

# Дорожня карта освітніх компетенцій в сфері розроблення ігор для молодих людей, які з різних причин не працюють або не навчаються.



## ХУДОЖНИК ГРИ (2D, 3D, MOBILE, VR/AR)

Художник гри відповідає за графіку та художнє втілення ігрового ландшафту. Він розуміє мистецькі підходи та можливості їх застосування. Художник гри має володіти навичками 2D і 3D (AR/VR) дизайну.



## ТЕСТУВАЛЬНИК ВІДЕОІГОР

Тестувальник відеоігор відповідає за перевірку бета-версії гри та пошук помилок у процесі гри. Це початкова роль у геймрозробці. Тестувальник може розвинути навички до посади розробника ігор або дизайнера рівнів.



## ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖЕР

Проектний менеджер відповідає за управління процесом створення гри та забезпечення фінансування розроблення гри. Обсяг функцій може відрізнитися від компанії до компанії, але ця роль є вирішальною для успіху чи провалу ігрового проекту.



## РОЗРОБНИК ІГОР

Розробник ігор відповідає за програмування ігрової динаміки та формування художньої лінії, сценарію гри. Він повинен добре розуміти програмування та алгоритми ігрових движків. Спеціаліст має в повній мірі володіти навичками програмування.



## ДИЗАЙНЕР РІВНІВ

Дизайнер рівнів відповідає за створення логіки рівнів і розміщення елементів гри (активів, перешкод) в ігровій сесії. Це унікальна посада в програмуванні ігор.

ПОСАДА

НАВИЧКИ

ІНСТРУМЕНТИ  
(МОВИ  
ПРОГРАМУВАННЯ):

ОЧІКУВАНА  
ЗАРПЛАТА  
(ЄС)

НАВЧАЛЬНІ  
МАТЕРІАЛИ:

- аналітичне мислення,
- точність,
- зосередження на деталях,
- підготовка зворотнього зв'язку.

- аналітичне мислення,
- точність,
- зосередження на деталях,
- підготовка зворотнього зв'язку.

- командна робота,
- управління конфліктами,
- управління ризиками,
- управління часом,
- управління бюджетом,
- здатність залучити фінансування (продюсер), навички ведення перемовин.

- аналітичне мислення,
- логіка,
- навички програмування,
- оптимізація коду.

- просторова уява,
- логіка ігрового процесу,
- рівнева оптимізація та організація.

- Photoshop,
- Gimp (2D, mobile),
- 3DMax,
- Maya,
- Blender (3D/VR/AR),
- Engines (Unity, Unreal)

- Mantis Bug Tracker,
- Bugtracker,
- Jira Software

- MS Office,
- Asana,
- Slack,
- Instant Messengers (наприклад, Whatsapp або Messenger)

- C++ (Unreal),
- C# (Unity),
- Java (Mobile)

- Unity,
- Unreal,
- Unreal blueprints,
- Asset Stores (tool)

25 000 – 50 000 ЄВРО на рік  
(залежно від місця роботи та стажу)

20 000 – 40 000 ЄВРО на рік  
(залежно від місця роботи та стажу)

50 000 – 100 000 ЄВРО на рік  
(залежно від місця роботи та стажу)

40 000 EUR – 100 000 ЄВРО на рік  
(залежно від місця роботи та стажу)

25 000 – 50 000 ЄВРО на рік  
(залежно від місця роботи та стажу)

