



ВСЕРОССИЙСКОЕ
ЧЕМПИОНАТНОЕ
ДВИЖЕНИЕ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ
МАСТЕРСТВУ



КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «Разработчик мобильных игр»

Региональный этап Чемпионата высоких технологий -
2024 в Кузбассе

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 раздела

| | |
|---|----|
| Используемые сокращения | 2 |
| 1. Основные требования компетенции | 3 |
| 1.1. Общие сведения о требованиях компетенции | 3 |
| 1.2. Перечень профессиональных задач специалиста по компетенции «Разработчик мобильных игр» | 3 |
| 1.3. Требования к схеме оценки | 7 |
| 1.4. Спецификация оценки компетенции | 7 |
| 1.5. Конкурсное задание..... | 10 |
| 1.5.1. Разработка/выбор конкурсного задания..... | 10 |
| 1.5.2. Структура модулей конкурсного задания | 11 |
| 2. Специальные правила компетенции | 14 |
| 2.1. личные инструменты конкурсанта..... | 15 |
| 2.2. Материалы, оборудование и инструменты запрещенные на площадке | 15 |
| 3. Приложения..... | 16 |

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЕ

1. IDE – обобщенное название среды разработки.
2. Билд – готовая сборка проекта.
3. Геймплей – компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.
4. ГДД – геймдизайн документ.
5. Игровой движок – базовое программное обеспечение любого мультимедийного устройства.
6. КЗ – конкурсное задание.
7. КО – критерии оценки.
8. Механика – набор правил и способов, реализующий определённым образом некоторую часть интерактивного взаимодействия игрока и игры.
9. ТК – требования компетенции.
10. ПЗ – план застройки.
11. БД – База данных.
12. ТК – требования компетенции.
13. 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: <ul style="list-style-type: none">• 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, | 9,50 |

| | | |
|---|--|-------|
| | <p>понимание структуры и задач издательства и оперирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; | |
| 2 | <p>Программирование</p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Особенности получения пользовательского опыта и эмоции; • Игровые инструменты и механики; • Игровой цикл, целеполагание и время в игре; • Дизайн игрового пространства; | 60,75 |

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; | |
|--|---|--|

| | | |
|---|---|-------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 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; | |
| 3 | <p>Оптимизация и тестирование игры</p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; | 16,00 |
| 4 | <p>Питч игры</p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Основные программные средства, используемые для публикации информационных продуктов, и возможные причины ошибок в их работе; | 13,75 |

| | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 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; <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; | |
|--|--|--|

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 | | А | Б | В | Г | Д | Е | |
| | 1 | 1,00 | 1,50 | 7,00 | - | - | - | 9,50 |
| | 2 | - | 9,00 | 44,75 | 7,00 | - | - | 60,75 |
| | 3 | - | | 8,5 | - | 5,50 | 2,00 | 16 |
| | 4 | - | - | - | - | - | 13,75 | 13,75 |
| Итого баллов за критерий/модуль | | 1,00 | 10,50 | 60,25 | 7,00 | 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 | Импортрование и настройка моделей игры | <p><u>Умение импортировать модели:</u> 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 пространстве</p> <p><u>Техническая грамотность:</u> 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 проекта</p> <p><u>Интеграция моделей в игру:</u> 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</p> |
| Б | Разработка пользовательского интерфейса | <p><u>Интуитивность и доступность:</u> оценивается, насколько хорошо пользовательское взаимодействие интуитивно понятно и доступно для всех пользователей. Разработчик должен учитывать уровень сложности и простоту использования интерфейса</p> <p><u>Визуальное оформление:</u> оценивается, насколько хорошо интерфейс соответствует дизайну.</p> <p><u>Функциональность:</u> оценивается, насколько хорошо интерфейс выполняет свои функции и предоставляет нужные пользователю возможности. Разработчик должен гарантировать корректную работу кнопок, полей ввода, меню и других элементов интерфейса</p> <p><u>Тестирование:</u> оценивается, насколько разработчик активно тестирует интерфейс и исправляет обнаруженные ошибки и проблемы. Разработчик должен проверить работу интерфейса на различных устройствах и сценариях использования</p> |
| В | Реализация игровых механик | <p><u>Функциональность:</u> 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 ошибок</p> <p><u>Играбельность:</u> 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 игры</p> <p><u>Интуитивность:</u> оценивается, насколько понятны и легко усваиваемы игровые механики. Разработчик должен</p> |

| | | |
|---|---------------------------------|--|
| | | <p>использовать ясные инструкции, подсказки и tutorиалы, чтобы игроки могли быстро понять, как работает игра и как использовать различные механики</p> <p><u>Техническая реализация:</u> оценивается, насколько хорошо разработчик реализовал игровые механики технически. Разработчик должен обеспечить стабильную работу игры, гладкость анимаций и оптимизацию производительности для различных платформ</p> <p><u>Тестирование:</u> 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</p> |
| Г | Хранение данных | <p><u>Соответствие требованиям:</u> 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.</p> <p><u>Отказоустойчивость:</u> 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 сбоя</p> <p><u>Тестирование:</u> оценивается, насколько разработчик активно тестирует систему хранения данных и исправляет обнаруженные ошибки и проблемы.</p> |
| Д | Оптимизация и тестирование игры | <p><u>Оптимизация:</u> игра оценивается по степени интересности и увлекательности геймплея, а также по возможности успешного прохождения,</p> <p><u>Тестирование:</u> оценивается, насколько разработчик умеет собирать готовый продукт.</p> |
| Е | Питч игры | <p><u>Цель презентации:</u> оценивается, насколько хорошо разработчик презентует основную идею и цель игры. Презентация должна быть понятной, информативной и привлекательной для аудитории.</p> <p><u>Информация о игре:</u> 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 игры</p> <p><u>Демонстрация игрового процесса:</u> 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 реальности</p> <p><u>Уникальные особенности:</u> оценивается, насколько разработчик подчеркивает уникальные особенности и</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>характеристики игры. Презентация должна отразить те аспекты игры, которые делают ее особой и интересной для потенциальных игроков</p> <p><u>Профессионализм и убедительность:</u> оценивается, насколько разработчик представляет игру профессионально и убедительно. Презентация должна быть хорошо организованной, четкой и информативной, чтобы вызывать доверие у аудитории</p> |
|--|--|--|

1.5. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Общая продолжительность конкурсного задания: 15 часов

Количество конкурсных дней: 3 дня

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.

Обязательная к выполнению часть (инвариант) выполняется всеми регионами без исключения на всех уровнях чемпионатов.

Количество модулей из вариативной части, выбирается регионом самостоятельно в зависимости от материальных возможностей площадки соревнований и потребностей работодателей региона в соответствующих специалистах. В случае если ни один из модулей вариативной части не подходит под запрос работодателя конкретного региона, то вариативный

модуль формируется регионом самостоятельно под запрос работодателя. При этом время на выполнение модуля и количество баллов в критериях оценки по аспектам не меняются.

Матрица конкурсного задания представлена в Приложении №3.

Инструкция по заполнению матрицы конкурсного задания представлена в Приложении №4.

1.5.2. Структура модулей конкурсного задания

Введение: в рамках Чемпионата конкурсантам требуется разработать игру под мобильные телефоны. Им необходимо подготовить пользовательский интерфейс, подготовить проект к разработке (импортировать заготовки), разработать игру и выполнить питч игры.

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 «Номер конкурсанта». Создать проект с названием «НазваниеИгры».

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.

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 весь описанный функционал должен быть реализован.

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

Конкурсанту также необходимо протестировать часть интерфейса.

Модуль В. Реализация игровых механик (инвариант)

Время на выполнения модуля: 8 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.

Необходимо собрать билд, проверить работоспособность билда.

Модуль Е. Питч игры (инвариант)

Время на выполнения модуля: 2 часа

Защита модуля 7 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 Регламентом 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) участникам чемпионата. |
| Использование устройств фото- и видеосъемки | Экспертам-наставникам разрешается делать фото их участников во время чемпионата, таким образом, чтобы содержимое экране 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 конкурса. |
| Прослушивание музыки во время соревнований | Участники могут слушать музыку. Наушники и музыка в виде файлов должны быть предварительно сданы техническому 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 участников. |
| Коммуникация | На всем протяжении чемпионата запрещена любая помощь и подсказки со стороны экспертов-наставников для участников, в том числе на мобильных устройствах и бумажных носителях, |

| | |
|-------------------|--|
| | которые могут содержать информацию. Общения с участниками обязательно должны быть согласованы с Главным экспертом. |
| Клавиатура и мышь | Участники могут принести с собой свои клавиатуры, мышки и коврики для мышек. Все принесенные клавиатуры, мышки и коврики должны быть предварительно сданы на проверку техническому эксперту. 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 ПЛАЩАДКЕ

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;
- смарт устройства;
- фото/видео устройства;
- карты памяти и другие носители информации;
- внутренние устройства памяти в собственном оборудовании.

3. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1 Описание компетенции

Приложение №2 Инструкция по заполнению матрицы

Приложение №3 Матрица конкурсного задания

Приложение №4 Инструкция по охране труда и технике безопасности по компетенции «Разработчик мобильных игр».

Приложение №5 Геймдизайн документ