



III Региональный этап Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» Тюменской области – 2025

Разработчик мобильных игр



Разработчик мобильных игр включает в себя разработку игр под мобильные устройства, такие как смартфоны и планшеты, предназначенные для обучения и развлечения пользователей.

Игры относятся к классу программных систем высокой сложности.

Их разработка требует высокой квалификации и включает:

анализ и постановка задачи

разработка игровых объектов и анимаций

настройка физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами

разработка алгоритмов поиска пути и элементов искусственного интеллекта (AI)

построение игровых уровней, построение интерфейса пользователя

отладка и тестирование проекта

**Добро пожаловать
к профессионалам!**

**Разработчик
мобильных игр**

ТРЕНЕР

Зотова Е.С.

КОНКУРСАНТЫ

Павлов Михаил

ИП-22-11



Модуль А. Разработка игрового арта (моделей, интерфейсов). Импорт и настройка игровых моделей

Конкурсанту необходимо разработать игровой арт (модели, интерфейсы) и выполнить все подготовительные действия перед началом работы.

На основе представленного ГДД необходимо разработать 3D модели (космический спутник или станцию) и Игровой арт.

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

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

Конкурсанту необходимо реализовать игровые механики, указанные в ГДД, а также реализовать юнит-тесты.

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

Конкурсант должен реализовать сохранение аспектов игрового процесса согласно ГДД.

Модуль Д. Оптимизация и тестирование игры

Конкурсанту требуется устранить ошибки, чтобы обеспечить выполнение основных задач в игре, а также собрать и протестировать работоспособность сборки.

Модуль Е. Питч игры

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.

**Разработчик
мобильных игр**

ТРЕНЕР

Сергеева Н.В.

ПОБЕДИТЕЛИ

Павлов Михаил

3 МЕСТО





**Профессионалы.
Создаем будущее
вместе!**

