



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Тренінг GameHub:

Project management for game development.

Особливості розробки комп'ютерних ігор.

561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP, Івано-Франківськ

2017



ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА УПРАВЛІННЯ ПРОЕКТАМИ

1. Сутність проектної діяльності

Поняття проектної діяльності у різних сферах функціонування підприємства (маркетингу, виробництві, НДДКР, збуті). Проект і спільні ознаки проекту: спрямованість на досягнення конкретної мети; базування на координованому виконанні пов'язаних між собою дій; обмеженість у часі виконання, визначеність певної дати початку і закінчення; наявність певного бюджету; неповторність. Класифікація проектів. Управління проектами як специфічна галузь менеджменту

2. Цілі і процеси в управлінні проектами

Цілі управління проектами, їх гармонізація та встановлення пріоритетів. Підходи до процесу управління (класичний, за циклом вирішення проблеми, за життєвим циклом проектного менеджменту), їх функції, кроки реалізації та фази. Поєднання підходів до процесів управління проектами



Точне визначення й формулювання мети та цілей на всіх рівнях. Проект спрямовується на досягнення певних результатів, на виконання яких зорієнтовані численні ієрархічні цілі

Спрямованість на досягнення мети

Використання у процесі реалізації проекту прийомів системного аналізу; синхронізація виконання завдань проекту

Координація виконання завдань

Визначення часових меж проекту, певних дат початку і закінчення проекту у цілому та окремих його етапів; розробка планових графіків виконання проектних робіт

Обмеженість у часі

**О
З
Н
А
К
И

П
Р
О
Е
К
Т
У**



У відповідності до масштабу, змісту та термінам виконання визначення обсягів фінансування задля забезпечення ресурсних потреб проекту

Наявність бюджету

Неповторність певного проекту у цілому або окремих його складових, характеристик, етапів тощо. Визначення рівня унікальності та можливостей застосування досвіду раніше реалізованих проектів

Унікальність

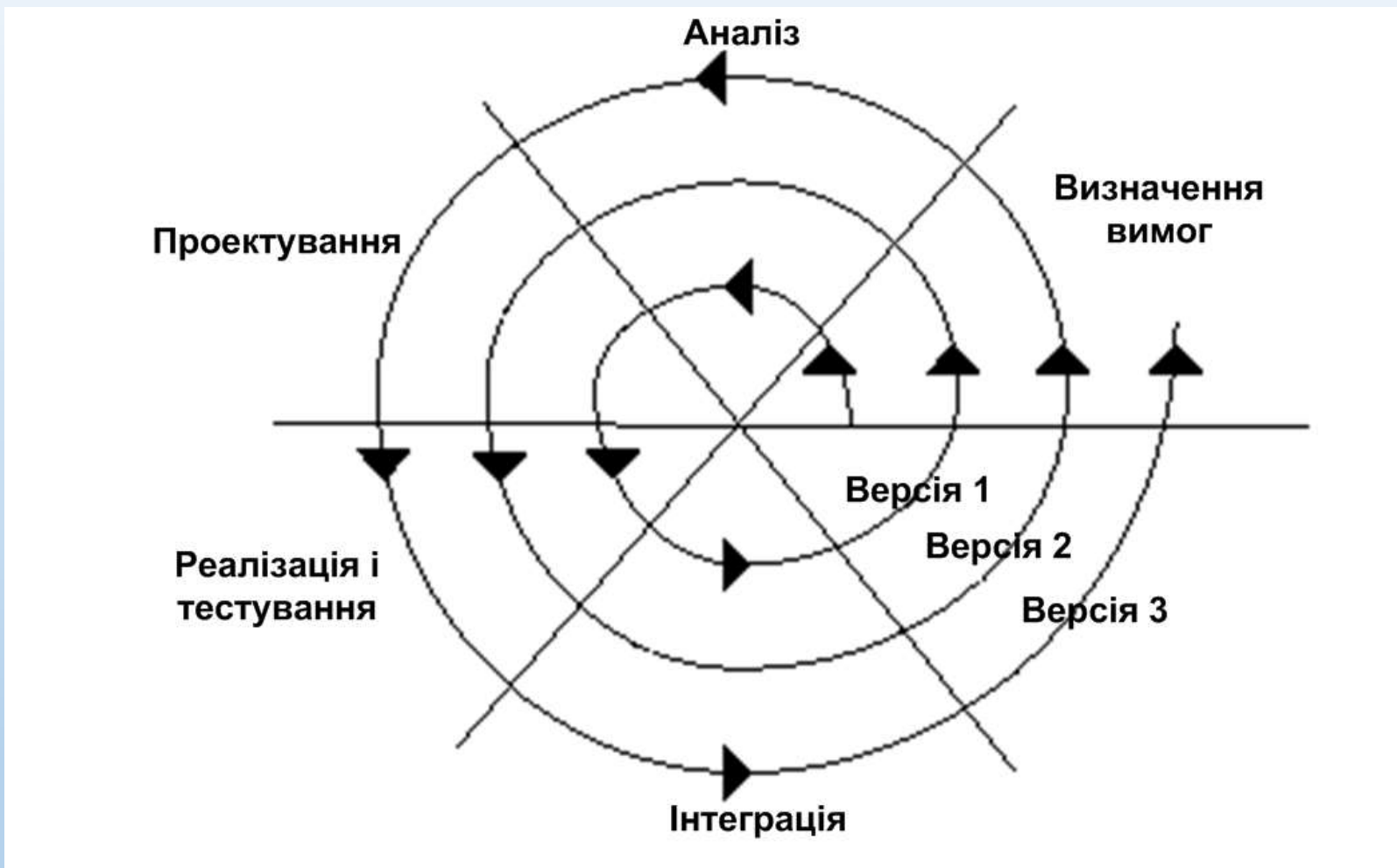
О
З
Н
А
К
И

П
Р
О
Е
К
Т
У

Моделі розробки програмного забезпечення (ігрового контенту)



Моделі розробки програмного забезпечення (ігрового контенту)



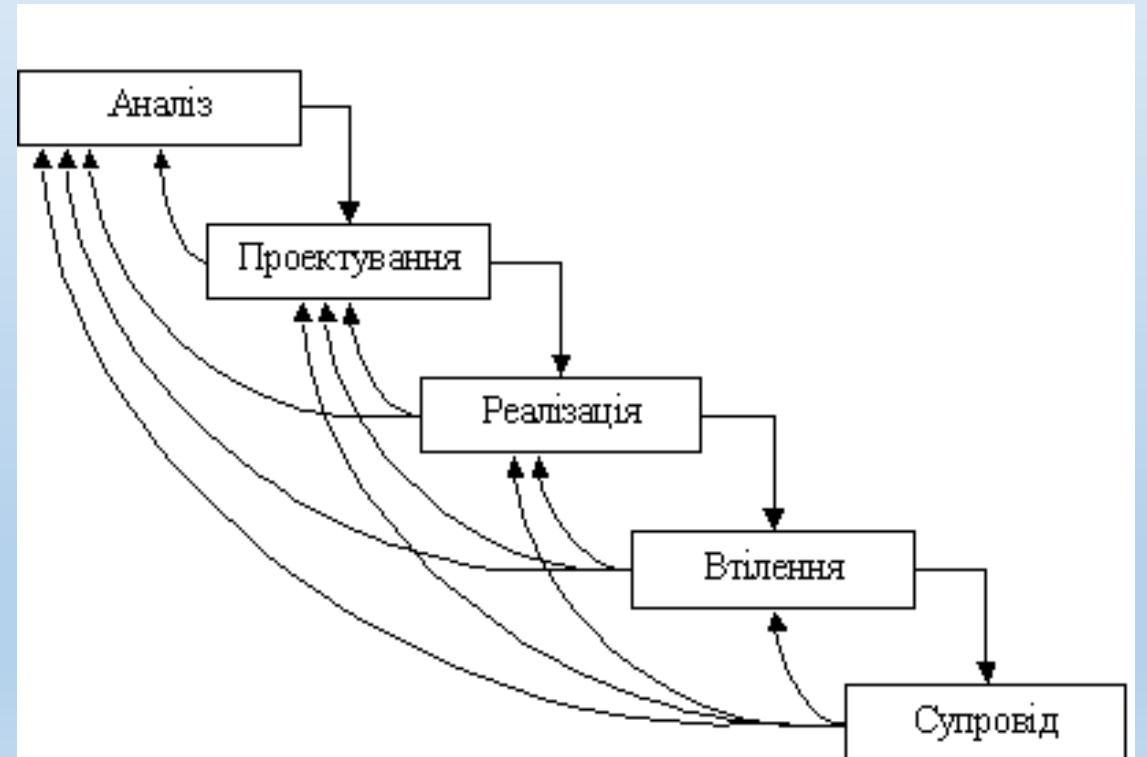
Моделі розробки програмного забезпечення (ігрового контенту)



План розробки гри

План розробки гри - це робочий документ, який спрямований на деталізацію деяких положень, наявних в раніше складених документах і на планування виробництва гри.
Він може мати наступну структуру:

1. Аналіз ринку
 - 1.1. Цільова аудиторія
 - 1.2. TOP та порівняння
2. Технічний аналіз
3. Ресурси проекту
 - 3.1. персонал
 - 3.2. устаткування
 - 3.3. Програмне забезпечення
 - 3.4. Фінансові ресурси
4. Ризики проекту
5. Календарний план



Основні види ігор



Fighting

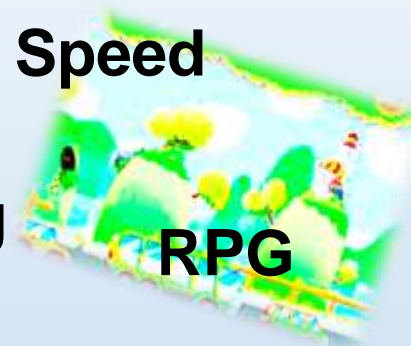
Puzzle, maze

Action

Massively Multiplayer Online Games

Need For Speed

Sonic the Hedgehog



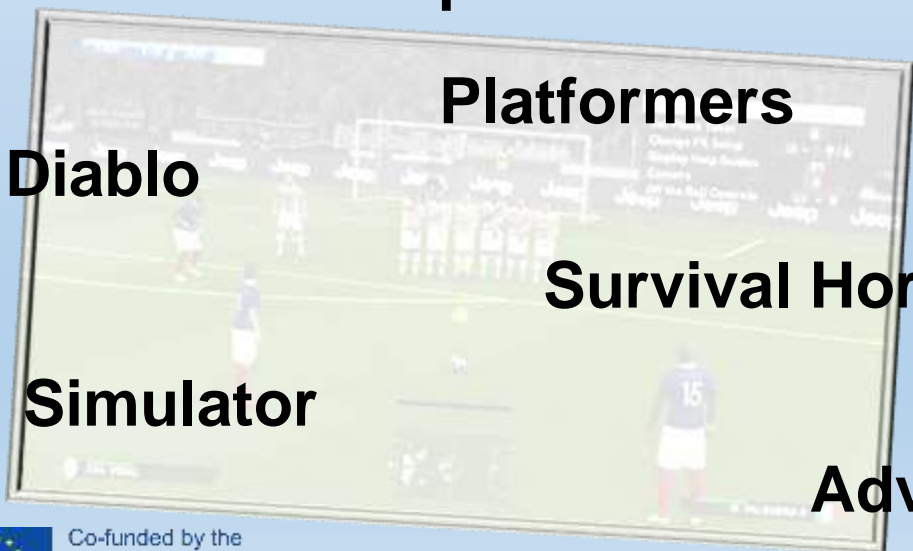
RPG

Railroad Tycoon

Мобільні ігри

First Person Shooters

Shooters



Diablo

Platformers

Survival Horror

Simulator

Adventure

Mario

Casual games

Strategy



Lineage

Beat 'em up

Sport

Deus Ex



Ролі і посади в розробці відеогри

Геймдизайнер — придумує концепцію гри, її основні риси. Він проектує базову ігрову механіку, ігровий процес, образи персонажів, коригує їх впродовж розробки. Як правило геймдизайнер вже має досвід роботи з відеоіграми на інших посадах. Може бути кілька геймдизайнерів, з-поміж яких один — провідний дизайнер, головний, а інші відповідають за дизайн окремих аспектів: персонажів, рівнів, механіки.

Програміст — пише і вдосконалює програмний код гри. Створює базову ігрову механіку, файлову архітектуру проекту. Можливий розподіл праці: технічний директор, програміст-проектувальник, програміст інтерфейсу, графічного рушія і т. д.

Звукорежисер — здійснює запис і обробку звуків, музики, мови. Продумує відповідність звуків та ігрових ситуацій.

Менеджер — координує роботу людей, залучених до створення гри. Розподіляє обов'язки, встановлює строки виконання кожного виду робіт. Планує витрати. Серед менеджерів існує спеціалізація на генерального директора, головного менеджера і продюсера.

Художник — створює заставки, спрайти, текстури, тривимірні моделі, оформлення інтерфесу. Часто існує розподіл, де один художник займається текстурами, інший — спецефектами, анімацією і т. д. Головний художник, який координує роботу інших, зветься арт-директором.

Композитор — пише музику. Сама музика може виконуватися для запису оркестром або музичним гуртом.

Ролі і посади в розробці відеогри

Звукоінженер — знаходить і записує звукові ефекти чи синтезує їх.

Сценарист — складає сценарій гри, загальний сюжет і окремих подій. Пише тексти діалогів, описів предметів і персонажів.

Актор — задіяний в захопленні руху для персонажів, зйомках відеороликів.

Актор озвучування — озвучує мову персонажів, закадровий голос.

Дизайнер рівнів — розставляє готові об'єкти, створює сюжетні події, задає рух об'єктів і персонажів по рівню.

Піар-менеджер — рекламує гру, поширює її рекламу, проводить виставки, презентації.

Тестер — грає в різні версії гри, випробовує її роботу в різних ситуаціях, виявляє та документує помилки і недоліки. Для тестування існують спеціальні відділи, розробника і видавця гри, незалежні тестери, і тестери з числа звичайних користувачів.



Етапи розробки гри

Проектування (пре-продакшн)

Виробництво

Написання коду

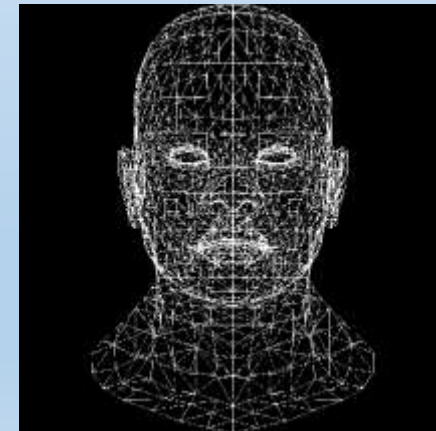
Розробка контенту

Розробка ігрової механіки

Тестування

Випуск і продажі

Підтримка



Виробництво, як творчий процес створення гри

Ціль

Жанр
Сеттінг

Засоби

Програмний код
Ігрове ядро

Ігрова механіка

Об'єкти
Управління
Фізичні закономірності
Штучний інтелект

Рівні

Редактор рівнів

Оформлення

Обладунки
Просторові моделі
Анімація
Ігровий світ
Спецефекти

Сюжет

Зв'язність подій
Послідовність
Діалоги, повідомлення
Відеовставки

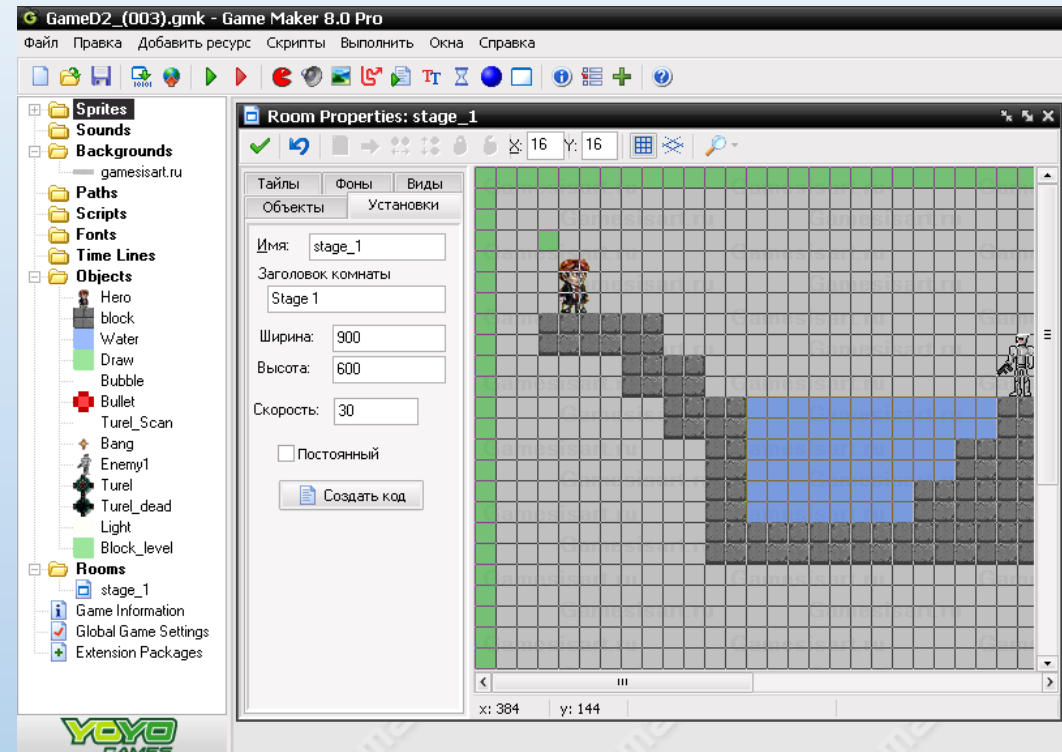
Звук

Звукові ефекти
Музичний супровід
Озвучування

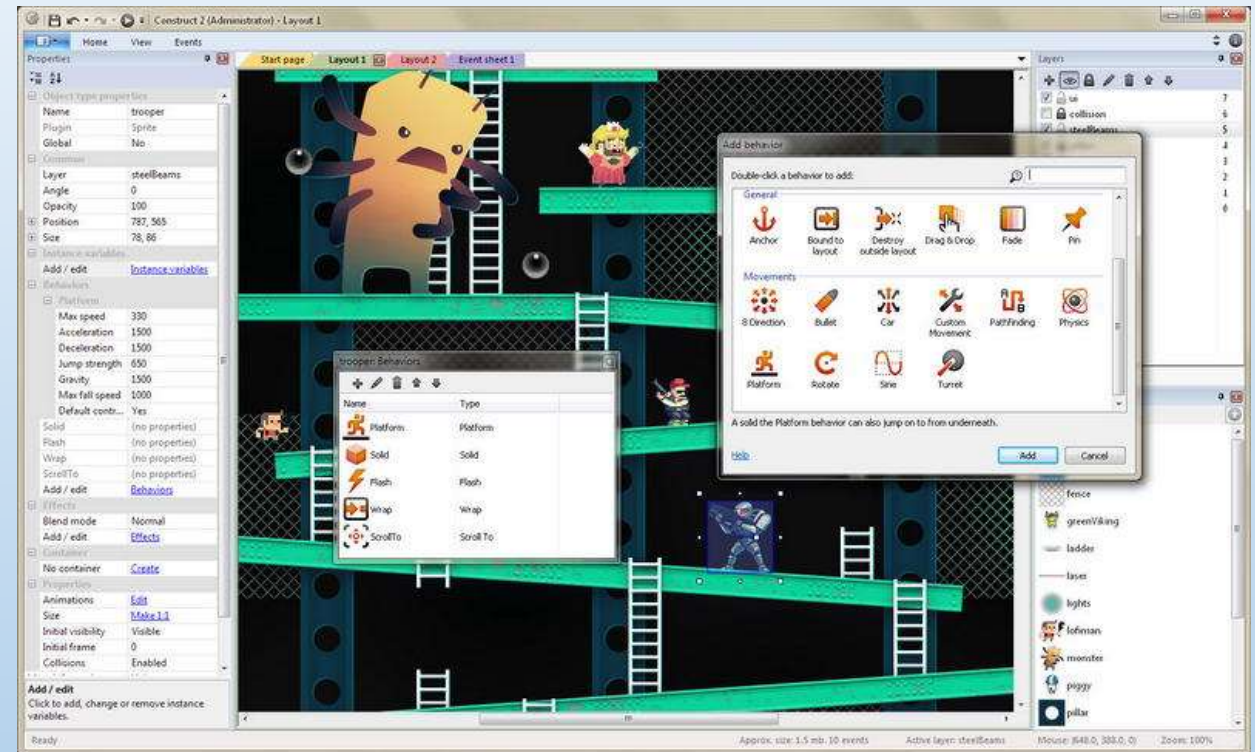


Середовища розробки

Game Maker

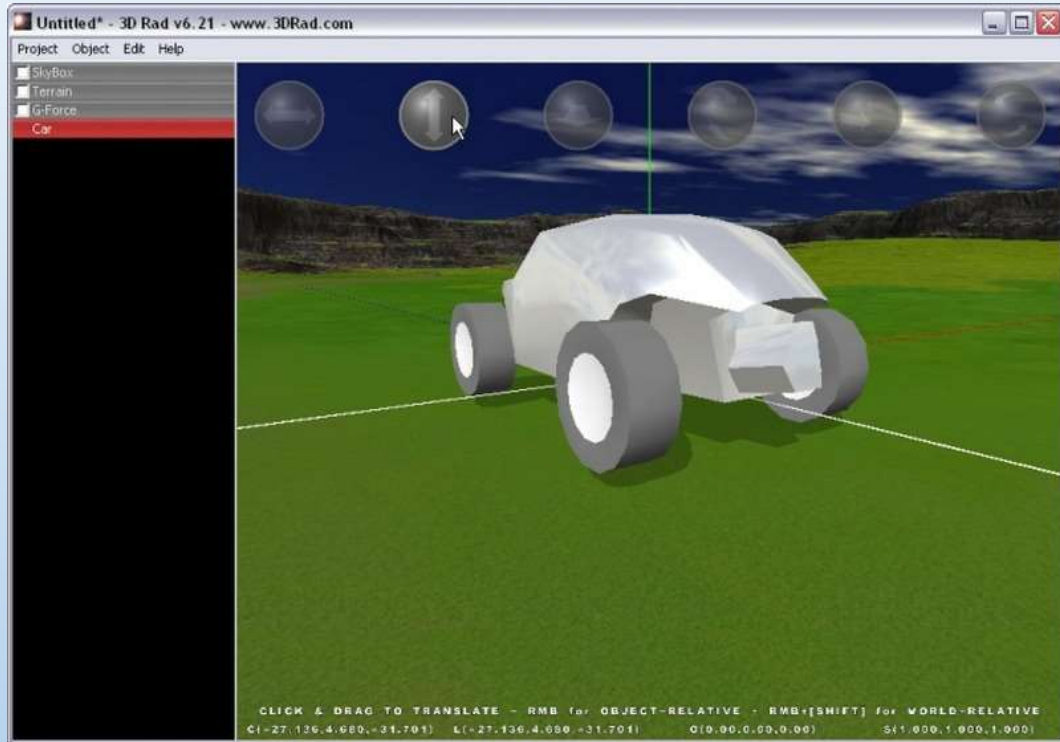


Construct 2



Середовища розробки

3D Rad

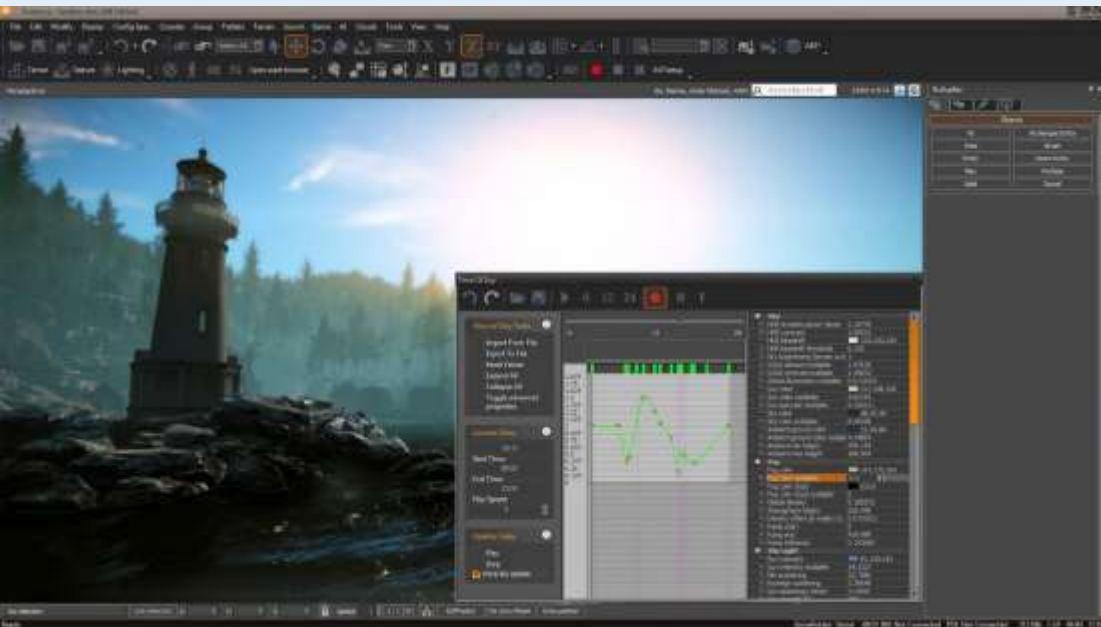


NeoAxis Game Engine SDK

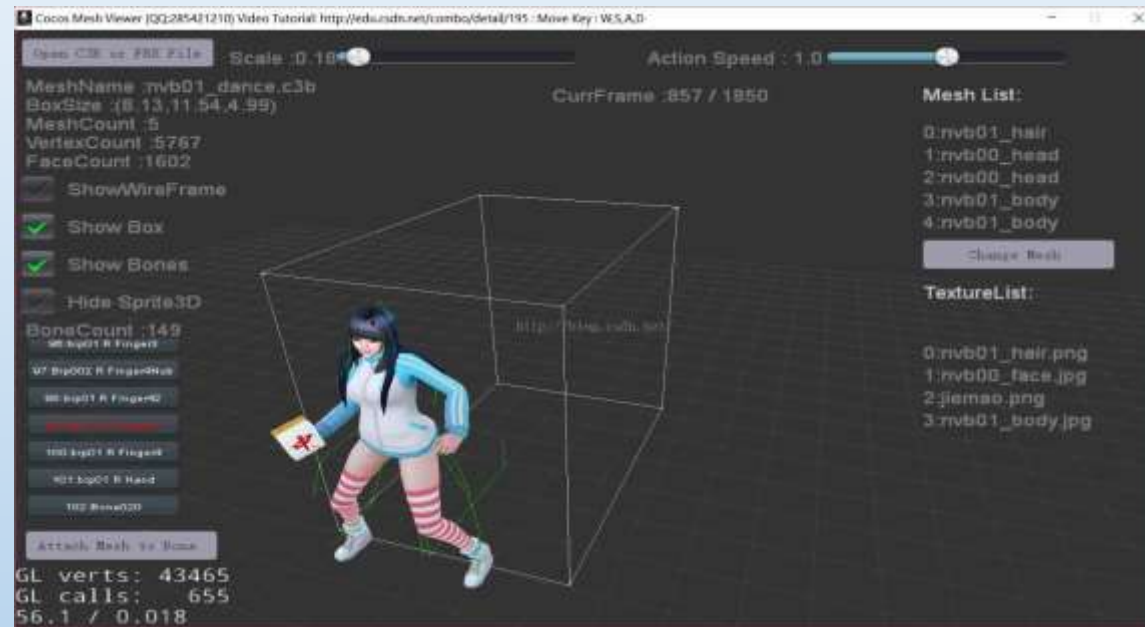


Середовища розробки

CryENGINE 3 Free SDK



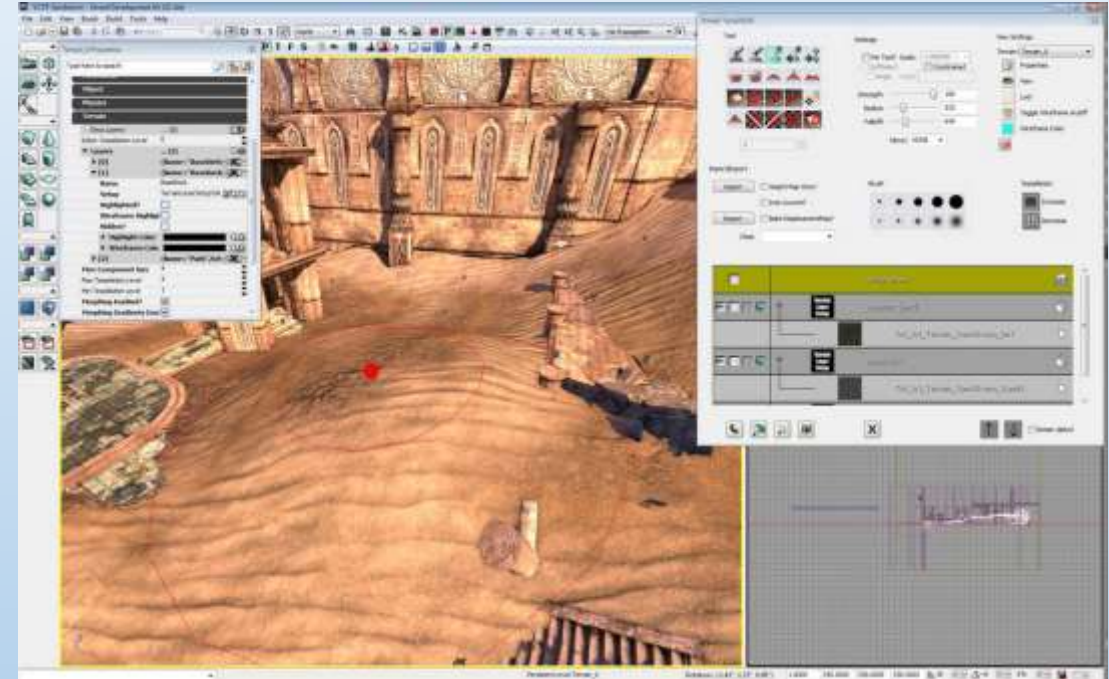
Cocos3d



Середовища розробки

Unity 3D

Unreal Development Kit (UDK)



The logo features a central stylized figure with a green upper body and a yellow lower body. The figure has a semi-circular head and four limbs, each ending in a circular node. The nodes are colored: blue at the top, green on the sides, and yellow at the bottom. The text 'GAMEHUB' is written in a bold, sans-serif font across the middle of the figure.

GAMEHUB University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union