

**VIII Региональный чемпионат  
«Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia)  
Республики Бурятия**

**КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**  
**по компетенции**  
**«Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»**  
для возрастной категории  
возраст 16-22 года

Утверждено менеджером компетенции



Статных А.С.

1. **Форма участия в конкурсе:** Индивидуальный конкурс
2. **Общее время на выполнение задания:** 16 ч.
3. **Задание для конкурса**

Задание было разработано в целях проверки разнообразных навыков в области разработки специального программного обеспечения, и оно включает в себя разработку компьютерной игры.

Для разработки предполагается использование платформы Unity3D, среды разработки Microsoft Visual Studio Enterprise 2017 (или выше), языка программирования Microsoft Visual C#.

Индивидуальное задание по разработке компьютерной игры в 2D. Игра представляет из себя пошаговую стратегию с элементами RPG и Roguelike. Это особый вид игры в котором участник пошагово передвигает своих героев в зависимости от максимального количества доступных ходов. При выполнении каких либо задач, получает кристаллы опыта, за который может улучшать своих героев



Набор графических ресурсов для разработки компьютерной игры

согласовываются экспертами и утверждаются главным экспертом за одни сутки до начала соревнований.

Конкурсное задание имеет несколько модулей, выполняемых последовательно. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Оценка производится как в отношении результатов выполнения работ, так и в отношении процесса выполнения конкурсной работы. Если участник конкурса не выполняет требования техники безопасности, подвергает опасности себя или других конкурсантов, такой участник может быть отстранен от конкурса. Если эксперт-компатриот мешает участнику при выполнении заданий, то и эксперт и участник отстраняются от конкурса. Окончательные аспекты критериев оценки уточняются членами жюри.

Время и детали конкурсного задания в зависимости от конкурсных условий могут быть изменены членами жюри.

#### 4. Модули задания и необходимое время

Таблица 1.

	Наименование модуля	Соревновательный день (С1, С2, С3)	Время на задание
<b>A</b>	<b>Модуль 1</b> Импортирование и настройка моделей игры	С1 09:00-11:00	2 час
<b>B</b>	<b>Модуль 2</b> Разработка пользовательского интерфейса	С1 11:00 – 13:00	3 часа
<b>C</b>	<b>Модуль 3</b> Хранение данных	С1 13:00-15:00	2 часа
<b>D</b>	<b>Модуль 4</b> Использование инструментов Unity	С2 9:00-12:00	3 часа
<b>E</b>	<b>Модуль 5</b> Реализация механики управления	С2 12:00 – 14:00	2 часа
<b>F</b>	<b>Модуль 6</b> Настройка анимации, аудио, видео.	С2 14:00-15:00	2 часа
<b>G</b>	<b>Модуль 7</b> Тестирование результатов (в том числе реакция на баги/ошибки/нестандартные действия)	С3 9:00-11:00	2 часа

## 5. Критерии оценки.

Таблица 2.

Критерий		Баллы		
		Мнение судей	Измеримая	Всего
A	Импортирование и настройка моделей игры	2	4	6
B	Разработка пользовательского интерфейса	4	18	22
C	Хранение данных	5	12	17
D	Использование инструментов Unity	2	20	22
E	Реализация механики управления	2	9	11
F	Настройка анимации, аудио, видео.	0	13	13
G	Тестирование результатов (в том числе реакция на баги)	2	7	9
<b>Всего</b>		<b>17</b>	<b>83</b>	<b>100</b>