа | 1,3 | 27,25 |
| Разработка, отладка, проверка работоспособности, модификация программного обеспечения, Развертывание, сопровождение, оптимизация функционирования баз данных (БД), Проектирование, графический дизайн и юзабилити-исследование интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем управление технической информацией являющихся частью различных информационных систем,  Верификация и тестирование программного обеспечения,  Проектирование, сопровождение и развитие архитектуры программного обеспечения. | Формализация и алгоритмизация поставленных задач, написание программного кода с использованием языков программирования, определения и манипулирования данными, разработка процедур интеграции программных модулей, создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса, разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов, выполнение процесса тестирования ПО, руководство разработкой программного кода | ПС: 06.001 ФГОС СПО 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ | Модуль 5 - Разработка XR-приложения | Константа | 1,3 | 26,5 |

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания/

**Модуль А. (Составление технической документации AR-приложения)**

1 час

**Задания:**

Составление технической документации AR-приложения.

Результатом выполнения модуля должны исходные материалы и текстовый документ.

В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям, требованиям к написанию ТЗ.

*Техническое задание должно включать в себя:*

* Подробное описание работы приложения;
* Схемы всех экранов приложения (экраны и переходы между ними);
* Отображена архитектура работы приложения;
* Расписаны системные требования работы приложения и список

поддерживаемых устройств;

* Расписаны виды работы при выполнении задания и ответственные за

выполнения каждой работы;

* Присутствовать узнаваемые скетчи всех объектов приложения;
* Присутствовать референсы (скриншоты) из похожих приложений и

образцы игровых объектов;

* Присутствовать описание интерфейса (UI/UX);
* Описана концепция работы приложения в дополненной реальности;
* Документ должен быть грамотно оформлен и структурирован.

**Модуль Б. (Разработка AR-приложения)**

5 часов

**Задания:**

Необходимо создать приложение соответствующее ТЗ модуля А.

Результат выполнения модуля состоит из следующих частей: художественный дизайн, программирование, оптимизация, сборка. Части можно выполнять параллельно в зависимости от навыков команды.

В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке приложения.

*Художественный дизайн:*

При создании 3D-моделей и художественного дизайна художник должен

учитывать следующие факторы:

* Топология модели не должна содержать многоугольников, вывернутых полигонов, видимых оборотных сторон полигонов, 90 процентов полигонов должны участвовать в формообразовании;
* UV - развертка должна покрывать 75 процентов поверхности, содержать расстояние между частями, не иметь перетягиваний и перекрытий;
* Модели должны быть протестированы и не иметь дефектов и множества швов. Выше оцениваются PBR текстуры;
* Анимация должна быть качественной;
* Модели должна быть максимально качественными;
* Модели должны быть выдержаны в единой и соответствующей условиям стилистике;
* Количество моделей должно соответствовать условиям;
* Должны быть реализованы качественные спецэффекты на основе систем частиц;
* Должен быть проработан качественный UI/UX приложения.

*Программирование:*

При программировании:

* Должны быть реализованы все основные алгоритмы по заданию;
* Должен корректно использоваться функционал игрового движка;
* Должны использоваться современные паттерны разработки и паттерны ООП;
* Если используется код, то он должен быть легко читаемым и содержать комментарии (не менее 80% блоков);
* Если используются возможности визуального программирования, то сценарий должен быть прокомментированным (не менее 80% блоков) логичным и читаемым, иметь корректные соединения;
* Проект и сцена должны быть хорошо структурированы, названия файлов соответствовать их смыслу.

*Оптимизация:*

Должны быть учтены следующие критерии:

* Количество треугольников не должно превышать 20 тысяч;
* Свет должен быть запечен в Lightmap;
* Настроены отражения - расставлены Reflection Probes;
* Правильно настроен Occlusion Culling;
* Реализована асинхронная загрузка уровня;
* Количество вызовов отрисовки не должно быть больше 500, настроен и применен GPU-instancing;
* FPS не должен падать ниже 60;
* Для маркерного трекинга объекты должны корректно располагаться

на метке, трекинг должен работать стабильно и размеры соответствовать метке, метки должны подходить тематике приложения;

* Для безмаркерного трекинга размеры объекта должны соотноситься

с размерами окружения, трекинг должен работать стабильно, объекты должны быть корректно позиционированы относительно пользователя.

*Сборка:*

Сборка должна соответствовать следующим критериям:

* Работоспособность собранного продукта не должна падать во времени;
* Приложение должно корректно работать на целевом устройстве;
* Должно быть реализовано звуковое сопровождение к приложению.

**Модуль В. (Составление технической документации VR-приложения)**

1 час

**Задания:**

Составление технической документации VR-приложения.

Результатом выполнения модуля должны исходные материалы и текстовый документ.

В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям, требованиям к написанию ТЗ.

*Техническое задание должно включать в себя:*

* Подробное описание работы приложения;
* Схемы всех экранов приложения (экраны и переходы между ними);
* Отображена архитектура работы приложения;
* Расписаны системные требования работы приложения и список

поддерживаемых устройств;

* Расписаны виды работы при выполнении задания и ответственные за

выполнения каждой работы;

* Присутствовать узнаваемые скетчи всех объектов приложения;
* Присутствовать референсы (скриншоты) из похожих приложений и

образцы игровых объектов;

* Присутствовать описание интерфейса (UI/UX);
* Описана концепция работы приложения в виртуальной реальности;
* Документ должен быть грамотно оформлен и структурирован.

**Модуль Г. (Разработка VR-приложения)**

5 часов

**Задания:**

Необходимо создать приложение соответствующее ТЗ модуля В.

Результат выполнения модуля состоит из следующих частей: художественный дизайн, программирование, оптимизация, сборка. Части можно выполнять параллельно в зависимости от навыков команды.

В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке приложения.

*Художественный дизайн:*

При создании 3D-моделей и художественного дизайна художник должен

учитывать следующие факторы:

* Топология модели не должна содержать многоугольников, вывернутых полигонов, видимых оборотных сторон полигонов, 90 процентов полигонов должны участвовать в формообразовании;
* UV - развертка должна покрывать 75 процентов поверхности, содержать расстояние между частями, не иметь перетягиваний и перекрытий;
* Модели должны быть протестированы и не иметь дефектов и множества швов. Выше оцениваются PBR текстуры;
* Анимация должна быть качественной;
* Модели должна быть максимально качественными;
* Модели должны быть выдержаны в единой и соответствующей условиям стилистике;
* Количество моделей должно соответствовать условиям;
* Должны быть реализованы качественные спецэффекты на основе систем частиц;
* Должен быть проработан качественный UI/UX приложения.

*Программирование:*

При программировании:

* Должны быть реализованы все основные алгоритмы по заданию;
* Должен корректно использоваться функционал игрового движка;
* Должны использоваться современные паттерны разработки и паттерны ООП;
* Если используется код, то он должен быть легко читаемым и содержать комментарии (не менее 80% блоков);
* Если используются возможности визуального программирования, то сценарий должен быть прокомментированным (не менее 80% блоков) логичным и читаемым, иметь корректные соединения;
* Проект и сцена должны быть хорошо структурированы, названия файлов соответствовать их смыслу.

*Оптимизация:*

Должны быть учтены следующие критерии:

* Количество треугольников не должно превышать 20 тысяч;
* Свет должен быть запечен в Lightmap;
* Настроены отражения - расставлены Reflection Probes;
* Правильно настроен Occlusion Culling;
* Реализована асинхронная загрузка уровня;
* Количество вызовов отрисовки не должно быть больше 500, настроен и применен GPU-instancing;
* FPS не должен падать ниже 60;
* Для маркерного трекинга объекты должны корректно располагаться

на метке, трекинг должен работать стабильно и размеры соответствовать метке, метки должны подходить тематике приложения;

* Для безмаркерного трекинга размеры объекта должны соотноситься

с размерами окружения, трекинг должен работать стабильно, объекты должны быть корректно позиционированы относительно пользователя.

*Сборка:*

Сборка должна соответствовать следующим критериям:

* Работоспособность собранного продукта не должна падать во времени;
* Приложение должно корректно работать на целевом устройстве;
* Должно быть реализовано звуковое сопровождение к приложению.

**Модуль Д. (Разработка XR-приложения)**

4 часа

**Задания:**

Результатом выполнения модуля должны являться рабочие файлы в заданном формате.

В день выполнения задания конкурсант получает конкурсное задание в виде кейса с требованиями к соответствию поставленной задаче, спецификациям создания и вывода проекта, требованиям к разработке приложения.

*Художественный дизайн:*

При создании 3D-моделей и художественного дизайна художник должен

учитывать следующие факторы:

* Топология модели не должна содержать многоугольников, вывернутых полигонов, видимых оборотных сторон полигонов, 90 процентов полигонов должны участвовать в формообразовании;
* UV - развертка должна покрывать 75 процентов поверхности, содержать расстояние между частями, не иметь перетягиваний и перекрытий;
* Модели должны быть протестированы и не иметь дефектов и множества швов. Выше оцениваются PBR текстуры;
* Анимация должна быть качественной;
* Модели должна быть максимально качественными;
* Модели должны быть выдержаны в единой и соответствующей условиям стилистике;
* Количество моделей должно соответствовать условиям;
* Должны быть реализованы качественные спецэффекты на основе систем частиц;
* Должен быть проработан качественный UI/UX приложения.

*Программирование:*

При программировании:

* Должны быть реализованы все основные алгоритмы по заданию;
* Должен корректно использоваться функционал игрового движка;
* Должны использоваться современные паттерны разработки и

паттерны ООП;

* Если используется код, то он должен быть легко читаемым и

содержать комментарии (не менее 80% блоков);

* Если используются возможности визуального программирования, то

сценарий должен быть прокомментированным (не менее 80% блоков) логичным и читаемым, иметь корректные соединения;

* Проект и сцена должны быть хорошо структурированы, названия файлов соответствовать их смыслу.

*Сборка:*

Сборка должна соответствовать следующим критериям:

* Работоспособность собранного продукта не должна падать во времени;
* Приложение должно корректно работать на целевом устройстве;
* Должно быть реализовано звуковое сопровождение к приложению;
* Приложение должно быть опубликовано на сервере.

## 2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ*[[2]](#footnote-2)*

Конкурсант при выполнении одного из конкурсных модулей обязан отправить исходные файлы до конца времени текущего модуля, после окончания времени прекратить выполнение какой-либо работы.

2.1. Личный инструмент конкурсанта

Нулевой

### 2.2.Материалы, оборудование и инструменты, запрещенные на площадке

Работа в программных обеспечениях, заявленных в инфраструктурном листе, организуется без использования дополнительных плагинов, кодеков и скриптов, если такие не указаны в инфраструктурном листе.

3. Приложения

Приложение №1 Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания

Приложение №2 Матрица конкурсного задания

Приложение №3 Критерии оценки

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Разработка виртуальной и дополненной реальности».

1. *Указывается суммарное время на выполнение всех модулей КЗ одним конкурсантом.* [↑](#footnote-ref-1)
2. *Указываются особенности компетенции, которые относятся ко всем возрастным категориям и чемпионатным линейкам без исключения.* [↑](#footnote-ref-2)