



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ГЕЙМДИЗАЙНЕР»

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Геймдизайнер

Возраст участников: 18-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Геймдизайн — это создание и управление игровым опытом. Геймдизайн включает в себя следующие разделы: правила и механика, баланс, сценаристика, нарративный дизайн, левел-дизайн и дизайн интерфейсов, социальное взаимодействие в игре, монетизация и удержание игрока. Основная задача геймдизайнера — спроектировать игровой опыт, вызвать у игрока определенные эмоции на каждом из этапов 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 из этапов. Поэтому геймдизайнер помимо, собственно, 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 — по крайней мере 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 — важно 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 задач, в том числе и из смежных профессий — программист игр или концепт-арт.

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

Область профессиональной деятельности: видеоигры (мобильные, РС, консольные, VR, AR), игровые автоматы, настольные и настольные ролевые игры, игры живого действия.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)

- Комплексная разработка правил и механик, их настройка для достижения нужного результата.
- Ведение проектной документации, донесение видения проекта до команды.
- Эрудиция в играх.
- Понимание игрового рынка и умение на нем ориентироваться.
- Работа в команде и умение доносить свои идеи и применять идеи коллег.
- Умение балансировать игру, строить кривую обучения.
- Создание игровых уровней, настройки игровых квестов и расстановки игровых объектов.
- Навыки дизайна ИИ, логики поведения NPC и мобов.
- Расчет экономической модели игры, проектирование меты, тестирование и анализ действий пользователей на основе метрик.
- Разработка сценария и нарративного дизайна.
- Техдизайн — основы работы в движке (UE, Unity и др.).
- Визуальный вкус, понимание актуальных трендов и умение поставить ТЗ художнику.

2. Дополнительные навыки

- Знание английского языка.
- Знание игровых движков.
- Основы программирования, алгоритмики и психологии.

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

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 (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

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

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

— Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);

— Квалификационный этап — 100 баллов;

— Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Геймдизайнер», установленные в 2023 году.

Портфолио предоставляется в виде презентации.

Рекомендованная структура презентации:

О себе. Назовите три самые любимые игры. Опишите в 1-2 коротких предложениях игру мечты.

Если **участвовали** в джемах, хакатонах и конкурсах, дайте ссылки на игры и описание вашей роли в разработке.

Описание лучшего проекта: описание геймплея — схемы механик, экраны игрока, цели игрока, особенности действий, стратегии, интерфейсы; ссылка на трейлер или летсплей (при наличии); скриншоты (при наличии); структура уровня; при необходимости — ссылки на референсные игры по геймплею и визуалу с пояснениями, что взято, а также другие подробности, позволяющие понять ваш проект (до 10-12 слайдов, до 2000 знаков с пробелами на комментарии к ним).

Место работы (должность), профессиональный опыт, творческие достижения.

Дополнительная информация. Если хотите указать что-то важное на ваш взгляд.

Примечание. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации (проверьте в режиме приватного окна). Если участник присылает работы в количестве, превышающем установленное, Эксперт выбирает необходимое количество работ на свое усмотрение. Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам предстояло деконструировать и доработать существующую игру. Необходимо было выбрать одну из предложенных игр, обосновать ее выбор, проанализировать, сформулировать задачу по устранению недостатков, подобрать решения, сохраняющие цельной идею исходной игры.

1. Время выполнения: 4 дня.
2. Техника исполнения: презентация в формате .pdf (до 10-12 слайдов, до 2500 знаков с пробелами на текст).
3. Материалы и инструменты: компьютер с Google Slides или PowerPoint.
4. Результат на выходе: презентация, где изложен ход мыслей участника и описано, что нужно улучшить и почему.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из следующих модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка Практического задания Финального этапа (задание выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет на Портале Чемпионата).

Модуль 2. Очная подготовка Практического задания Финального этапа (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black Box — специальное Практическое очное задание, с условиями выполнения которого Участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Защита выполненной работы перед Экспертами и Экспертными зрителями.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Геймдизайнер» предстояло сформулировать и реализовать решение, позволяющее взглянуть на существующий жанр видеоигр по-новому. Для этого необходимо было придумать решение, иллюстрирующее видеоигру, создать документацию к ней и защитить концепцию на очном питчинге.

Для начала участникам нужно было разработать проектную документацию на игру — от подробного видения до концепт-дока с детальным описанием для потенциальных студий, где смогут довести игру до ожидаемого продукта. Документация могла включать: идею игры/гейм фокус/USP, кор-механику/геймплей/игровой цикл, развитие игры, контент, геймплейные референсы, стиль визуала и визуальные референсы, ЦА, платформу, в порядке и объеме, исходя из особенностей игры.

Защита работ проходила в формате питчинга в офисе VK. Участнику нужно было представить игру так, чтобы потенциальный продюсер захотел ее купить, а обычный зритель — поиграть в нее.

V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру,

оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

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

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

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;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).