

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ГЕЙМДИЗАЙНЕР»
юниоры

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Геймдизайнер

Возраст участников: 14-17 лет (включительно)

Описание компетенции:

Геймдизайн — это разработка концепции игры и ее сути: правил и механик, сценария, дизайна уровней. Основная задача геймдизайнера — спроектировать игровой опыт, вызвать у игрока определенные эмоции на каждом этапе игры.

Геймдизайнер выступает связующим звеном между программистами, тестерами, художниками, игроками, продюсерами и иногда инвесторами. Геймдизайнер включается во все жизненные циклы игры — от идеи до выпуска и поддержки —, следит за реализацией проекта на каждом этапе. Поэтому геймдизайнер помимо геймплея должен в определенной мере разбираться во всем: от придумывания идеи до прогнозирования коммерческой успешности игры.

Не стоит путать геймдизайнера с программистами и художниками. Сборка прототипа геймплея в движке может быть полезным навыком, однако программированием геймдизайнер не занимается — это не его основная задача. Облик персонажей, игрового мира, интерфейс — создают художники и графические дизайнеры. Сценаристы, художники, программисты и другие — вся команда целиком — работают над воплощением концепции игры, разработанной геймдизайнером.

Для работы геймдизайнеру потребуются следующие профессиональные навыки: системное мышление, способность генерировать идеи, умение работать с документами. Важны эрудиция в играх и понимание, как все элементы взаимодействуют друг с другом для создания цельного игрового процесса. Из личностных качеств важны — умение донести свою мысль, умение работать в команде, структурность.

Дополнительно могут помочь: художественный вкус, понимание специфики изготовления арта и 3D-моделей, минимальное знание математики, физики и программирования. Большим плюсом будет знание английского языка и сценарного мастерства.

Игровая индустрия — большой и быстрорастущий рынок, не лишенный высокой конкуренции. Игры разрабатываются для различных целей, площадок, устройств, в разных жанрах.

Геймдизайнеры могут работать в больших компаниях, где есть деление на специальности внутри профессии геймдизайнер. Здесь можно занять одну из ролей в геймдизайне, например, заниматься только игровыми локациями. Могут работать и в инди-разработке самостоятельно и в таком случае геймдизайнер выполняет много других задачи, в том числе и из смежных профессий — программист игр или концепт-арт.

Можно начать изучать геймдизайн самостоятельно: читать статьи и слушать подкасты с деконструкцией игр, работать с редакторами в готовых играх, собирать новые уровни, пытаться понять, какие принципы создают нужный игровой опыт. Неплохо можно поставить игровое мышление, используя функционал игр Minecraft или Roblox. В последние 10 лет появились программы по обучению геймдизайну в вузах, позволяющие разобраться не только в отдельных нюансах, но и получить системное видение, подготовку в производстве игр и управлении командой.

Карьерные перспективы: senior геймдизайнер, team lead, lead gamedesigner, менеджер проекта, менеджер продукта, game director, продюсер.

Область профессиональной деятельности: разработка видеоигр — мобильных, PC, консольных, VR, AR, игровые автоматы; настольных игр, настольных ролевых и игр живого действия.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Разработка правил и механик, их настройка для достижения нужного результата.
 - Основы работы в игровом движке (Unreal Engine, Unity, Game Maker Studio, Godot, Ren'Py и др.).
 - Создание игровых уровней.
 - Разработка сценария и нарративного дизайна.
 - Визуальный вкус.
 - Эрудиция в играх.
 - Умение балансировать игру.
 - Донесение видения проекта до команды.
 - Работа в команде.
2. Дополнительные навыки
 - Знание английского языка.
 - Основы программирования и скриптования.

II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Состоит из двух модулей очной подготовки.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности Участника (портфолио);
- онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного

задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе максимально возможное количество баллов за портфолио — 60 баллов, за тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов.

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

Портфолио предоставляется в виде презентации. Рекомендованная структура:

- **О себе.** Назовите три самые любимые игры и опишите 1-2 короткими предложениями игру мечты.
- Если **участвовали** в джемах, хакатонах и конкурсах, дайте ссылки на игры и описание вашей роли в разработке.
- **Описание лучшего проекта:** геймплей, скриншоты, интерфейсы, схемы механик, структура уровня и другие подробности, позволяющие понять ваш проект (до 10-12 слайдов, до 2000 знаков с пробелами на комментарии к ним).
- Творческие достижения и другая дополнительная информация, если хотите указать что-то важное на ваш взгляд.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояла деконструкция одной из предложенных игр с последующей доработкой. Участникам было необходимо выбрать игру, проанализировать ее, сформулировать задачу по устранению недостатков и подобрать решения, сохраняющие цельной идею исходной игры. Создать презентацию с изложением хода мыслей и описанием, вариантов улучшения и почему/зачем.

Результатом выполнения задания стала презентация с изложенным ходом мыслей проделанной работы.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые файлы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс **2024 года**.

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

При оценивании работы эксперты опирались на обоснованность выбора игры и понимание ее сути, анализ геймплея (выделение недостатков, постановка задач и их проработка), связность изменений с идеей исходной игры, с задачами и друг с другом, а также оригинальность решений.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам предстояло разработать концепцию и прототип видеоигры, используя предложенное описание персонажа, связанного с ним сюжета, концепт-арта и 3D-модели. Работа велась в коллаборации с участниками других компетенций: описание и сюжет предоставлялись участниками компетенции «Сценарист», концепт-арт — участниками компетенций «3D-дизайнер» и «Художник-аниматор». Также в игре могло быть использовано музыкальное сопровождение, подготовленное участниками компетенции «Композитор популярной музыки».

Результатом выполненного задания стала презентация финального продукта в очном формате перед Экспертным сообществом.

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенного и/или запрещенного к использованию участником на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

V. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- Описание компетенции;
- Конкурсные задания этапов;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).