



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «ГЕЙМДИЗАЙНЕР»

Возрастная
категория
«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 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 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 действий.

Навыки:

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

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата 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:

- **О себе.** Назовите три самых любимых 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.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа участникам предстояло деконструировать и доработать существующую игру. Необходимо было выбрать одну из предложенных игр, обосновать ее выбор, проанализировать ее, 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 выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из двух модулей очной подготовки. Выполненные работы демонстрируются перед Экспертным сообществом.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Геймдизайнер» предстояло разработать концепцию видеоигры и создать прототип на основе предложенного концепт-арта персонажа.

Концепт-арт предоставлялся участниками компетенций «3D-дизайнер» и «Художник-аниматор».

Во время выполнения финальных модулей участникам предстояла работа в команде по коллаборации «Анимационный фильм», совместно с финалистами компетенций: «Художник-аниматор», «Сценарист», «Композитор популярной музыки», «Звукорежиссер кино и медиа» и «3D-дизайнер».

Результатом работы стал сайт, созданный в коллаборации с участником компетенции «Веб-дизайнер», на котором размещалась игра или исчерпывающая информация о ней. Итог своей работы участники продемонстрировали перед Экспертным сообществом.

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).