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

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

**«Разработчик мобильных игр»**

**Финал чемпионата высоких технологий 2024**

2024 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:**

[Используемые сокращение 3](#_Toc165770537)

[1. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИИ 4](#_Toc165770538)

[1.1. Общие сведения о требованиях компетенции 4](#_Toc165770539)

[1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Разработчик мобильных игр» 4](#_Toc165770540)

[1.3. Требования к схеме оценки 8](#_Toc165770541)

[1.4. Спецификация оценки компетенции 9](#_Toc165770542)

[1.5. Конкурсное задание 11](#_Toc165770543)

[1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания 11](#_Toc165770544)

[1.5.2. Структура модулей конкурсного задания 12](#_Toc165770545)

[2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОМПЕТЕНЦИИ 15](#_Toc165770546)

[2.1. Личные инструменты конкурсанта 16](#_Toc165770547)

[2.2. Материалы, оборудование и инструменты запрещенные на площадке 16](#_Toc165770548)

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 17](#_Toc165770549)

# Используемые сокращение

1. IDE – обобщенное название среды разработки.
2. БД – База данных.
3. Билд – готовая сборка проекта.
4. Геймплей – компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.
5. ГДД – геймдизайн документ.
6. Игровой движок – базовое программное обеспечение любого мультимедийного устройства.
7. КЗ – конкурсное задание.
8. КО – критерии оценки.
9. Механика – набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры.
10. ТК – требования компетенции.
11. ПЗ – план застройки.
12. Питч - короткая презентация идеи перед значимыми людьми (инвесторами).

# 1. Основные требования компетенции

# 1.1. Общие сведения о требованиях компетенции

Требования компетенции «Разработчик мобильных игр» 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 «Разработчик мобильных игр»

Таблица №1. Перечень профессиональных задач специалиста

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Раздел** | **Важность в %** |
| 1 | **Организация и управление работой**- Специалист должен знать и понимать:* Виды современных игровых платформ, жанров компьютерных игр, понимание о категоризации аудитории и основных участников рынка, методы анализа рынка;
* Компоненты компьютерных игр и этапы ее разработки;
* Модели разработки компьютерных игр, системы расчета бюджетов, сроков и требуемых специалистов;
* Модели расчета прибыли исходя из различных систем монетизации, понимание о тестировании и фокус-тестировании, понимание структуры и задач издательства и оперирования;
* Номенклатуру документации, используемой дизайнерами игр;
* Современные тренды дизайна и проектирование интерфейсов;
* Способы монетизации;
* Основы работы в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);
* Основные требования к визуальным элементам компьютерных игр;
* Методы и приемы формализации поставленных задач;
* Нотации и программное обеспечение для графического отображения алгоритмов;
* Методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;
* Принципы построения и виды архитектуры компьютерного программного обеспечения;
* Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке компьютерного программного обеспечения;
* Методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения;
* Методы и средства проектирования баз данных;
* Методы и средства проектирования программных интерфейсов;

- Специалист должен уметь:* Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр, его участников и аудитории;
* Формулировать цели и задачи конечного игрового продукта;
* Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы;
* Рассчитывать возможную прибыль, планировать активности, связанные с оценкой качества (тестирование идеи);
* Проектировать игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры;
* Создавать визуальные элементы компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);
* Использовать методы и приемы формализации поставленных задач;
* Использовать методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;
* Использовать программное обеспечение для графического отображения алгоритмов;
* Применять методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов;
 | 3,60 |
| 2 | **Программирование**- Специалист должен знать и понимать:* Особенности получения пользовательского опыта и эмоции;
* Игровые инструменты и механики;
* Игровой цикл, целеполагание и время в игре;
* Дизайн игрового пространства;
* Принципы игровой экономики, баланс и сложность;
* Способы повествования через окружение и другие приемы нарративного дизайна;
* Особенности процесса создания мира (сеттинга), персонажей, сюжета и других элементов истории игры;
* Основы работы с игровым движком;
* Основные игровые механики;
* Синтаксис выбранного языка программирования, особенности программирования на этом языке, стандартные библиотеки языка программирования;
* Методологии разработки программного обеспечения;
* Методологии и технологии проектирования и использования баз данных;
* Технологии программирования;
* Особенности выбранной среды программирования и системы управления базами данных;
* Компоненты программно-технических архитектур, существующие приложения и интерфейсы взаимодействия с ними;
* Инструментарий для создания и актуализации исходных текстов программ;
* Методы повышения читаемости программного кода;
* Системы кодировки символов, форматы хранения исходных текстов программ;
* Нормативно-технические документы (стандарты и регламенты), определяющие требования к оформлению программного кода;
* Методы и приемы отладки программного кода;
* Типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждений;

- Специалист должен уметь:* Создавать дизайн игрового пространства: формировать игровую экономику, осуществлять баланс ресурсов и игровой сложности, выстраивать игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта;
* Создавать игровой мир (сеттинг), персонажей, сюжет и другие элементы истории игры;
* Выстраивать повествование через окружение и применять другие приемы нарративного дизайна;
* Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке;
* Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр, его участников и аудитории;
* Формулировать цели и задачи конечного игрового продукта;
* Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы;
* Рассчитывать возможную прибыль, планировать активности, связанные с оценкой качества (тестирование идеи);
* Применять выбранные языки программирования для написания программного кода;
* Использовать выбранную среду программирования и средства системы управления базами данных;
* Использовать возможности имеющейся технической и/или программной архитектуры;
* Применять нормативно-технические документы (стандарты и регламенты), определяющие требования к оформлению программного кода;
* Применять инструментарий для создания и актуализации исходных текстов программ;
* Выявлять ошибки в программном коде;
* Применять методы и приемы отладки программного кода;
 | 75,15 |
| 3 | **Оптимизация и тестирование игры**- Специалист должен знать и понимать:* Методы и приемы отладки программного кода;
* Типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждений;
* Основы работы с игровым движком;
* Основные игровые механики;
* Методы и средства сборки модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;
* Методы и средства сборки модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;
* Интерфейсы взаимодействия внутренних модулей программного проекта;
* Методы и средства проверки работоспособности программных проектов;
* Языки, утилиты и среды программирования, средства пакетного выполнения процедур;
* Возможности настройки программного проекта в средах разработки компьютерного программного обеспечения;
* Теория стратегий тестирования ПО;
* Цели и возможности различных видов тестирования ПО;
* Базовые понятия качества ПО и качества процесса разработки ПО;
* Метрики и риски тестирования ПО;

- Специалист должен уметь:* Выявлять ошибки в программном коде;
* Применять методы и приемы отладки программного кода;
* Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке;
* Выполнять процедуры сборки однородных (одноязыковых) программных модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;
* Производить настройки параметров программного проекта и осуществлять запуск процедур сборки;
* Проводить проверку работоспособности программного проекта;
* Определять наиболее значимые критерии оценки качества ПО;
* Анализировать риски;
* Принимать решения в критических ситуациях;
 | 7,50 |
| 4 | **Питч игры**- Специалист должен знать и понимать:* Основные программные средства, используемые для публикации информационных продуктов, и возможные причины ошибок в их работе;
* Типовой процесс вычитки, согласования и публикации информационных продуктов;
* Методы и приемы формализации задач;
* Методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения;
* Методы и средства проектирования программных интерфейсов;

- Специалист должен уметь:* Настраивать параметры публикации информационных продуктов в используемых программных средствах;
* Исправлять ошибки в контенте, приводящие к ошибкам при публикации информационных продуктов;
* Запускать процесс публикации информационных продуктов в используемых программных средствах;
* Выбирать средства реализации требований к компьютерному программному обеспечению;
* Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений;
* Осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами;
* Составлять дизайнерскую документацию для компьютерных игр;
 | 13,75 |

# 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** | **Е** |  |
| **1** | 1,00 | 0,60 | 2,00 | - | - | - | 3,60 |
| **2** | - | 12,40 | 54,50 | 8,25 | - | - | 75,15 |
| **3** | - | - | - | - | 5,50 | 2,00 | 7,50 |
| **4** | - | - | - | - | - | 13,75 | 13,75 |
| **Итого баллов за критерий/модуль** | 1,00 | 13,00 | 56,50 | 8,25 | 5,50 | 15,75 | **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** | **Импортирование и настройка моделей игры** | Умение импортировать модели: оценивается, насколько хорошо разработчик может импортировать модели в игровой движок или среду разработки. Это включает в себя умение работать с форматами файлов, правильно масштабировать и располагать модели в игровом пространствеТехническая грамотность: оценивается, насколько хорошо разработчик следует техническим правилам и стандартам при импортировании моделей. Важно, чтобы модели имели правильные настройки, оптимизированы для игрового движка и соответствовали требованиям проектаИнтеграция моделей в игру: оценивается, насколько хорошо модели интегрированы в игровой процесс и взаимодействуют с другими элементами игры. Разработчик должен проявить умение правильно настроить коллизии, физику, анимации и другие параметры моделей |
| **Б** | **Разработка пользовательского интерфейса** | Интуитивность и доступность: оценивается, насколько хорошо пользовательское взаимодействие интуитивно понятно и доступно для всех пользователей. Разработчик должен учитывать уровень сложности и простоту использования интерфейсаВизуальное оформление: оценивается, насколько хорошо интерфейс соответствует дизайну.Функциональность: оценивается, насколько хорошо интерфейс выполняет свои функции и предоставляет нужные пользователю возможности. Разработчик должен гарантировать корректную работу кнопок, полей ввода, меню и других элементов интерфейсаТестирование: оценивается, насколько разработчик активно тестирует интерфейс и исправляет обнаруженные ошибки и проблемы. Разработчик должен проверить работу интерфейса на различных устройствах и сценариях использования |
| **В** | **Реализация игровых механик** | Функциональность: оценивается, насколько хорошо разработчик реализовал игровые механики согласно требованиям и дизайну игры. Важно проверить, что все механики работают должным образом и взаимодействуют между собой без ошибокИграбельность: оценивается, насколько комфортно и удобно играть с использованием реализованных игровых механик. Разработчик должен учесть эргономику управления и реализовать удобные интерфейсы, чтобы игроки могли легко освоиться в игре и наслаждаться процессом игрыИнтуитивность: оценивается, насколько понятны и легко усваиваемы игровые механики. Разработчик должен использовать ясные инструкции, подсказки и туториалы, чтобы игроки могли быстро понять, как работает игра и как использовать различные механикиТехническая реализация: оценивается, насколько хорошо разработчик реализовал игровые механики технически. Разработчик должен обеспечить стабильную работу игры, гладкость анимаций и оптимизацию производительности для различных платформТестирование: оценивается, насколько разработчик активно тестирует игровые механики и исправляет обнаруженные ошибки и проблемы. Разработчик должен проверить игру на различных уровнях сложности и на разных устройствах, чтобы убедиться в ее качестве и надежности |
| **Г** | **Хранение данных** | Соответствие требованиям: оценивается, насколько система удовлетворяет требованиям бизнеса и пользователей по хранению данных. Разработчик должен предоставить функциональность, необходимую для корректной работы и обработки данных, а также учитывать требования законодательства и политик безопасности.Отказоустойчивость: оценивается, насколько система готова к сбоям и восстанавливается после них. Разработчик должен предусмотреть механизмы репликации и резервного копирования данных, а также обеспечить возможность быстрого восстановления системы в случае сбояТестирование: оценивается, насколько разработчик активно тестирует систему хранения данных и исправляет обнаруженные ошибки и проблемы. |
| **Д** | **Оптимизация и тестирование игры** | Оптимизация: игра оценивается по степени интересности и увлекательности геймплея, а также по возможности успешного прохождения, Тестирование: оценивается, насколько разработчик умеет собирать готовый продукт. |
| **Е** | **Питч игры** | Цель презентации: оценивается, насколько хорошо разработчик презентует основную идею и цель игры. Презентация должна быть понятной, информативной и привлекательной для аудитории.Информация о игре: оценивается, насколько разработчик предоставляет достаточную информацию о геймплее, сюжете, механиках и особенностях игры. Презентация должна дать полное представление о том, что игроки могут ожидать от игрыДемонстрация игрового процесса: оценивается, насколько хорошо разработчик демонстрирует основные игровые моменты и механики. Презентация должна включать геймплейный ролик или пример игры в действии, чтобы позволить зрителям увидеть, как выглядит игра в реальностиУникальные особенности: оценивается, насколько разработчик подчеркивает уникальные особенности и характеристики игры. Презентация должна отразить те аспекты игры, которые делают ее особой и интересной для потенциальных игроковПрофессионализм и убедительность: оценивается, насколько разработчик представляет игру профессионально и убедительно. Презентация должна быть хорошо организованной, четкой и информативной, чтобы вызывать доверие у аудитории |

# 1.5. Конкурсное задание

Общая продолжительность конкурсного задания: 14 часов

Количество конкурсных дней: 3 день

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

Конкурсное задание состоит из 6 модулей, включает обязательную к выполнению часть (инвариант) – 5 модулей: разработка пользовательского интерфейса, хранение данных, реализация игровых механик, оптимизация и тестирование игры, питч игры; и вариативная часть – 1 модуля: импортирование и настройка моделей игры. Общее количество баллов конкурсного задания составляет 100.

##

## 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

**Введение:** в рамках Чемпионата конкурсантам предстоит разработать игру для мобильных устройств (смартфона). Они подготовят проект к разработке, создадут пользовательский интерфейс, реализуют игровые механики, соберут и проверят работоспособность билда, а также представят свою игру в виде питча.

**Модуль А.** **Импортирование и настройка моделей игры (вариатив)**

**Время на выполнения модуля:** 1 час

**Задание:** Конкурсанту необходимо сделать все подготовительные действия перед началом работы.

Необходимо на рабочем столе создать папку с названием номера конкурсанта (Например 05). Создать проект с названием «DiscoveringTheCity».

Внутри проекта необходимо создать архитектуру папок и подпапок для дальнейшей работы в зависимости от применяемых паттернов разработки.

Импортировать ресурсы и разложить их по папкам, при необходимости изменить названия и настроить их.

Разработать логотип игры, используя графический редактор.

**Модуль Б. Разработка пользовательского интерфейса (инвариант)**

**Время на выполнения модуля:** 2 часа

**Задание:** Конкурсанту необходимо разработать все окна, согласно ГДД.

Дизайн окон должен быть идентичным и необходимый для верстки функционал должен быть реализован.

Весь интерфейс должен быть разработан на объектах UI с использованием Canvas. Также не должны использоваться стандартные шрифты.

**Модуль В.** **Реализация игровых механик (инвариант)**

**Время на выполнения модуля:** 7 часов

**Задание:** Конкурсанту необходимо реализовать игровые механики, указанные в ГДД.

Также должны отсутствовать закомментированные блоки кода, наименование классов и переменных должны отражать их назначения, стиль наименования должен соответствовать стандартам.

Должны присутствовать комментарии summary у каждого класса и содержать полное описание передаваемых параметров.

Скрипты должны быть структурированы.

**Модуль Г.** **Хранение данных (инвариант)**

**Время на выполнения модуля:** 1 час

**Задание:** Конкурсант должен реализовать сохранение аспектов игрового процесса согласно ГДД.

**Модуль Д. Оптимизация и тестирование игры (инвариант)**

**Время на выполнение модуля:** 1 час

**Задание:** Конкурсанту необходимо исправить ошибки, чтобы можно было выполнить главные задачи в игре, а также необходимо собрать и проверить работоспособность билда.

**Модуль Е.** **Питч игры (инвариант)**

**Время на выполнения модуля:** 2 часа

**Защита модуля 5 минут на конкурсанта**

**Задание:** Конкурсанту необходимо подготовить презентацию-питч проекта (слайд- шоу, анимация, скрайбинг и другие формы по выбору), а также презентовать перед экспертами.

Презентация должна включать в себя:

* титульную страницу;
* название игры;
* жанр(ы) игры;
* целевую аудиторию игры;
* основные механики игры (со скриншотами/записью экрана);
* описание производительности.

# 2. Специальные правила компетенции

Особые правила компетенции не могут противоречить или иметь приоритет над Порядком соревнований. Они предоставляют конкретные детали и ясность в областях, которые могут варьироваться в зависимости от компетенции.

|  |  |
| --- | --- |
| **Область** | **Правила** |
| Использование персональных мобильных устройств (ноутбуки, планшеты, мобильные телефоны, смарт-часы) | Экспертам-наставникам разрешается пользоваться личными компьютерами, планшетами, мобильными телефонами или смарт устройствами, находясь в помещении для экспертов, за исключением случаев, когда в этом помещении находятся документы, имеющие отношение к соревнованию.Экспертам-наставникам на протяжении всего чемпионата запрещено показывать, что-либо на мобильных устройствах и других предметах (которые могут содержать информацию) конкурсантам чемпионата. |
| Использование устройств фото- и видеосъемки | Экспертам-наставникам разрешается делать фото их конкурсантов во время чемпионата, таким образом, чтобы содержимое экрана не попадало в объектив фото или видео оборудования.Экспертам-наставникам разрешается пользоваться фото- и видеооборудованием, находясь в помещении для экспертов, за исключением случаев, когда документы, относящиеся к соревнованию, находятся в комнате, по согласованию с Главным экспертом.Конкурсантам разрешается использовать личные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке только после завершения Чемпионата. |
| Прослушивание музыки во время соревнований | Участники могут слушать музыку. Наушники и музыка в виде файлов должны быть предварительно сданы техническому администратору площадки или главному эксперту для проверки. В день ознакомления конкурсантам разрешается принести карту памяти, содержащую музыку. Вся музыка будет упорядочена и проверена. Принесенная музыка будет храниться на компьютерах конкурсантов. |
| Коммуникация | На всем протяжении чемпионата запрещена любая помощь и подсказки со стороны экспертов-наставников для конкурсантов, в том числе на мобильных устройствах и бумажных носителях, которые могут содержать информацию. Общения с конкурсантами обязательно должны быть согласованы с Главным экспертом. |
| Клавиатура и мышь | Конкурсанты могут принести с собой свои клавиатуры, мышки и проводные наушники. Все принесенные клавиатуры, мышки и проводные наушники должны быть предварительно сданы на проверку техническому администратору площадки. Запрещено использование клавиатур и мышек с подключением по беспроводным каналам. Устройства ввода не должны быть программируемыми. |

# 2.1. Личные инструменты конкурсанта

Участник может принести с собой следующее оборудование:

● проводные наушники с длиной провода не менее 2х метров;

● проводные клавиатуру и мышь, без дополнительных программируемых кнопок и установки драйверов.

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

Все оборудование, принесенное участниками, должно быть проверено экспертами на наличие внутренних запоминающих устройств. В случае обнаружения оборудование будет изыматься.

Экспертам допускается использовать персональные компьютеры или ноутбуки, но в специальной зоне. В помещениях для проведения оценки использование любых электронных устройств запрещено, кроме специально организованных для оценки.

Также запрещено приносить:

● мобильные телефоны;

● планшеты;

● смарт устройства;

● фото/видео устройства;

● карты памяти и другие носители информации;

● беспроводные наушники;

● внутренние устройства памяти в собственном оборудовании.

# 3. Приложения

Приложение 1. Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания.

Приложение 2. Матрица конкурсного задания.

Приложение 3. Инструкция по охране труда.

Приложение 4. Геймдизайн документ.