

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«Санкт-Петербургский государственный  
архитектурно-строительный университет»**

**Кафедра информационных технологий**

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

**«Разработка экшн-игры виртуальной реальности»**

**по дисциплине «Компьютерные технологии управления проектами»**

**Выполнил:**

обучающийся уч. гр. ПМИБ-3  
Павликова Анастасия

«\_\_\_» июня 2023 г.

**Проверил:**

канд. техн. наук, доцент  
Бовтеев Сергей Владимирович

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

**Оценка:** \_\_\_\_\_

Санкт-Петербург  
2023

**ЗАДАНИЕ**  
**НА ВЫПОЛНЕНИЕ КУРСОВОГО ПРОЕКТА**  
по дисциплине «Компьютерные технологии управления проектами».  
Направление подготовки **01.03.02 «Прикладная математика и информатика»**,  
профиль «Прикладная математика и информатика»

**Тема курсового проекта: «Разработка экшн-игры виртуальной реальности»**

**ВЫДАНО обучающемуся: Павликова Анастасия**

**группа: ПМИб-3.**

**ЦЕЛЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПРОЕКТА:**

1. Сроки: начало – 29.05.2023, окончание – 07.03.2025.
2. Бюджет проекта: 4 830 000р.
3. Краткие требования к результату проекта: успешная реализация игры в соответствии с требованиями по качеству и релиз.

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСОВОГО ПРОЕКТА:**

1. Расчётно-пояснительная записка:

- Введение (включая актуальность, цели и задачи курсового проекта);
- устав проекта;
- модели структуризации игрового проекта: структурная декомпозиция работ, структурная декомпозиция организации проекта, матрица распределения ответственности;
- организационная схема взаимодействия участников проекта;
- график проекта по контрольным точкам;
- решения детального календарного графика реализации проекта;
- реестр ресурсов проекта;
- отчет о статусе проекта на период времени 50 % от продолжительности проекта;
- отчет о фактическом выполнении проекта;
- заключение;
- список использованных источников.

2. Графические материалы (разработанные в среде MS Project):

- детальный календарный график реализации проекта;
- бюджет доходов и расходов проекта;
- график потребности в ресурсах;
- актуализированный календарный график реализации проекта на период времени 50 % от продолжительности проекта;
- актуализированный бюджет доходов и расходов проекта на период времени 50 % от продолжительности проекта;
- фактический календарный график реализации проекта;
- фактический бюджет доходов и расходов проекта.

К.т.н., доцент

С. В. Бовтеев  
06 февраля 2023 года

## Оглавление

Расчётно-пояснительная записка .....	4
Устав проекта .....	4
Модели структуризации проекта.....	9
Структурная декомпозиция работ WBS .....	9
Структурная декомпозиция организации проекта OBS .....	10
Матрица распределения ответственности .....	11
Организационная схема взаимодействия участников проекта .....	12
График проекта по контрольным точкам .....	13
Решения детального календарного графика реализации проекта.....	14
Лист ресурсов проекта .....	15
Отчёт на момент актуализации 50% работ.....	16
Отчёт о фактическом выполнении проекта.....	17
Заключение .....	18
Список источников .....	18
Графические материалы.....	19

## Расчётно-пояснительная записка

Название проекта: " Компьютерные технологии управления проектами "

### Актуальность:

- **Инновационность:** Виртуальная реальность представляет собой одно из самых инновационных направлений в области развлечений и развлекательной индустрии. Разработка игр для этой платформы позволяет использовать передовые технологии и предлагает потрясающие возможности для игроков.
- **Популярность:** С каждым годом интерес к виртуальной реальности растёт, и игры в этом формате становятся все более востребованными. Это открывает широкие перспективы для коммерческого успеха и привлекает внимание инвесторов и партнёров.
- **Вовлечённость пользователя:** Экшн-игры в виртуальной реальности позволяют игрокам погрузиться в уникальный игровой мир и переживать неповторимые впечатления. Это обеспечивает высокую степень вовлечённости и эмоциональный отклик, что способствует привлечению аудитории.
- **Технологический прогресс:** Разработка игры в виртуальной реальности способствует освоению передовых технологий, включая трёхмерное моделирование, кроссплатформенную совместимость и т.д., что может быть востребовано не только для данного проекта, но и в последующих разработках.

### Цель проекта:

- Создание инновационной и качественной экшн-игры в виртуальной реальности, привлечение широкой аудитории и обеспечение коммерческого успеха

### Задачи проекта:

- **Исследование рынка и целевой аудитории:** Провести анализ спроса и предпочтений целевой аудитории для определения основных требований к игре.
- **Определение концепции:** Разработать уникальную и привлекательную концепцию игры, опираясь на данные рыночного анализа и предпочтений целевой аудитории.
- **Техническое проектирование:** Определить технические спецификации игры, включая графику, звук, управление и другие аспекты разработки.
- **Разработка контента:** Создать игровой контент, включая 3D-модели, текстуры, анимацию, звуковые эффекты и сценарии игрового процесса.

- Тестирование и отладка: Провести тестирование игры в реальных условиях виртуальной реальности, выявить возможные ошибки и улучшить игровой опыт.
- Маркетинг и продвижение: Разработать стратегию маркетинга и продвижения для привлечения внимания к игре и формирования базы будущих пользователей.
- Оптимизация процесса разработки: Создать план работы с командой разработчиков и соблюдать установленные сроки для успешного завершения проекта.

### **Устав проекта**

#### **Результаты проекта по разработке экшн-игры в виртуальной реальности**

- Готовая игра в виртуальной реальности, соответствующая заданным техническим требованиям, дизайну и концепции.
- Положительные отзывы и реакции пользователей на игру, выраженные через отзывы, количество скачиваний, оценки и прочие метрики популярности и удовлетворенности.
- Достижение коммерческого успеха, выраженного в доходе от продаж игры, количество активных пользователей, уровень удержания аудитории и другие метрики прибыльности.

Критерии успешности проекта:

- Соблюдение установленного бюджета и графика разработки.
- Положительные отзывы и рейтинги игры со стороны пользователей и критиков.
- Прибыль в 10 000 000 в первый месяц
- 100000 и более загрузок игры за первый месяц.
- Создание уникального и увлекательного игрового опыта, который соответствует ожиданиям целевой аудитории.
- Выход на новые рынки и аудитории, расширяя географию покупателей и пользователей.
- Удовлетворение технических требований и стандартов виртуальной реальности.

#### **Требования:**

- Компьютеры должны отвечать следующим требованиям:

Процессор	Центральный процессор прошлого/нынешнего поколения соответствующий мощности ГП
Графический процессор	Графический процессор

	прошлого/нынешнего поколения
Память	ОЗУ не менее 16 ГБ
Блок питания	Соответствующий общему энергопотреблению всей системы
Порт USB	2x USB 3.0
Операционная система	Windows последней стабильной версии

- Успешное тестирование багов игры
- Время прохождения не меньше 2-х часов, а учитывая среднее время от 4 до 10
- Соответствие геймплейным параметрам

### **Ограничения:**

- Превышение бюджета не более чем на 200 тыс. рублей;
- Бюджет не превышает 5 миллионов.
- Минимальное время прохождения игры составляет 2 часа.
- Максимальное количество игроков в мультиплеере - 4.
- Игра доступна только для платформы Oculus Rift.
- Ограничение по возрастному рейтингу - игра рекомендуется для лиц старше 16 лет.
- Минимальные системные требования: процессор Intel Core i5, видеокарта Nvidia GTX 1060, 8 гигабайт оперативной памяти.
- Локализация доступна только на английском и испанском языках.
- Игра не поддерживает альтернативные варианты общения для людей с ограниченными возможностями

### **Допущения:**

- Не произойдёт отключение РФ от мировой информационной сети Интернет;
- Для оборудования уже присутствует помещение;

### **Концептуальное описание проекта:**

- Захватывающая экшн-игра виртуальной реальности, которая перенесет игроков в увлекательный мир будущего. В игре игроки станут членами элитной команды, состоящей из супергероев, наделенных уникальными способностями.

### **Риски верхнего уровня:**

- Запрет на лицензию;
- Брак предоставленного оборудования и неработоспособность ПО;
- Повреждение оборудования во время установки.
- Потеря сотрудников.
- Финансовые внеплановые затраты по причинам ЧП.

**Срок начала и окончания проекта:**

- Начало: 29 мая 2023;
- Окончание: 7 марта 2025.

**Бюджет проекта:**

- Общая сумма: 4 830 000 рублей;

**Рабочая группа проекта**

№ п/п	Роль в проекте
1	Проект-менеджер
2	Арт-лид
3	ГД-лид
4	ГД-лид
5	UI/UX
6	Тех-лид
7	2D-artist
8	3D-artist/LA
9	Левел-дизайнер
10	Программист
11	Сценарист
12	Саунддизайнер

•

# Модели структуризации проекта

## Структурная декомпозиция работ

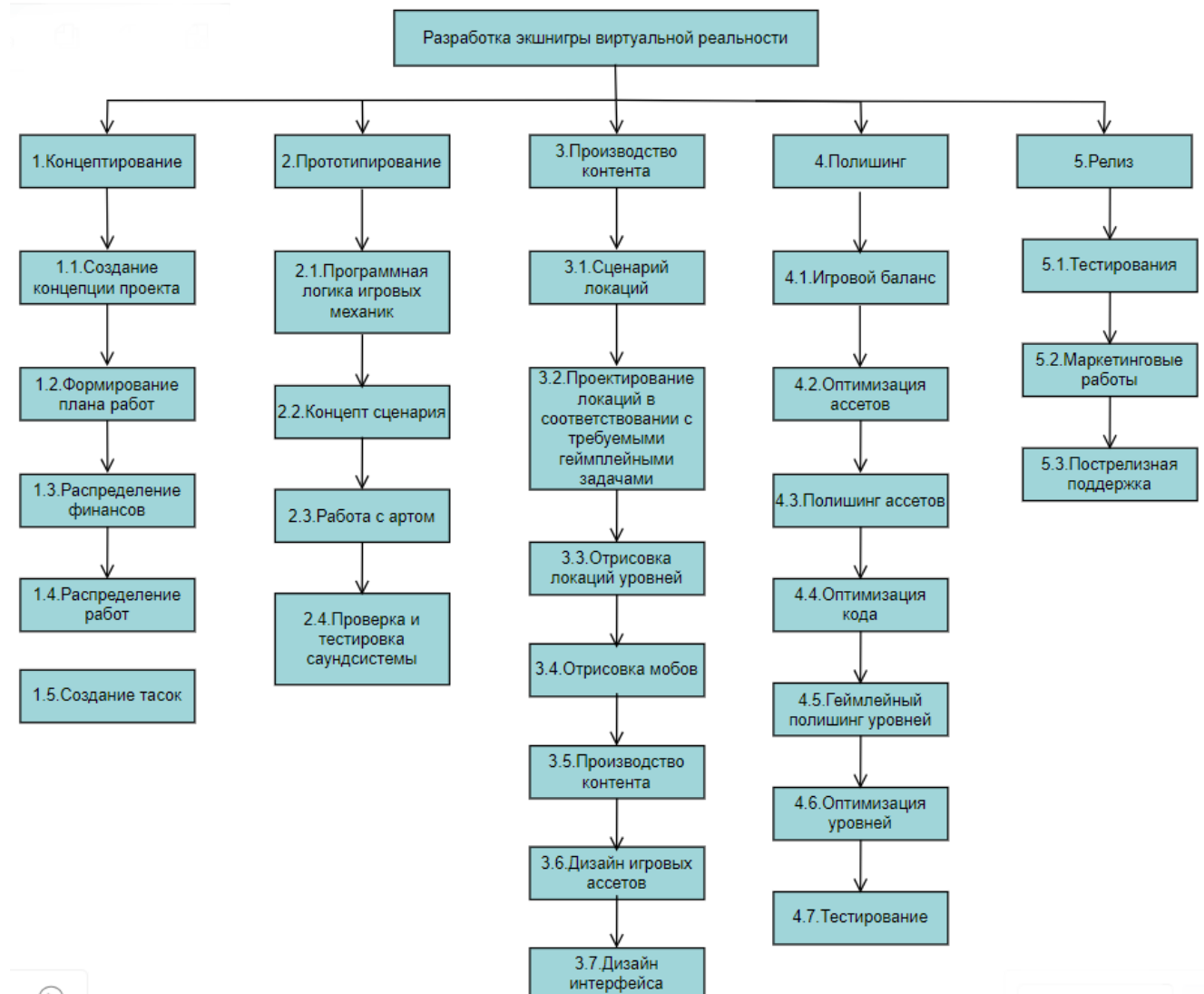


Рис. 1. Структурная декомпозиция работ WBS



Структурная декомпозиция организации проекта OBS

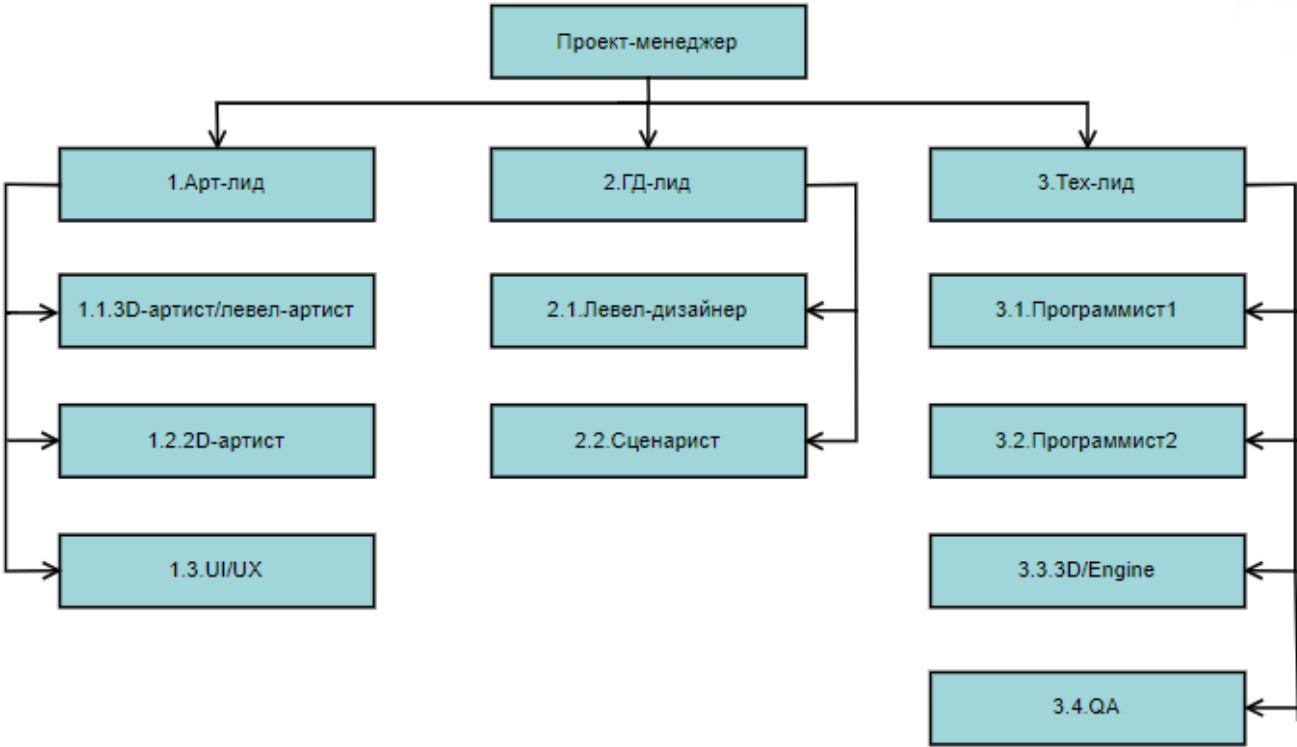


Рис. 2. Структурная организации проекта OBS

Матрица распределения ответственности

WBS/OBS			ПМ	Арт-лид	ГД-лид	Тех-лид	3D/LA	2D-artist	UI/UX	QA	Програм-мист	3D/Engine	Левел-дизайнер	Сцена-рист	Саунд-дизайнер
Концептирование	1.1	1.1.1													
		1.1.2													
		1.1.3													
		1.1.4													
		1.1.5													
		1.1.6													
	1.2														
	1.3														
	1.4														
	1.5														
Прототипирование	2.1	2.1.1.													
		2.1.2.													
		2.1.3.													
		2.1.4.													
		2.1.5.													
	2.2														
	2.3	2.3.1													
		2.3.2.													
		2.3.3.													
Производство контента	2.4														
	3.1.														
	3.2.														
	3.3.														
	3.4.														
	3.5														
	3.6														
	3.7														
	3.8														
Полишинг	4.1														
	4.2														
	4.3														
	4.4														
	4.5														
	4.6														
	4.7														
Релиз	5.1	5.1.1													
		5.1.2													
	5.2														
	5.3														

Рис. 3. Матрица распределения ответственности

## Организационная схема взаимодействия участников проекта

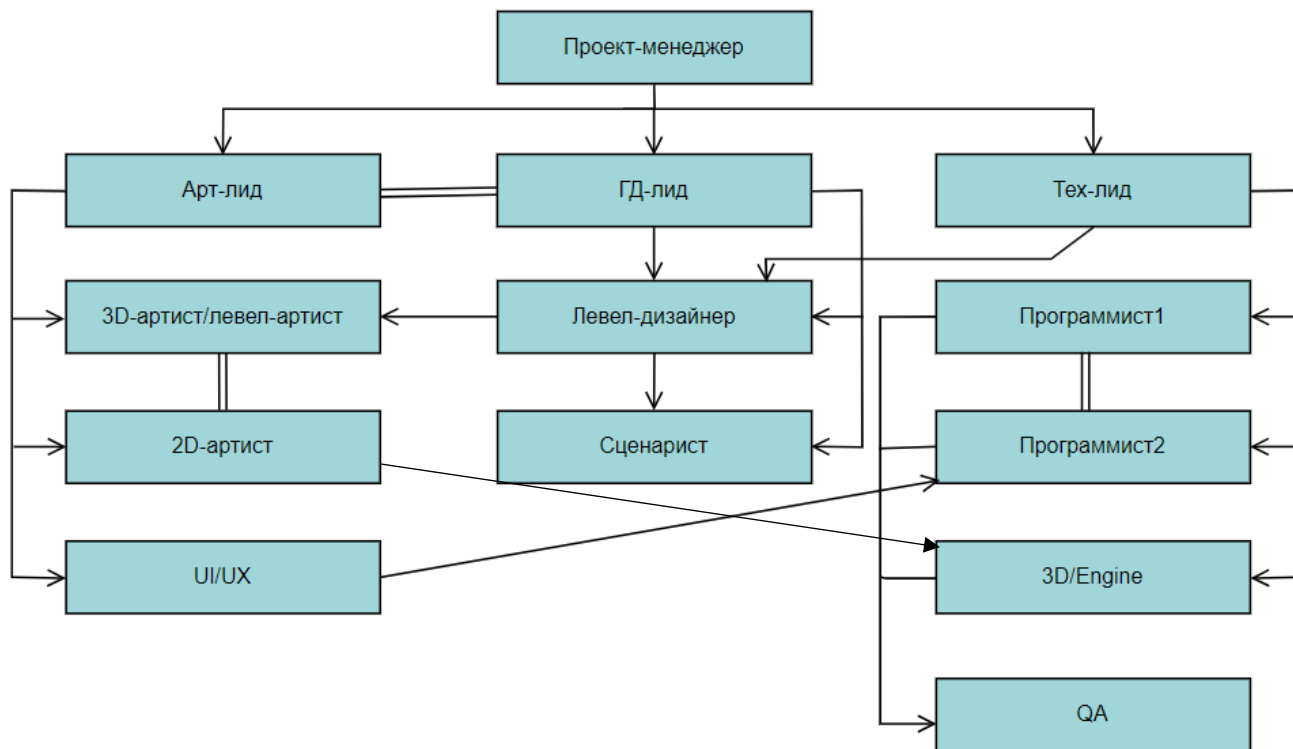


Рис. 4. Организационная схема взаимодействия участников проекта

Бюджет

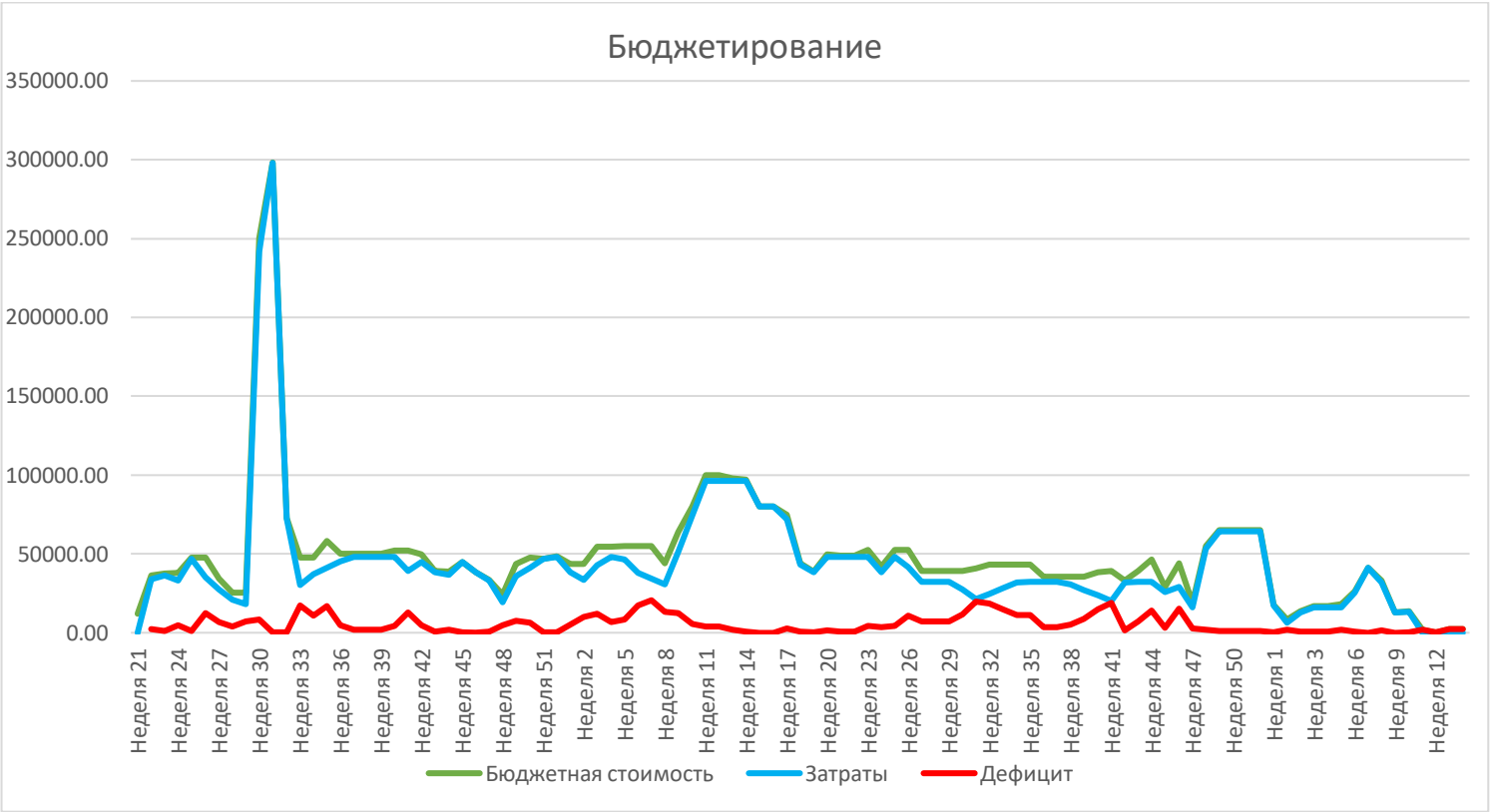




































Рис. 5. Бюджет

Лист ресурсов												
Ид.		Название ресурса	Тип	Единицы измерения материалов	Краткое название	Группа	Макс. единиц	Стандартная ставка	Ставка сверхурочных	Затраты на исполыз.	Начисление	Базовый календарь
	i	<b>Группа: Бюджет</b>					<b>Бюджет</b>					
1		Бюджет	Затраты		Б	Бюджет					Пропорциональное	
		<b>Группа: Подписки</b>					<b>Подписки</b>	<b>4</b>		<b>0 Р</b>		
17		Таск-трекер	Трудовой		Т	Подписки	2	500 Р/мес	0 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
18		Лицензия на движок	Трудовой		Л	Подписки	1	0 Р/ч	0 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
19		Лицензия программы	Трудовой		Л	Подписки	1	0 Р/ч	0 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
20		Платные ассеты	Материальный	шт	П	Подписки		50 000 Р		0 Р	Пропорциональное	
		<b>Группа: Рабочие</b>					<b>Рабочие</b>	<b>25</b>		<b>0 Р</b>		
2		ГД-лид	Трудовой		Г	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
3		Тех-лид	Трудовой		Т	Рабочие	3	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
4		Арт-лид	Трудовой		А	Рабочие	3	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
5		PM	Трудовой		Р	Рабочие	3	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
6		Сценарист	Трудовой		С	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
7		2D	Трудовой		2	Рабочие	3	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
8		UI/UX	Трудовой		U	Рабочие	2	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
9		3D/Engine	Трудовой		3	Рабочие	2	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
10		3D/LA	Трудовой		3	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
11		Саунддизайнер	Трудовой		С	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
12		QA	Трудовой		Q	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
13		Программист	Трудовой		П	Рабочие	3	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
21		Левел дизайнер	Трудовой		Л	Рабочие	1	400 Р/ч	750 Р/ч	0 Р	Пропорциональное	Стандартный
		<b>Группа: Техника</b>					<b>Техника</b>					
14		Графический планшет	Материальный	шт	Г	Техника		3 000 Р		0 Р	Пропорциональное	
15		Виртуальные очки	Материальный	шт	В	Техника		5 000 Р		0 Р	Пропорциональное	
16		Компьютеры	Материальный	шт	К	Техника		50 000 Р		0 Р	Пропорциональное	

*Календарный график*

Ид.		Режим задачи	СДР	Название задачи	Длительность	Начало	Окончание	Предшест-венники	Названия ресурсов	Базовое окончание	Затраты	Итого	
												Н	Д
0				Разработка экнш игры виртуальной реальности на площадке steam	451,14 дней	28.05.23	06.03.25		Бюджет	07.03.25	4 155 628 Р		
1			B1	Подписание контракта	0 дней	28.05.23	28.05.23			28.05.23	0 Р		
2			B2	Окончание концептирования	0 дней	14.08.23	14.08.23	18		14.08.23	0 Р		
3			B3	Начало производства игры по результатам прототипирования	0 дней	09.10.23	09.10.23	35		09.10.23	0 Р		
4			B4	Публикация продукта на всех площадках	0 дней	05.02.25	05.02.25	101	PM	06.02.25	0 Р		
5			B5	Завершение всех этапов	0 дней	06.03.25	06.03.25	104		07.03.25	0 Р		
6			КЦ	Концептирование	58 дней	29.05.23	17.08.23			14.08.23	858 525 Р		
7			КЦ-а	Создание концепции проекта	22 дней	29.05.23	28.06.23			24.07.23	172 800 Р		
8			КЦ-а.1	создание вижн документации	22 дней	29.05.23	28.06.23			24.07.23	172 800 Р		
9			КЦ-а.1.5	документация по визуальному стилю	1 мес	31.05.23	28.06.23	1	Арт-лид	24.07.23	32 000 Р		
10			КЦ-а.1.6	документация по саундэффектам и композициям	3 нед	03.06.23	26.06.23	9НН	Саунддизайнер	26.06.23	48 000 Р		
11			КЦ-а.1.1	документация по инвентарю	1 нед	29.05.23	02.06.23	10НН	Тех-лид	02.06.23	16 000 Р		
12			КЦ-а.1.2	документация по системе прогрессии	2,8 нед	05.06.23	23.06.23	11	ГД-лид	09.06.23	44 800 Р		
13			КЦ-а.1.3	документация по системе ближнего	1 нед	13.06.23	19.06.23	12	ГД-лид	19.06.23	16 000 Р		
14			КЦ-а.1.4	документация по оружию	1 нед	20.06.23	26.06.23	13	ГД-лид	26.06.23	16 000 Р		
15			КЦ-б	формирование плана рабо	1,15 мес	27.06.23	27.07.23	14	PM	24.07.23	73 600 Р		
16			КЦ-с	распределение финансов	2 нед	28.07.23	10.08.23	15	PM;Виртуальные очки[4 шт];Графический	07.08.23	564 000 Р		
17			КЦ-d	распределение работ	2 нед	28.07.23	10.08.23	15	PM	07.08.23	32 000 Р		


























*Павликова Анастасия*

Календарный график

Ид.		Режим задачи	СДР	Название задачи	Длительность	Начало	Окончание	Предшественники	Названия ресурсов	Базовое окончание	Затраты	Итого	
												Н	Д
18			КЦ-е	создание тасок	1 нед	11.08.23	17.08.23	17	PM;Таск-трекер	14.08.23	16 125 Р		
19			ПР	Прототипирование	91 дней	18.08.23	22.12.23		Таск-трекер	18.12.23	727 475 Р		
20			ПР-а	Программная логика игровых механик	75 дней	18.08.23	30.11.23			27.11.23	208 000 Р		
21			ПР-а.1	Механики движения персонажей	5 нед	18.08.23	21.09.23	18;16;2	Программист	18.09.23	48 000 Р		
22			ПР-а.2	Система оружия	3 нед	22.09.23	12.10.23	21	Программист	09.10.23	48 000 Р		
23			ПР-а.3	Система здоровья и брони	3 нед	13.10.23	02.11.23	22	Программист	30.10.23	48 000 Р		
24			ПР-а.4	Искусственный интеллект мобов	2 нед	03.11.23	16.11.23	23	Программист	13.11.23	32 000 Р		
25			ПР-а.5	Инвентарь	2 нед	17.11.23	30.11.23	24	Программист	27.11.23	32 000 Р		
26			ПР-с	Концепт сценария	2 мес	18.08.23	12.10.23	18;16	Сценарист	09.10.23	128 000 Р		
27			ПР-б	Работа с артом	51 дней	13.10.23	22.12.23			18.12.23	261 200 Р		
28			ПР-б.1	Поиск арт-стиля	41 дней	13.10.23	09.12.23			04.12.23	131 200 Р		
29			ПР-б.1.1	Сборка референсов	2 нед	13.10.23	26.10.23	26;16;9	2D	23.10.23	32 000 Р		
30			ПР-б.1.2	Анализ дизайна	2 нед	27.10.23	09.11.23	29	2D	06.11.23	32 000 Р		
31			ПР-б.1.3	Отрисовка атмосфериков	2 нед	10.11.23	23.11.23	30	3D/Engine	20.11.23	32 000 Р		
32			ПР-б.1.4	Концептарты	2,2 нед	24.11.23	09.12.23	31	2D	04.12.23	35 200 Р		
33			ПР-б.2	Заполнение плейсхолдерами	2 нед	11.12.23	22.12.23	32	Тех-лид;Платные ассеты[1 шт]	18.12.23	82 000 Р		
34			ПР-б.3	Сборка уровней	6 нед	13.10.23	23.11.23	26	Тех-лид	20.11.23	48 000 Р		
35			ПР-д	Проверка и тестировка саундсистемы	2 мес	18.08.23	12.10.23	18;10;16	Саунддизайнер	09.10.23	128 000 Р		
36			ПК	Производство контента	145 дней	25.12.23	23.07.24		Таск-трекер	24.07.24	1 571 699 Р		
37			ПК-а	Сценарий локаций	50 дней	25.12.23	06.03.24			29.02.24	160 000 Р		
38			ПК-а.1	1 уровень	2 нед	25.12.23	09.01.24	33;34;3	Сценарист	02.01.24	32 000 Р		
39			ПК-а.2	2 уровень	2 нед	10.01.24	23.01.24	38	Сценарист	17.01.24	32 000 Р		
40			ПК-а.3	3 уровень	2 нед	24.01.24	06.02.24	39	Сценарист	31.01.24	32 000 Р		
41			ПК-а.4	4 уровень	2 нед	07.02.24	20.02.24	40	Сценарист	14.02.24	32 000 Р		
42			ПК-а.5	5 уровень	2 нед	21.02.24	06.03.24	41	Сценарист	29.02.24	32 000 Р		

*Павликова Анастасия*

Календарный график

Ид.		Режим задачи	СДР	Название задачи	Длительность	Начало	Окончание	Предшественники	Названия ресурсов	Базовое окончание	Затраты		
												Н	Д
43			ПК-b	Проектирование локации в соответствии требуемыми	1,5 мес	07.03.24	18.04.24	42	Левел дизайнер	26.04.24	96 000 Р		
44			ПК-с	Отрисовка локаций уровней	45 дней	07.03.24	13.05.24			14.05.24	288 000 Р		
45	✓		ПК-с.1	1 уровень	1 нед	07.03.24	14.03.24	42	2D;3D/Engine	15.03.24	32 000 Р		
46	✓		ПК-с.2	2 уровень	2 нед	15.03.24	28.03.24	45	2D;3D/Engine	29.03.24	64 000 Р		
47	✓		ПК-с.3	3 уровень	2 нед	29.03.24	11.04.24	46	2D;3D/Engine	12.04.24	64 000 Р		
48			ПК-с.4	4 уровень	2 нед	12.04.24	25.04.24	47	2D;3D/Engine	26.04.24	64 000 Р		
49			ПК-с.5	5 уровень	2 нед	26.04.24	13.05.24	48	2D;3D/Engine	14.05.24	64 000 Р		
50			ПК-d	Отрисовка мобов	50 дней	14.05.24	23.07.24			24.07.24	320 000 Р		
51			ПК-d.1	1 уровень	2 нед	14.05.24	27.05.24	49	2D;3D/Engine	28.05.24	64 000 Р		
52			ПК-d.2	2 уровень	2 нед	28.05.24	10.06.24	51	2D;3D/Engine	11.06.24	64 000 Р		
53			ПК-d.3	3 уровень	2 нед	11.06.24	25.06.24	52	2D;3D/Engine	26.06.24	64 000 Р		
54			ПК-d.4	4 уровень	2 нед	26.06.24	09.07.24	53	2D;3D/Engine	10.07.24	64 000 Р		
55			ПК-d.5	5 уровень	2 нед	10.07.24	23.07.24	54	2D;3D/Engine	24.07.24	64 000 Р		
56			ПК-е	Левелартист по плану левелдизайнера делает красивые объекты	32,5 дней	07.03.24	23.04.24			24.04.24	104 000 Р		
57	✓		ПК-е.1	1 уровень	1 нед	07.03.24	14.03.24	42	3D/LA	13.03.24	16 000 Р		
58	✓		ПК-е.2	2 уровень	1,5 нед	15.03.24	26.03.24	57	3D/LA	22.03.24	24 000 Р		
59	✓		ПК-е.3	3 уровень	1,5 нед	26.03.24	04.04.24	58	3D/LA	03.04.24	24 000 Р		
60	✓		ПК-е.4	4 уровень	1 нед	05.04.24	11.04.24	59	3D/LA	12.04.24	16 000 Р		
61			ПК-е.5	5 уровень	1,5 нед	12.04.24	23.04.24	60	3D/LA	24.04.24	24 000 Р		
62			ПК-f	UX дизайнер расставляет все элементы инферфейса в главном меню	2 мес	19.04.24	18.06.24	43	UI/UX	26.06.24	128 000 Р		
63			ПК-g	Работа с кодом	91,45 дней	25.12.23	07.05.24			30.04.24	240 074 Р		
64	✓		ПК-g.1	Система хп	3 нед	25.12.23	16.01.24	33;25	Программист	10.01.24	48 000 Р		
65	✓		ПК-g.2	Логика инвентаря	4,29 нед	17.01.24	15.02.24	64	Программист	09.02.24	48 074 Р		
66	✓		ПК-g.3	Логика интерфейса	5 нед	15.02.24	25.03.24	65	Программист	19.03.24	48 000 Р		

*Павликова Анастасия*




















Календарный график

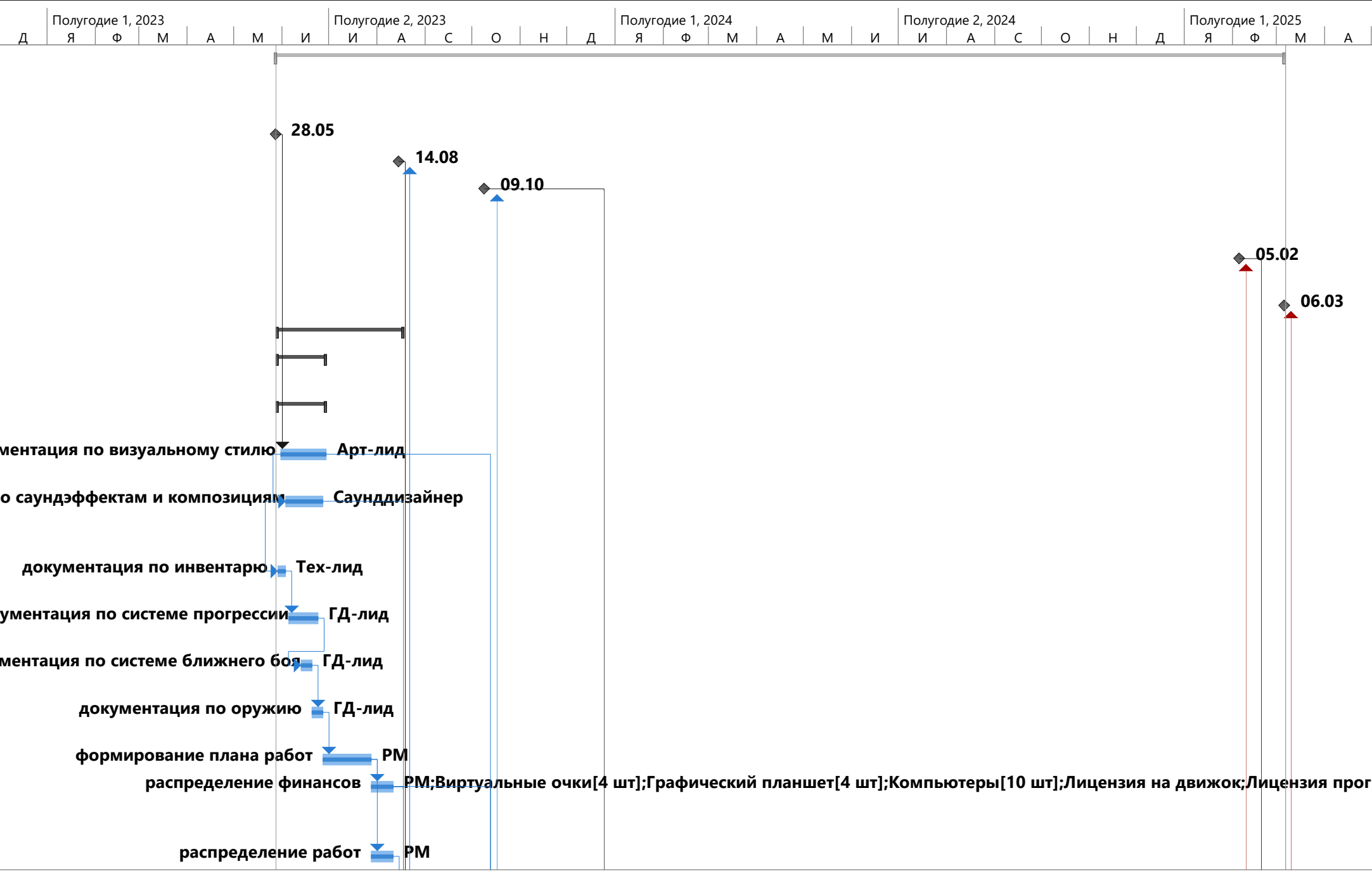
Ид.	<div><div></div><div>И</div></div>	Режим задачи	СДР	Название задачи	Длительность	Начало	Окончание	Предшест- венники	Названия ресурсов	Базовое окончание	Затраты	Н   Д	
67	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-g.4	Искусственный интеллект мобов(АИ)	3 нед	25.03.24	15.04.24	66	Программист	09.04.24	48 000 ₽		
68		<div><div></div><div></div></div>	ПК-g.5	Механика оружия	3 нед	15.04.24	07.05.24	67	Программист	30.04.24	48 000 ₽		
69	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<b>ПК-h</b>	<b>Задачи на саунддизайнера</b>	<b>75 дней</b>	<b>25.12.23</b>	<b>11.04.24</b>			<b>05.04.24</b>	<b>232 000 ₽</b>		
70	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.1	Музыка на главное меню	1,5 нед	25.12.23	04.01.24	33;35	Саунддизайнер	28.12.23	24 000 ₽		
71	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.2	Музыка для уровня 1	1 нед	04.01.24	12.01.24	70	Саунддизайнер	10.01.24	16 000 ₽		
72	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.3	Музыка для уровня 2	1,5 нед	17.01.24	26.01.24	71	Саунддизайнер	22.01.24	24 000 ₽		
73	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.4	Музыка для уровня 3	1,5 нед	26.01.24	06.02.24	72	Саунддизайнер	31.01.24	24 000 ₽		
74	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.5	Музыка для уровня 4	1,5 нед	07.02.24	16.02.24	73	Саунддизайнер	12.02.24	24 000 ₽		
75	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.6	Музыка для уровня 5	1,5 нед	16.02.24	28.02.24	74	Саунддизайнер	21.02.24	24 000 ₽		
76	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.7	Звуки окружения	1,5 нед	29.02.24	12.03.24	75	Саунддизайнер	05.03.24	24 000 ₽		
77	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.8	VFX-звуки	1,5 нед	12.03.24	21.03.24	76	Саунддизайнер	15.03.24	24 000 ₽		
78	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.9	оружие (3д моделлер), здоровье, mobs, на каждого moba свою задачу	1,5 нед	22.03.24	02.04.24	77	Саунддизайнер	27.03.24	24 000 ₽		
79	<div><div></div><div>✓</div></div>	<div><div></div><div></div></div>	ПК-h.10	VFX (Visual Effects)	1,5 нед	02.04.24	11.04.24	78	Саунддизайнер	05.04.24	24 000 ₽		
80		<div><div></div><div></div></div>	<b>ПЛ</b>	<b>Полишинг</b>	<b>117,14 дней</b>	<b>24.07.24</b>	<b>08.01.25</b>		<b>Таск-трекер</b>	<b>09.01.25</b>	<b>818 929 ₽</b>		
81		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-а	Баланс(урон, хп, дамаг, спавны противников)	2,86 мес	24.07.24	11.10.24	55;61;68;62	ГД-лид	14.10.24	128 000 ₽		
82		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-с	Оптимизация ассетов (техарт делает тесты которые показывают качество модельки)	2 мес	24.07.24	17.09.24	55	Тех-лид	18.09.24	128 000 ₽		
83		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-d	Полишинг ассетов	2 мес	18.09.24	13.11.24	82	Тех-лид	14.11.24	128 000 ₽		
84		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-b	Оптимизация кода	1,5 мес	11.10.24	25.11.24	81	Программист	26.11.24	96 000 ₽		
85		<div><div></div><div></div></div>	<b>ПЛ-е</b>	<b>Геймплейный полишинг механики уровней (улучшение геймплейного качества)</b>	<b>25 дней</b>	<b>25.11.24</b>	<b>30.12.24</b>			<b>31.12.24</b>	<b>160 000 ₽</b>		
86		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-е.1	1 уровень	1 нед	25.11.24	02.12.24	84	Программист;ГД-	03.12.24	32 000 ₽		
87		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-е.2	2 уровень	1 нед	02.12.24	09.12.24	86	Программист;ГД-	10.12.24	32 000 ₽		
88		<div><div></div><div></div></div>	ПЛ-е.3	3 уровень	1 нед	09.12.24	16.12.24	87	Программист;ГД-	17.12.24	32 000 ₽		

*Павликова Анастасия*

Календарный график

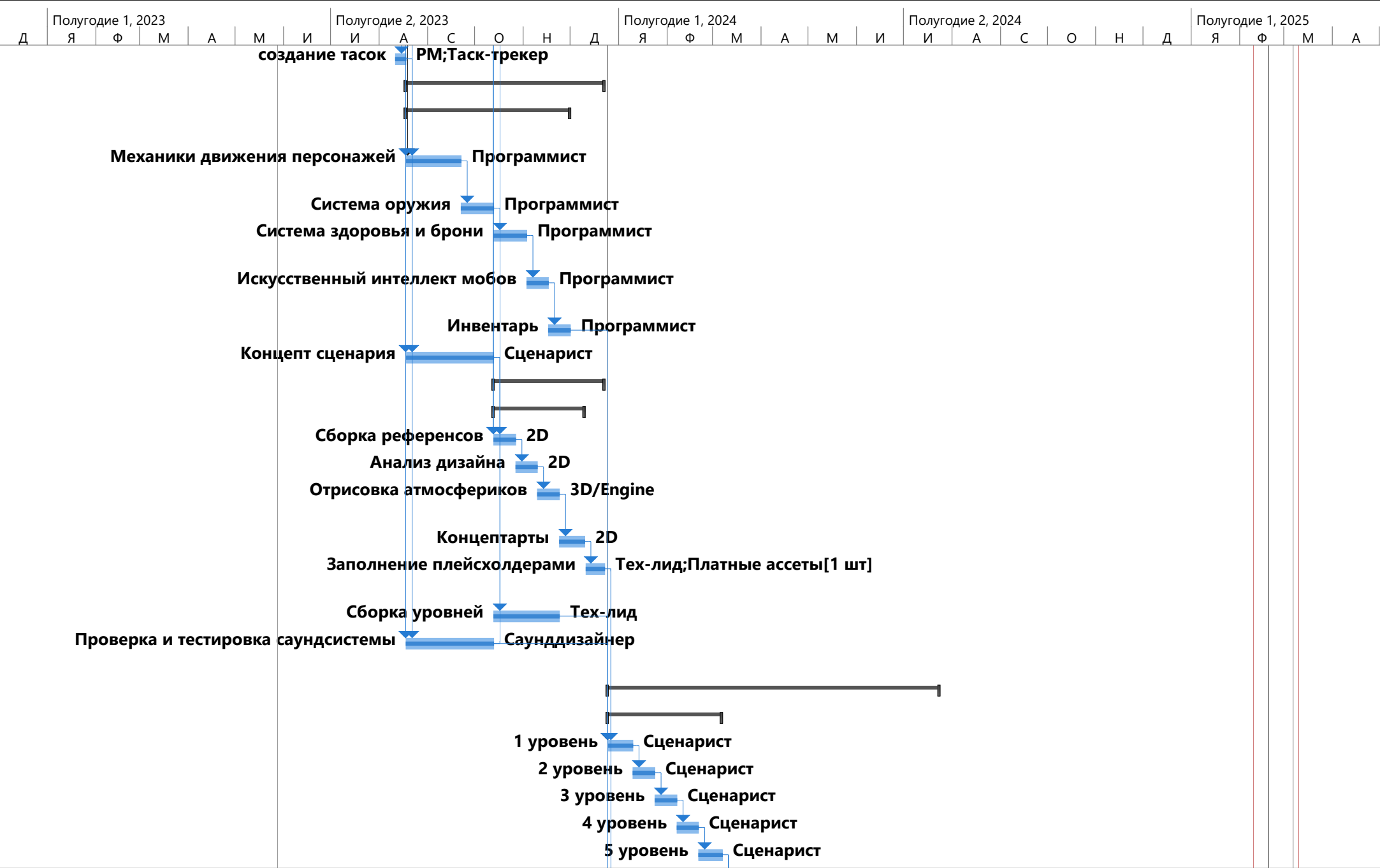
Ид.		Режим задачи	СДР	Название задачи	Длительность	Начало	Окончание	Предшест-венники	Названия ресурсов	Базовое окончание	Затраты	Н	Д
89			ПЛ-е.4	4 уровень	1 нед	16.12.24	23.12.24	88	Программист;ГД-	24.12.24	32 000 Р		
90			ПЛ-е.5	5 уровень	1 нед	23.12.24	30.12.24	89	Программист;ГД-	31.12.24	32 000 Р		
91			ПЛ-f	Оптимизация уровней	25 дней	25.11.24	30.12.24			31.12.24	160 000 Р		
92			ПЛ-f.1	Уровень1	1 нед	25.11.24	02.12.24	84	Программист;Тех	03.12.24	32 000 Р		
93			ПЛ-f.2	Уровень2	1 нед	02.12.24	09.12.24	92	Программист;Тех	10.12.24	32 000 Р		
94			ПЛ-f.3	Уровень3	1 нед	09.12.24	16.12.24	93	Программист;Тех	17.12.24	32 000 Р		
95			ПЛ-f.4	Уровень4	1 нед	16.12.24	23.12.24	94	Программист;Тех	24.12.24	32 000 Р		
96			ПЛ-f.5	Уровень5	1 нед	23.12.24	30.12.24	95	Программист;Тех	31.12.24	32 000 Р		
97			ПЛ-g	Тестирование	1 нед	30.12.24	08.01.25	96	QA	09.01.25	16 000 Р		
98			РЛ	Релиз	40 дней	08.01.25	06.03.25		Таск-трекер	07.03.25	179 000 Р		
99			РЛ-а	Тестирование	20 дней	08.01.25	05.02.25			06.02.25	64 000 Р		
100			РЛ-а.1	Закрытое бетатестирование	2 нед	08.01.25	22.01.25	97;83	QA	23.01.25	32 000 Р		
101			РЛ-а.2	Открытый бета-тест	2 нед	22.01.25	05.02.25	100	QA	06.02.25	32 000 Р		
102			РЛ-b	Маркетинговые работы	10 дней	05.02.25	19.02.25			20.02.25	82 000 Р		
103			РЛ-b.2	Реклама	2 нед	05.02.25	19.02.25	101	PM	20.02.25	82 000 Р		
104			РЛ-с	Пострелизная поддержка	2 нед	19.02.25	06.03.25	103;4	PM	07.03.25	32 000 Р		

Календарный график

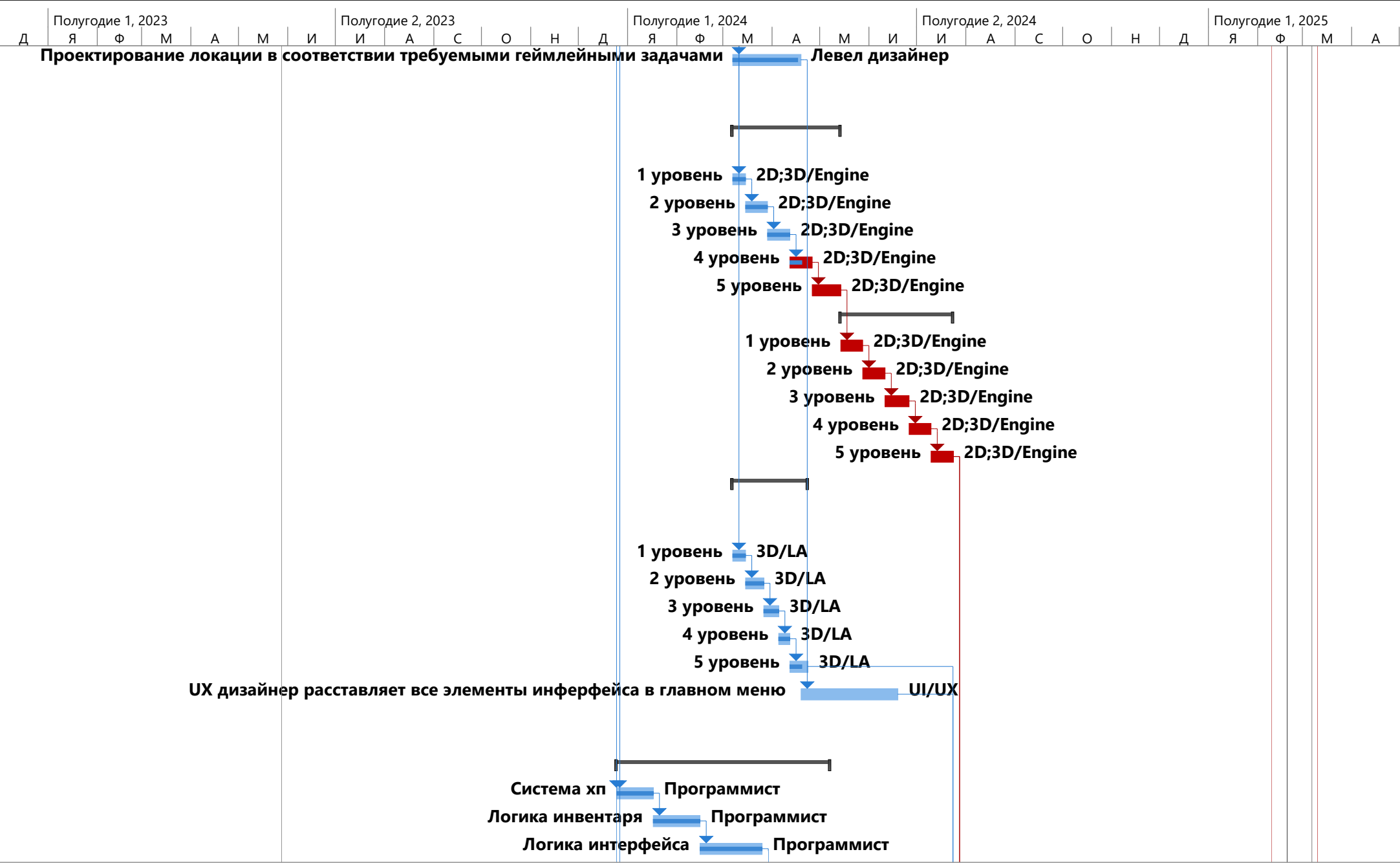


Павликова Анастасия

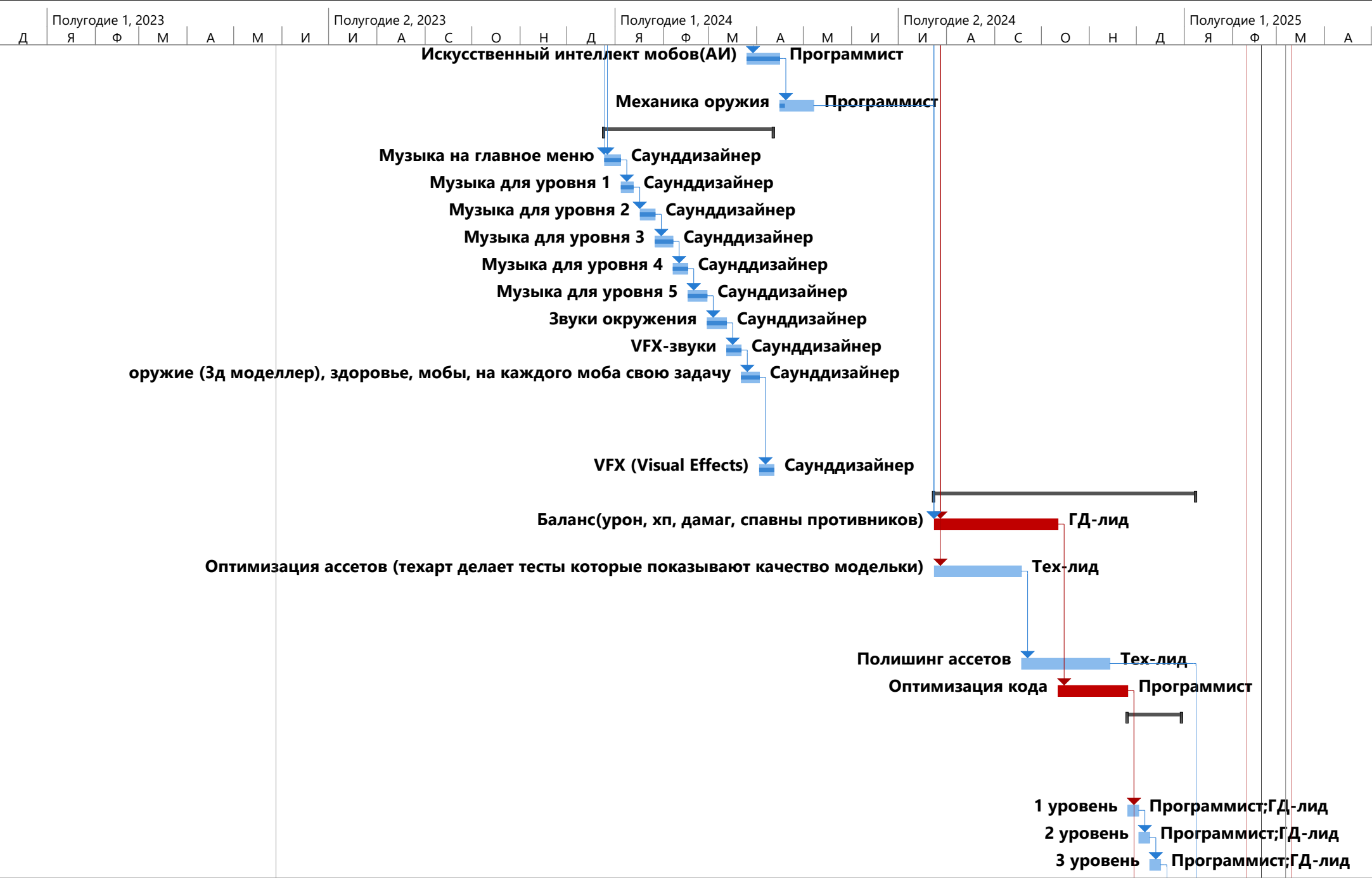
Календарный график



Календарный график



Календарный график



Календарный график



*Качество актуализации графика*

Ид.	Название	Начало	Окончание	Срыв Начала	Срыв окончания	Факт начала в будущем	Факт окончания в	Прод-ть ра-боты	2022 С
0	<b>Разработка экшн игры виртуальной реальности на площадке steam</b>	<b>28.05.23</b>	<b>06.03.25</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
1	Подписание контракта	28.05.23	28.05.23			Нет	Нет	0 дней	
2	Окончание концептирования	14.08.23	14.08.23			Нет	Нет	0 дней	
3	Начало производства игры по результатам прототипирования	09.10.23	09.10.23			Нет	Нет	0 дней	
4	Публикация продукта на всех площадках	05.02.25	05.02.25			Нет	Нет	0 дней	
5	Завершение всех этапов	06.03.25	06.03.25			Нет	Нет	0 дней	
6	<b>Концептирование</b>	<b>29.05.23</b>	<b>17.08.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
7	<b>Создание концепции проекта</b>	<b>29.05.23</b>	<b>28.06.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
8	<b>создание вижн документации</b>	<b>29.05.23</b>	<b>28.06.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
9	документация по визуальному стилю	31.05.23	28.06.23			Нет	Нет	1 день	
10	документация по саундэфектам и композициям	03.06.23	26.06.23			Нет	Нет	1 день	
11	документация по инвентарю	29.05.23	02.06.23			Нет	Нет	0 дней	
12	документация по системе прогрессии	05.06.23	23.06.23			Нет	Нет	1 день	
13	документация по системе ближнего боя	13.06.23	19.06.23			Нет	Нет	0 дней	
14	документация по оружию	20.06.23	26.06.23			Нет	Нет	0 дней	
15	формирование плана работ	27.06.23	27.07.23			Нет	Нет	1 день	
16	распределение финансов	28.07.23	10.08.23			Нет	Нет	0 дней	
17	распределение работ	28.07.23	10.08.23			Нет	Нет	0 дней	
18	создание тасок	11.08.23	17.08.23			Нет	Нет	0 дней	
19	<b>Прототипирование</b>	<b>18.08.23</b>	<b>22.12.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
20	<b>Программная логика игровых механик</b>	<b>18.08.23</b>	<b>30.11.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
21	Механики движения персонажей	18.08.23	21.09.23			Нет	Нет	1 день	
22	Система оружия	22.09.23	12.10.23			Нет	Нет	1 день	
23	Система здоровья и брони	13.10.23	02.11.23			Нет	Нет	1 день	
24	Искусственный интеллект мобов	03.11.23	16.11.23			Нет	Нет	0 дней	
25	Инвентарь	17.11.23	30.11.23			Нет	Нет	0 дней	
26	Концепт сценария	18.08.23	12.10.23			Нет	Нет	1 день	
27	<b>Работа с артом</b>	<b>13.10.23</b>	<b>22.12.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
28	<b>Поиск арт-стиля</b>	<b>13.10.23</b>	<b>09.12.23</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
29	Сборка референсов	13.10.23	26.10.23			Нет	Нет	0 дней	

*Павликова Анастасия*



*Качество актуализации графика*

Ид.	Название	Начало	Окончание	Срыв Начала	Срыв окончания	Факт начала в будущем	Факт окончания в	Прод-ть ра-боты	2022 С
30	Анализ дизайна	27.10.23	09.11.23			Нет	Нет	0 дней	
31	Отрисовка атмосфериков	10.11.23	23.11.23			Нет	Нет	0 дней	
32	Концептарты	24.11.23	09.12.23			Нет	Нет	1 день	
33	Заполнение плейсхолдерами	11.12.23	22.12.23			Нет	Нет	0 дней	
34	Сборка уровней	13.10.23	23.11.23			Нет	Нет	1 день	
35	Проверка и тестировка саундсистемы	18.08.23	12.10.23			Нет	Нет	1 день	
36	<b>Производство контента</b>	<b>25.12.23</b>	<b>23.07.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
37	<b>Сценарий локаций</b>	<b>25.12.23</b>	<b>06.03.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
38	1 уровень	25.12.23	09.01.24			Нет	Нет	0 дней	
39	2 уровень	10.01.24	23.01.24			Нет	Нет	0 дней	
40	3 уровень	24.01.24	06.02.24			Нет	Нет	0 дней	
41	4 уровень	07.02.24	20.02.24			Нет	Нет	0 дней	
42	5 уровень	21.02.24	06.03.24			Нет	Нет	0 дней	
43	Проектирование локации в соответствии требуемыми геймлейными задачами	07.03.24	18.04.24			Нет	Нет	1 день	
44	<b>Отрисовка локаций уровней</b>	<b>07.03.24</b>	<b>13.05.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
45	1 уровень	07.03.24	14.03.24			Нет	Нет	0 дней	
46	2 уровень	15.03.24	28.03.24			Нет	Нет	0 дней	
47	3 уровень	29.03.24	11.04.24			Нет	Нет	0 дней	
48	4 уровень	12.04.24	25.04.24			Нет	Нет	0 дней	
49	5 уровень	26.04.24	13.05.24			Нет	Нет	0 дней	
50	<b>Отрисовка мобов</b>	<b>14.05.24</b>	<b>23.07.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
51	1 уровень	14.05.24	27.05.24			Нет	Нет	0 дней	
52	2 уровень	28.05.24	10.06.24			Нет	Нет	0 дней	
53	3 уровень	11.06.24	25.06.24			Нет	Нет	0 дней	
54	4 уровень	26.06.24	09.07.24			Нет	Нет	0 дней	
55	5 уровень	10.07.24	23.07.24			Нет	Нет	0 дней	
56	<b>Левелартист по плану левелдизайнера делает красивые объекты</b>	<b>07.03.24</b>	<b>23.04.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
57	1 уровень	07.03.24	14.03.24			Нет	Нет	0 дней	
58	2 уровень	15.03.24	26.03.24			Нет	Нет	0 дней	

*Павликова Анастасия*

*Качество актуализации графика*

Ид.	Название	Начало	Окончание	Срыв Начала	Срыв окончания	Факт начала в будущем	Факт окончания в	Прод-ть ра-боты	2022 С
59	3 уровень	26.03.24	04.04.24			Нет	Нет	0 дней	
60	4 уровень	05.04.24	11.04.24			Нет	Нет	0 дней	
61	5 уровень	12.04.24	23.04.24			Нет	Нет	0 дней	
62	UX дизайнер расставляет все элементы инферфейса в главном меню	19.04.24	18.06.24			Нет	Нет	1 день	
63	<b>Работа с кодом</b>	<b>25.12.23</b>	<b>07.05.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
64	Система хп	25.12.23	16.01.24			Нет	Нет	1 день	
65	Логика инвентаря	17.01.24	15.02.24			Нет	Нет	1 день	
66	Логика интерфейса	15.02.24	25.03.24			Нет	Нет	1 день	
67	Искусственный интеллект мобов(АИ)	25.03.24	15.04.24			Нет	Нет	1 день	
68	Механика оружия	15.04.24	07.05.24			Нет	Нет	1 день	
69	<b>Задачи на саунддизигнера</b>	<b>25.12.23</b>	<b>11.04.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
70	Музыка на главное меню	25.12.23	04.01.24			Нет	Нет	0 дней	
71	Музыка для уровня 1	04.01.24	23.01.24		💡	Нет	Нет	1 день	
72	Музыка для уровня 2	17.01.24	26.01.24			Нет	Нет	0 дней	
73	Музыка для уровня 3	26.01.24	06.02.24			Нет	Нет	0 дней	
74	Музыка для уровня 4	07.02.24	16.02.24			Нет	Нет	0 дней	
75	Музыка для уровня 5	16.02.24	28.02.24			Нет	Нет	0 дней	
76	Звуки окружения	29.02.24	12.03.24			Нет	Нет	0 дней	
77	VFX-звуки	12.03.24	21.03.24			Нет	Нет	0 дней	
78	оружие (3д моделлер), здоровье, мобы, на каждого моба свою задачу	22.03.24	02.04.24			Нет	Нет	0 дней	
79	VFX (Visual Effects)	02.04.24	11.04.24			Нет	Нет	0 дней	
80	<b>Полишинг</b>	<b>24.07.24</b>	<b>08.01.25</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
81	Баланс(урон, хп, дамаг, спавны противников)	24.07.24	11.10.24			Нет	Нет	1 день	
82	Оптимизация ассетов (техарт делает тесты которые показывают качество модельки)	24.07.24	17.09.24			Нет	Нет	1 день	
83	Полишинг ассетов	18.09.24	13.11.24			Нет	Нет	1 день	
84	Оптимизация кода	11.10.24	25.11.24			Нет	Нет	1 день	
85	<b>Геймплейный полишинг механики уровней (улучшение геймплейного качества)</b>	<b>25.11.24</b>	<b>30.12.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
86	1 уровень	25.11.24	02.12.24			Нет	Нет	0 дней	

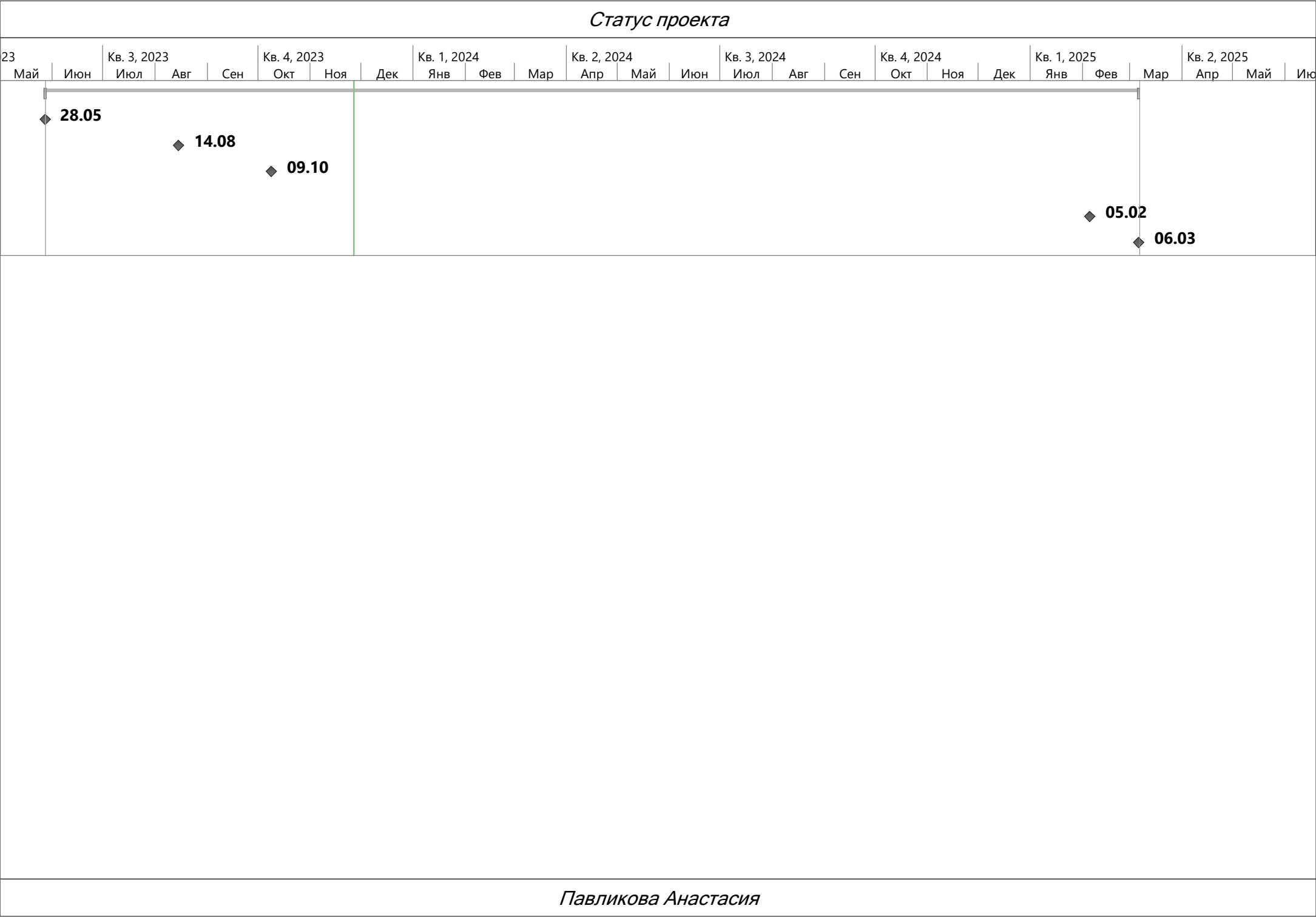
*Павликова Анастасия*






*Качество актуализации графика*

Ид.	Название	Начало	Окончание	Срыв Начала	Срыв окончания	Факт начала в будущем	Факт окончания в	Прод-ть ра-боты	2022 С
87	2 уровень	02.12.24	09.12.24			Нет	Нет	0 дней	
88	3 уровень	09.12.24	16.12.24			Нет	Нет	0 дней	
89	4 уровень	16.12.24	23.12.24			Нет	Нет	0 дней	
90	5 уровень	23.12.24	30.12.24			Нет	Нет	0 дней	
91	<b>Оптимизация уровней</b>	<b>25.11.24</b>	<b>30.12.24</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
92	Уровень1	25.11.24	02.12.24			Нет	Нет	0 дней	
93	Уровень2	02.12.24	09.12.24			Нет	Нет	0 дней	
94	Уровень3	09.12.24	16.12.24			Нет	Нет	0 дней	
95	Уровень4	16.12.24	23.12.24			Нет	Нет	0 дней	
96	Уровень5	23.12.24	30.12.24			Нет	Нет	0 дней	
97	Тестирование	30.12.24	08.01.25			Нет	Нет	0 дней	
98	<b>Релиз</b>	<b>08.01.25</b>	<b>06.03.25</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
99	<b>Тестирование</b>	<b>08.01.25</b>	<b>05.02.25</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>1 день</b>	
100	Закрытое бетатестирование	08.01.25	22.01.25			Нет	Нет	0 дней	
101	Открытый бета-тест	22.01.25	05.02.25			Нет	Нет	0 дней	
102	<b>Маркетинговые работы</b>	<b>05.02.25</b>	<b>19.02.25</b>			<b>Нет</b>	<b>Нет</b>	<b>0 дней</b>	
103	Реклама	05.02.25	19.02.25			Нет	Нет	0 дней	
104	Пострелизная поддержка	19.02.25	06.03.25			Нет	Нет	0 дней	

*Павликова Анастасия*

Статус проекта									
Ид.	Название	Начало	Окончание	Кэф-т выполнения	Уровень	Кэф-т своевременности	Инд-р выполнения	Инд-р своевременности	Кв. А
0	Разработка экнш игры виртуальной реальности на плс	28.05.23	06.03.25	0		-1000			
1	Подписание контракта	28.05.23	28.05.23	0	КТ	100000		✓	
2	Окончание концептирования	14.08.23	14.08.23	0	КТ	100000		✓	
3	Начало производства игры по результатам прототипирования	09.10.23	09.10.23	0	КТ	100000		✓	
4	Публикация продукта на всех площадках	05.02.25	05.02.25	0	КТ	0			
5	Завершение всех этапов	06.03.25	06.03.25	0	КТ	0			
Павликова Анастасия									



Ид.	Название	Начало	Окончание	Коэф-т выполнения	Уровень	Коэф-т своевременности	Инд-р выполнения
0	<b>Разработка экшн игры виртуальной реальности на платформе</b>	<b>28.05.23</b>	<b>06.03.25</b>	<b>0</b>		<b>-1000</b>	
1	Подписание контракта	28.05.23	28.05.23	0	КТ	100000	
2	Окончание концептирования	14.08.23	14.08.23	0	КТ	100000	
3	Начало производства игры по результатам прототипирования	09.10.23	09.10.23	0	КТ	100000	
4	Публикация продукта на всех площадках	05.02.25	05.02.25	0	КТ	0	
5	Завершение всех этапов	06.03.25	06.03.25	0	КТ	0	

Статус работ проекта											
Ид.	Название	Начало	Окончание	Инд-р начала	Инд-р окончания	Инд-р прогресса	Инд-р продолж.	Прогресс	Статус работы1	Статус работы2	2022 С
0	<b>Разработка экшн игры виртуальной реальност</b>	<b>28.05.23</b>	<b>06.03.25</b>					<b>0</b>			
1	Подписание контракта	28.05.23	28.05.23	✓	✓	✓	🟢	1	Завершена	По графику	
2	Окончание концептирования	14.08.23	14.08.23	✓	✓	✓	🟢	1	Завершена	По графику	
3	Начало производства игры по результатам прототипирования	09.10.23	09.10.23	🟢	🟢	✓	🟢	1	Завершена	С опережением	
4	Публикация продукта на всех площадках	05.02.25	05.02.25	🟢	🟢	🔴	🟢	0	Планируется	С опережением	
5	Завершение всех этапов	06.03.25	06.03.25	🟢	🟢	🔴	🟢	0	Планируется	С опережением	
6	<b>Концептирование</b>	<b>29.05.23</b>	<b>17.08.23</b>					<b>0</b>			
7	<b>Создание концепции проекта</b>	<b>29.05.23</b>	<b>28.06.23</b>					<b>0</b>			
8	<b>создание вижн документации</b>	<b>29.05.23</b>	<b>28.06.23</b>					<b>0</b>			
9	документация по визуальному стилю	31.05.23	28.06.23	🟡	🟢	✓	🟢	1	Завершена	С опережением	
10	документация по саундэфектам и компо	03.06.23	26.06.23	🔴	✓	✓	🟢	1	Завершена	По графику	
11	документация по инвентарю	29.05.23	02.06.23	✓	✓	✓	✓	1	Завершена	По графику	
12	документация по системе прогрессии	05.06.23	23.06.23	✓	🔴	✓	✗	1	Завершена	С отставанием	
13	документация по системе ближнего боя	13.06.23	19.06.23	✓	✓	✓	✓	1	Завершена	По графику	
14	документация по оружию	20.06.23	26.06.23	✓	✓	✓	✓	1	Завершена	По графику	
15	формирование плана работ	27.06.23	27.07.23	✓	🔴	✓	✗	1	Завершена	С отставанием	
16	распределение финансов	28.07.23	10.08.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
17	распределение работ	28.07.23	10.08.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
18	создание тасок	11.08.23	17.08.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
19	<b>Прототипирование</b>	<b>18.08.23</b>	<b>22.12.23</b>					<b>0</b>			
20	<b>Программная логика игровых механик</b>	<b>18.08.23</b>	<b>30.11.23</b>					<b>0</b>			
21	Механики движения персонажей	18.08.23	21.09.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
22	Система оружия	22.09.23	12.10.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
23	Система здоровья и брони	13.10.23	02.11.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
24	Искусственный интеллект мобов	03.11.23	16.11.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
25	Инвентарь	17.11.23	30.11.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
26	Концепт сценария	18.08.23	12.10.23	🔴	🔴	✓	✓	1	Завершена	С отставанием	
27	<b>Работа с артом</b>	<b>13.10.23</b>	<b>22.12.23</b>					<b>0</b>			
28	<b>Поиск арт-стиля</b>	<b>13.10.23</b>	<b>09.12.23</b>					<b>0</b>			

Павликова Анастасия

Статус работ проекта											
Ид.	Название	Начало	Окончание	Инд-р начала	Инд-р окончания	Инд-р прогресса	Инд-р продолж.	Прогресс	Статус работы1	Статус работы2	2022 С
29	Сборка референсов	13.10.23	26.10.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
30	Анализ дизайна	27.10.23	09.11.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
31	Отрисовка атмосфериков	10.11.23	23.11.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
32	Концептарты	24.11.23	09.12.23	🔴	🔴	✅	❌	1	Завершена	С отставанием	
33	Заполнение плейсхолдерами	11.12.23	22.12.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
34	Сборка уровней	13.10.23	23.11.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
35	Проверка и тестировка саундсистемы	18.08.23	12.10.23	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
36	Производство контента	25.12.23	23.07.24					0			
37	Сценарий локаций	25.12.23	06.03.24					0			
38	1 уровень	25.12.23	09.01.24	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
39	2 уровень	10.01.24	23.01.24	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
40	3 уровень	24.01.24	06.02.24	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
41	4 уровень	07.02.24	20.02.24	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
42	5 уровень	21.02.24	06.03.24	🔴	🔴	✅	✅	1	Завершена	С отставанием	
43	Проектирование локации в соответствии требуемыми геймлейными задачами	07.03.24	18.04.24	🔴	🟢	🟢	🟢	1,1	В работе	С опережением	
44	Отрисовка локаций уровней	07.03.24	13.05.24					0			
45	1 уровень	07.03.24	14.03.24	🔴	🟢	✅	🟢	1	Завершена	С опережением	
46	2 уровень	15.03.24	28.03.24	🟢	🟢	✅	✅	1	Завершена	С опережением	
47	3 уровень	29.03.24	11.04.24	🟢	🟢	✅	✅	1	Завершена	С опережением	
48	4 уровень	12.04.24	25.04.24	🟢	🟢	🟢	✅	1,4	В работе	С опережением	
49	5 уровень	26.04.24	13.05.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
50	Отрисовка мобов	14.05.24	23.07.24					0			
51	1 уровень	14.05.24	27.05.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
52	2 уровень	28.05.24	10.06.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
53	3 уровень	11.06.24	25.06.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
54	4 уровень	26.06.24	09.07.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
55	5 уровень	10.07.24	23.07.24	🟢	🟢	🔴	✅	0	Планируется	С опережением	
56	Левелартист по плану левелдизайнера делает красивые объекты	07.03.24	23.04.24					0			
57	1 уровень	07.03.24	14.03.24	🔴	🟡	✅	🟢	1	Завершена	С отставанием	
Павликова Анастасия											



Статус работ проекта											
Ид.	Название	Начало	Окончание	Инд-р начала	Инд-р окончания	Инд-р прогресса	Инд-р продолж.	Прогресс	Статус работы1	Статус работы2	2022 С
58	2 уровень	15.03.24	26.03.24					1	Завершена	С отставанием	
59	3 уровень	26.03.24	04.04.24					1	Завершена	С отставанием	
60	4 уровень	05.04.24	11.04.24					1	Завершена	С опережением	
61	5 уровень	12.04.24	23.04.24					1,4	В работе	С опережением	
62	UX дизайнер расставляет все элементы инферфейса в главном меню	19.04.24	18.06.24					0	Планируется	С опережением	
63	Работа с кодом	25.12.23	07.05.24					0			
64	Система хп	25.12.23	16.01.24					1	Завершена	С отставанием	
65	Логика инвентаря	17.01.24	15.02.24					1	Завершена	С отставанием	
66	Логика интерфейса	15.02.24	25.03.24					1	Завершена	С отставанием	
67	Искусственный интеллект мобов(АИ)	25.03.24	15.04.24					1	Завершена	С отставанием	
68	Механика оружия	15.04.24	07.05.24					0,5	В работе	С отставанием	
69	Задачи на саунддезигнера	25.12.23	11.04.24					0			
70	Музыка на главное меню	25.12.23	04.01.24					1	Завершена	С отставанием	
71	Музыка для уровня 1	04.01.24	23.01.24					0,6	В работе	С отставанием	
72	Музыка для уровня 2	17.01.24	26.01.24					1	Завершена	С отставанием	
73	Музыка для уровня 3	26.01.24	06.02.24					1	Завершена	С отставанием	
74	Музыка для уровня 4	07.02.24	16.02.24					1	Завершена	С отставанием	
75	Музыка для уровня 5	16.02.24	28.02.24					1	Завершена	С отставанием	
76	Звуки окружения	29.02.24	12.03.24					1	Завершена	С отставанием	
77	VFX-звуки	12.03.24	21.03.24					1	Завершена	С отставанием	
78	оружие (3д моделлер), здоровье, mobs, на каждого моба свою задачу	22.03.24	02.04.24					1	Завершена	С отставанием	
79	VFX (Visual Effects)	02.04.24	11.04.24					1	Завершена	С отставанием	
80	Полишинг	24.07.24	08.01.25					0			
81	Баланс(урон, хп, дамаг, спавны противников)	24.07.24	11.10.24					0	Планируется	С опережением	
82	Оптимизация ассетов (техарт делает тесты котс	24.07.24	17.09.24					0	Планируется	С опережением	
83	Полишинг ассетов	18.09.24	13.11.24					0	Планируется	С опережением	
84	Оптимизация кода	11.10.24	25.11.24					0	Планируется	С опережением	
85	Геймплейный полишинг механики уровней (у	25.11.24	30.12.24					0			
91	Оптимизация уровней	25.11.24	30.12.24					0			
Павликова Анастасия											

*Статус работ проекта*

Ид.	Название	Начало	Окончание	Инд-р начала	Инд-р окончания	Инд-р прогресса	Инд-р продолж.	Прогресс	Статус работы1	Статус работы2	2022 С
92	Уровень1	25.11.24	02.12.24	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
93	Уровень2	02.12.24	09.12.24	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
94	Уровень3	09.12.24	16.12.24	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
95	Уровень4	16.12.24	23.12.24	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
96	Уровень5	23.12.24	30.12.24	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
97	Тестирование	30.12.24	08.01.25	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
98	<b>Релиз</b>	<b>08.01.25</b>	<b>06.03.25</b>					<b>0</b>			
99	<b>Тестирование</b>	<b>08.01.25</b>	<b>05.02.25</b>					<b>0</b>			
100	Закрытое бетатестирование	08.01.25	22.01.25	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
101	Открытый бета-тест	22.01.25	05.02.25	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
102	<b>Маркетинговые работы</b>	<b>05.02.25</b>	<b>19.02.25</b>					<b>0</b>			
103	Реклама	05.02.25	19.02.25	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	
104	Пострелизная поддержка	19.02.25	06.03.25	●	●	●	✓	0	Планируется	С опережением	

*Павликова Анастасия*