



ВСЕРОССИЙСКОЕ  
ЧЕМПИОНАТНОЕ  
ДВИЖЕНИЕ  
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ  
МАСТЕРСТВУ

Согласовано  
Кузнецов В.С.  
15.04.2024  
Для документов

ИП ШАКИРОВ А.А.

ИНН 02-5100296050

# КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Разработчик мобильных игр»

Регионального этапа Чемпионата высоких  
технологий Удмуртской Республики в 2024 году

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	<b>Организация и управление работой</b> - Специалист должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none"><li>• Виды современных игровых платформ, жанров компьютерных игр, понимание о категоризации аудитории и основных участников рынка, методы анализа рынка;</li><li>• Компоненты компьютерных игр и этапы ее разработки;</li><li>• Модели разработки компьютерных игр, системы расчета бюджетов, сроков и требуемых специалистов;</li><li>• Модели расчета прибыли исходя из различных систем монетизации, понимание о тестировании и фокус-тестировании,</li></ul>	9,75

	<p>понимание структуры и задач издательства и оперирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Номенклатуру документации, используемой дизайнерами игр;</li> <li>• Современные тренды дизайна и проектирование интерфейсов;</li> <li>• Способы монетизации;</li> <li>• Основы работы в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);</li> <li>• Основные требования к визуальным элементам компьютерных игр;</li> <li>• Методы и приемы формализации поставленных задач;</li> <li>• Нотации и программное обеспечение для графического отображения алгоритмов;</li> <li>• Методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;</li> <li>• Принципы построения и виды архитектуры компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Методы и средства проектирования баз данных;</li> <li>• Методы и средства проектирования программных интерфейсов;</li> </ul> <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр, его участников и аудитории;</li> <li>• Формулировать цели и задачи конечного игрового продукта;</li> <li>• Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы;</li> <li>• Рассчитывать возможную прибыль, планировать активности, связанные с оценкой качества (тестирование идеи);</li> <li>• Проектировать игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры;</li> <li>• Создавать визуальные элементы компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);</li> <li>• Использовать методы и приемы формализации поставленных задач;</li> <li>• Использовать методы и приемы алгоритмизации поставленных задач;</li> <li>• Использовать программное обеспечение для графического отображения алгоритмов;</li> <li>• Применять методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов;</li> </ul>	
2	<p><b>Программирование</b></p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Особенности получения пользовательского опыта и эмоции;</li> <li>• Игровые инструменты и механики;</li> <li>• Игровой цикл, целеполагание и время в игре;</li> <li>• Дизайн игрового пространства;</li> </ul>	61,00

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Принципы игровой экономики, баланс и сложность;</li> <li>• Способы повествования через окружение и другие приемы нарративного дизайна;</li> <li>• Особенности процесса создания мира (сеттинга), персонажей, сюжета и других элементов истории игры;</li> <li>• Основы работы с игровым движком;</li> <li>• Основные игровые механики;</li> <li>• Синтаксис выбранного языка программирования, особенности программирования на этом языке, стандартные библиотеки языка программирования;</li> <li>• Методологии разработки программного обеспечения;</li> <li>• Методологии и технологии проектирования и использования баз данных;</li> <li>• Технологии программирования;</li> <li>• Особенности выбранной среды программирования и системы управления базами данных;</li> <li>• Компоненты программно-технических архитектур, существующие приложения и интерфейсы взаимодействия с ними;</li> <li>• Инструментарий для создания и актуализации исходных текстов программ;</li> <li>• Методы повышения читаемости программного кода;</li> <li>• Системы кодировки символов, форматы хранения исходных текстов программ;</li> <li>• Нормативно-технические документы (стандарты и регламенты), определяющие требования к оформлению программного кода;</li> <li>• Методы и приемы отладки программного кода;</li> <li>• Типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждений;</li> </ul> <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создавать дизайн игрового пространства: формировать игровую экономику, осуществлять баланс ресурсов и игровой сложности, выстраивать игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта;</li> <li>• Создавать игровой мир (сеттинг), персонажей, сюжет и другие элементы истории игры;</li> <li>• Выстраивать повествование через окружение и применять другие приемы нарративного дизайна;</li> <li>• Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке;</li> <li>• Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр, его участников и аудитории;</li> <li>• Формулировать цели и задачи конечного игрового продукта;</li> <li>• Формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы;</li> <li>• Рассчитывать возможную прибыль, планировать активности, связанные с оценкой качества (тестирование идеи);</li> <li>• Применять выбранные языки программирования для написания программного кода;</li> <li>• Использовать выбранную среду программирования и средства системы управления базами данных;</li> </ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Использовать возможности имеющейся технической и/или программной архитектуры;</li> <li>• Применять нормативно-технические документы (стандарты и регламенты), определяющие требования к оформлению программного кода;</li> <li>• Применять инструментарий для создания и актуализации исходных текстов программ;</li> <li>• Выявлять ошибки в программном коде;</li> <li>• Применять методы и приемы отладки программного кода;</li> </ul>	
3	<p><b>Оптимизация и тестирование игры</b></p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Методы и приемы отладки программного кода;</li> <li>• Типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждений;</li> <li>• Основы работы с игровым движком;</li> <li>• Основные игровые механики;</li> <li>• Методы и средства сборки модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Методы и средства сборки модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Интерфейсы взаимодействия внутренних модулей программного проекта;</li> <li>• Методы и средства проверки работоспособности программных проектов;</li> <li>• Языки, утилиты и среды программирования, средства пакетного выполнения процедур;</li> <li>• Возможности настройки программного проекта в средах разработки компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Теория стратегий тестирования ПО;</li> <li>• Цели и возможности различных видов тестирования ПО;</li> <li>• Базовые понятия качества ПО и качества процесса разработки ПО;</li> <li>• Метрики и риски тестирования ПО;</li> </ul> <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выявлять ошибки в программном коде;</li> <li>• Применять методы и приемы отладки программного кода;</li> <li>• Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке;</li> <li>• Выполнять процедуры сборки однородных (одноязыковых) программных модулей в программный проект в средах разработки компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Производить настройки параметров программного проекта и осуществлять запуск процедур сборки;</li> <li>• Проводить проверку работоспособности программного проекта;</li> <li>• Определять наиболее значимые критерии оценки качества ПО;</li> <li>• Анализировать риски;</li> <li>• Принимать решения в критических ситуациях;</li> </ul>	15,50
4	<p><b>Питч игры</b></p> <p>- Специалист должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные программные средства, используемые для публикации информационных продуктов, и возможные причины ошибок в их работе;</li> </ul>	13,75

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Типовой процесс вычитки, согласования и публикации информационных продуктов;</li> <li>• Методы и приемы формализации задач;</li> <li>• Методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения;</li> <li>• Методы и средства проектирования программных интерфейсов;</li> </ul> <p>- Специалист должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Настраивать параметры публикации информационных продуктов в используемых программных средствах;</li> <li>• Исправлять ошибки в контенте, приводящие к ошибкам при публикации информационных продуктов;</li> <li>• Запускать процесс публикации информационных продуктов в используемых программных средствах;</li> <li>• Выбирать средства реализации требований к компьютерному программному обеспечению;</li> <li>• Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений;</li> <li>• Осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами;</li> <li>• Составлять дизайнерскую документацию для компьютерных игр;</li> </ul>	
--	--	--

### 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	7,25	-	-	-	9,75
	2	-	11,50	41,25	8,25	-	-	61,00
	3	-		8,00	-	5,50	2,00	15,50
	4	-	-	-	-	-	13,75	13,75
Итого баллов за критерий/модуль		1,00	13,00	56,50	8,25	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
<b>А</b>	<b>Импорт и настройка моделей игры</b>	<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>
<b>Б</b>	<b>Разработка пользовательского интерфейса</b>	<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>
<b>В</b>	<b>Реализация игровых механик</b>	<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