ИТМО

ВВЕДЕНИЕ В GAMEDEV: UNREAL ENGINE 4 И BLUEPRINTS

Глава 4 _ Профессии и документы в GAMEDEV

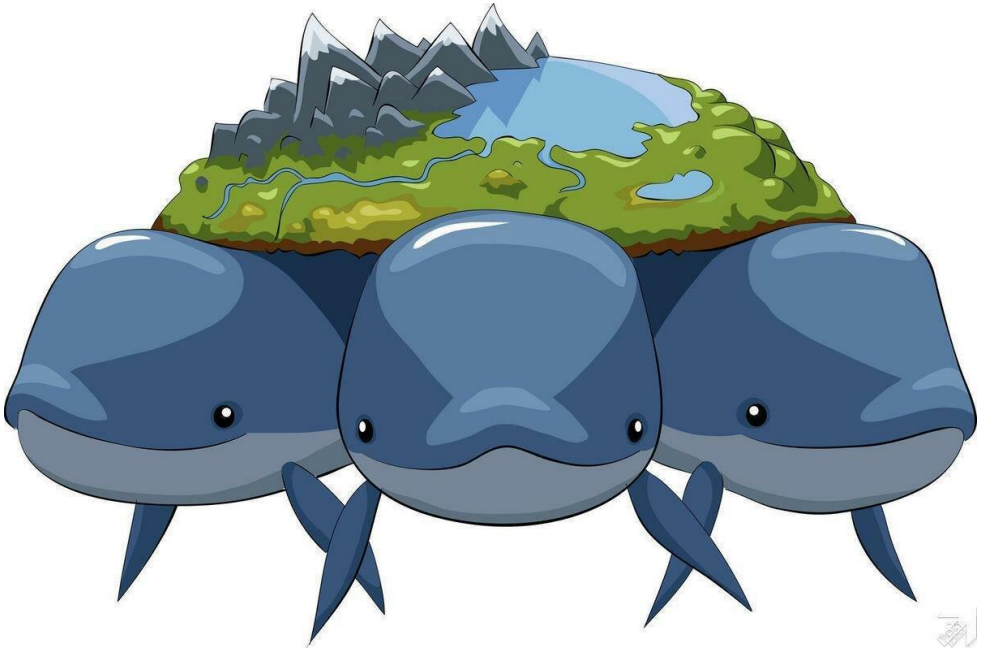
ИТМО

- Профессии в GAMEDEV проектах
- MOOD-BOARDS как креативный инструмент
- Дизайнерский документ игры
- Тестирование и BUG-REPORT в GAMEDEV
- Презентация игры перед инвесторами
- Навыки публичных выступлений

ГЛАВА 4 _ ПРОФЕССИИ

ИТМО

Программисты



Визуализаторы

Идеологи

ИТМО

Pipeline

Пайплайн (от английского pipeline – «трубопровод») – это документ, визуализирующий процесс разработки продукта. Он представляет собой последовательность этапов, расположенных так, что конец предыдущего является началом следующего.

ГЛАВА 4 _ ДОКУМЕНТЫ

ИТМО

- ❑ **КОНЦЕПТ**
- ❑ **ВИЖН**
- ❑ **ГДД**

- ❑ фич-лист
- ❑ арт-стиль
- ❑ мудборд

- ❑ бюджет
- ❑ бизнес-план
- ❑ проектный план
- ❑ roadmap

ГЛАВА 4_ КОНЦЕПТ

ИТМО

Что обычно включает в себя концепт

- краткое описание игры
- референсы
- анализ конкурентов
- уникальные особенности игры (usp)
- ощущения от игры

ИТМО

Что обычно включает в себя вижн

(описывает игру как бизнес-продукт)

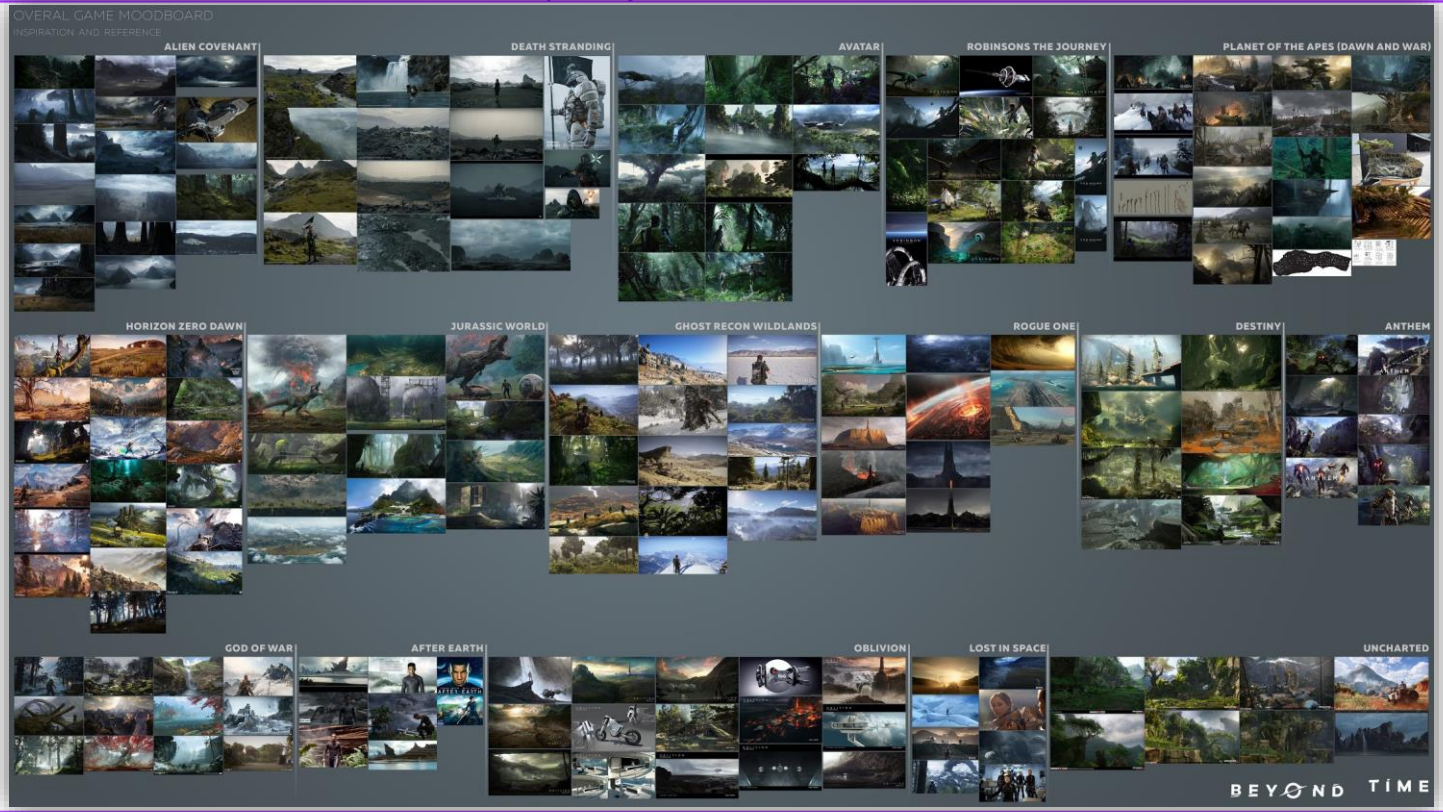
То, что было в концепте +

- ❑ целевая аудитория
- ❑ формула успеха
- ❑ графический стиль и сеттинг
- ❑ анализ рынка
- ❑ модель монетизации
- ❑ риски

Mood board

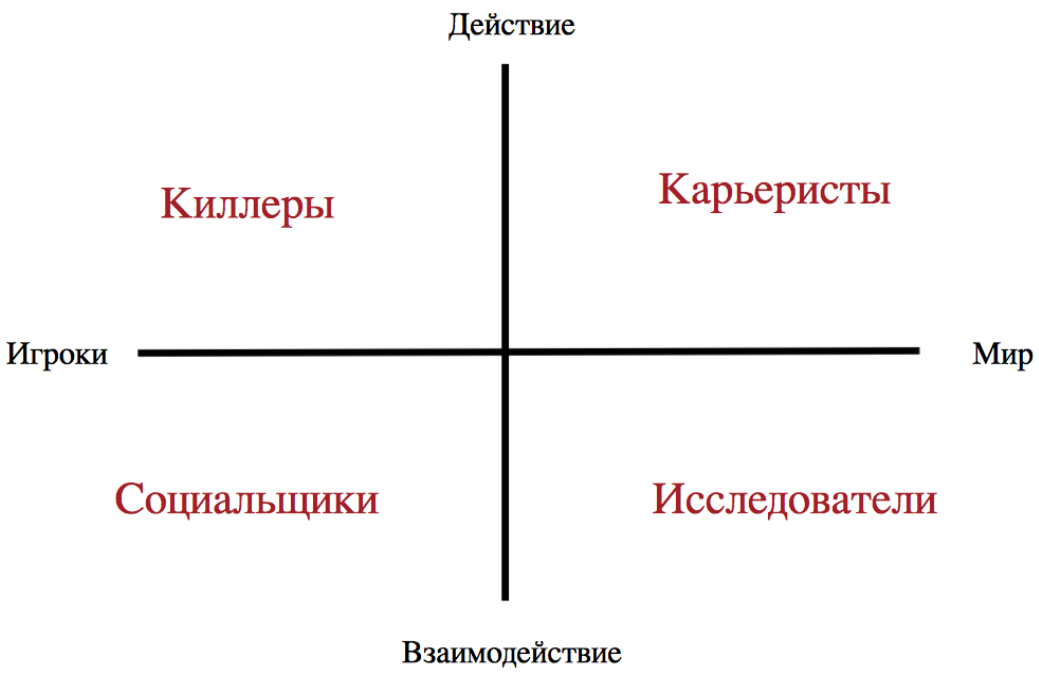
Мудборд (от англ. mood board – «доска настроения») – так называют набор фотографий, иллюстраций, паттернов, слоганов, шрифтов и цветовых схем.

ГЛАВА 4 _ ПРИМЕР



ГЛАВА 4 _ ИГРОКИ ПО БАРТЛУ

ИТМО



ГЛАВА 4 _ BRAINHEX

ГЛАВА 4 _ МОНЕТИЗАЦИЯ

ИТМО

- BUY-TO-PLAY

- ПРОДАЖЕ DLC
- FREEMIUM
- PRODUCT PLACEMENT

- PAY-TO-PLAY
- FREE-TO-PLAY
- ВСТРОЕННАЯ РЕКЛАМА

- ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

ГЛАВА 4_ ЛИСТ ФИЧ

ИТМО

FEATURE-ЛИСТ

- краткое описание всех фичей
- анализ всех действий с точки зрения приоритетов
- анализ всех действий с точки зрения временных затрат

ГЛАВА 4 _ БЮДЖЕТ И БИЗНЕС-ПЛАН ПРОЕКТА

ИТМО

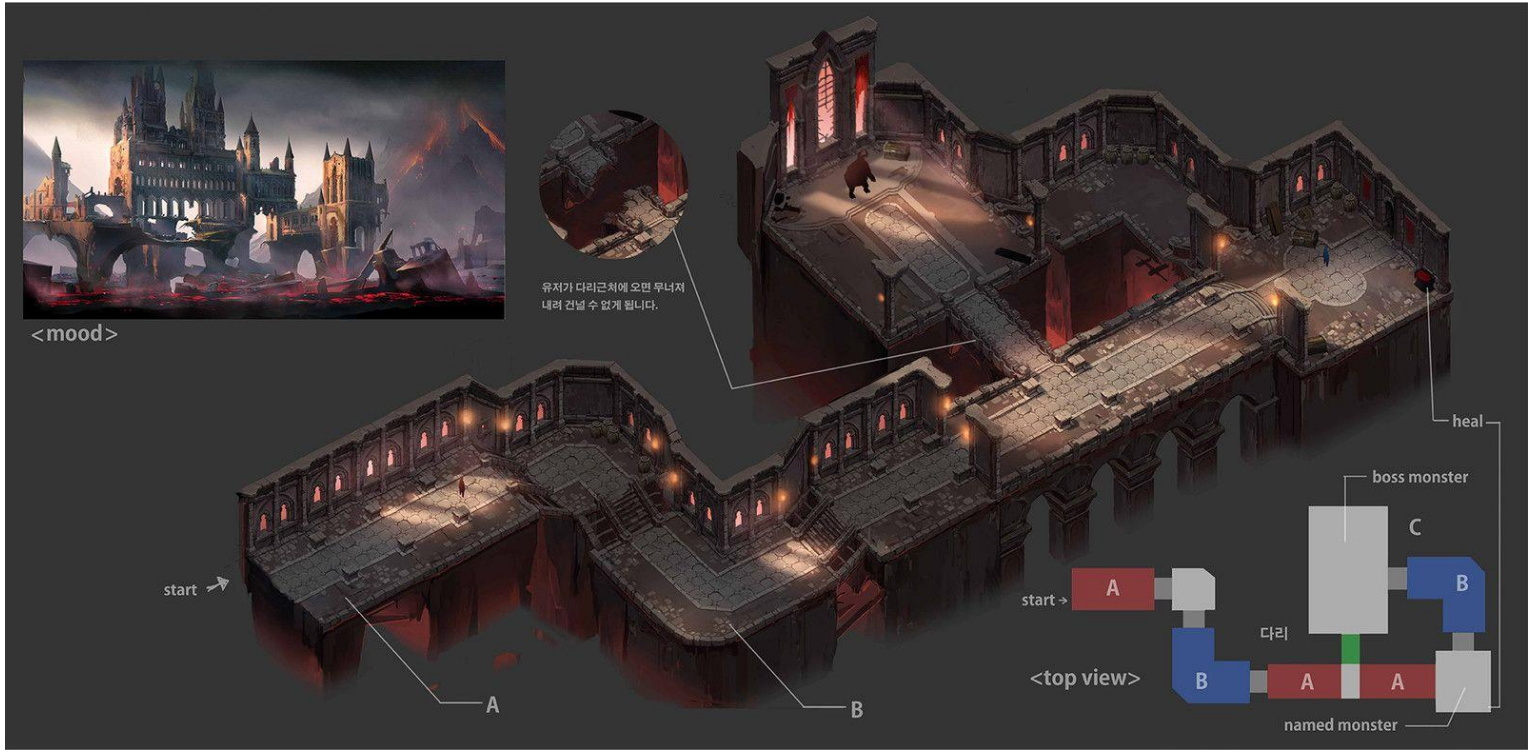
- Бюджет проекта

- План бюджета
- Бизнес-план

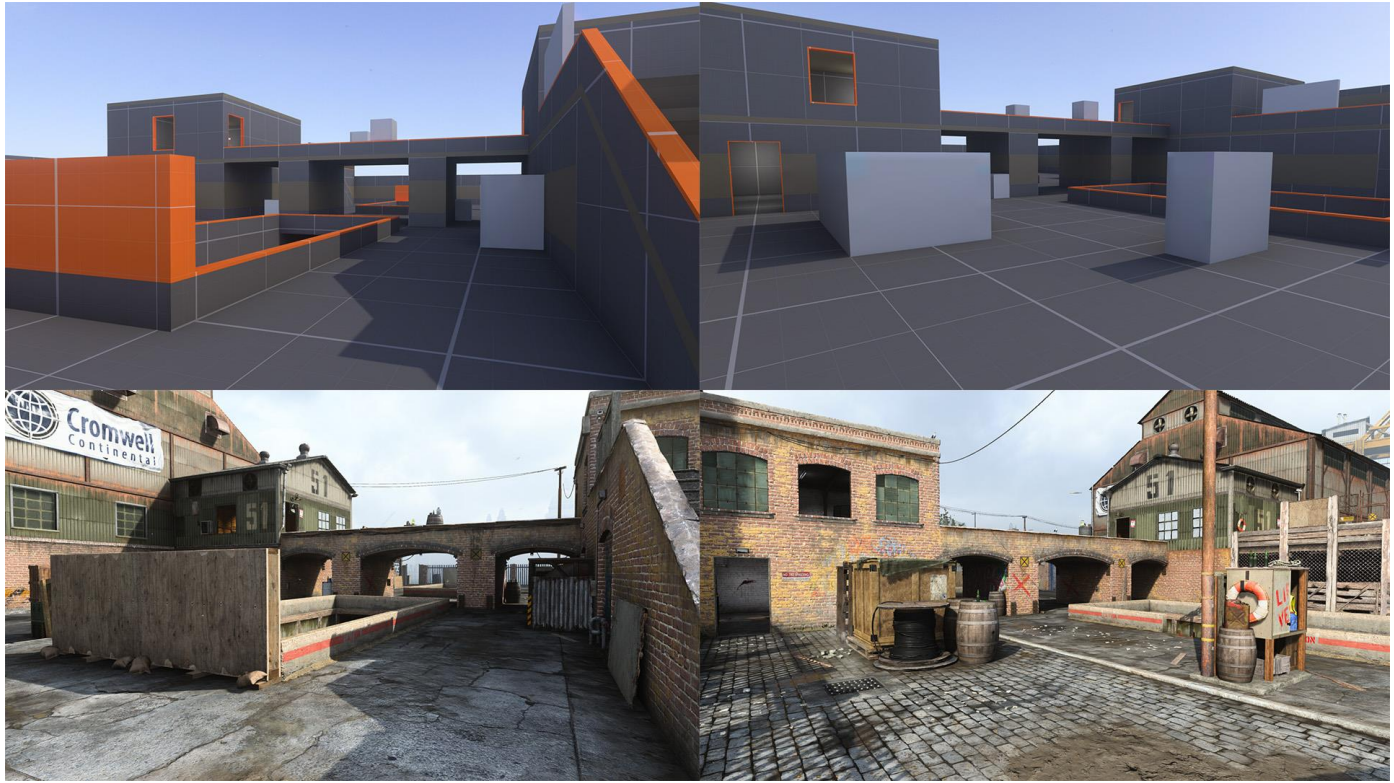
- ROADMAP
- MILESTONES

ГЛАВА 4 _ ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН

ИТМО



Глава 4 _ Геометрия и референсы



ГЛАВА 4_ ГДД

ИТМО

Обычно ГДД – это набор разных небольших документов, каждый из которых описывает определенную фичу или механику.
ГДД – это развернутое описание, как вы ведете пользователя к нужным ощущениям, для отдельной системы или для проекта целиком.

ГЛАВА 4_ ТЗ

ИТМО

После стольких лет? ВСЕГДА!

Всем по ТЗ!

ТЗ В ГДД!

ЦЕЛИ!

FEATURE OWNER

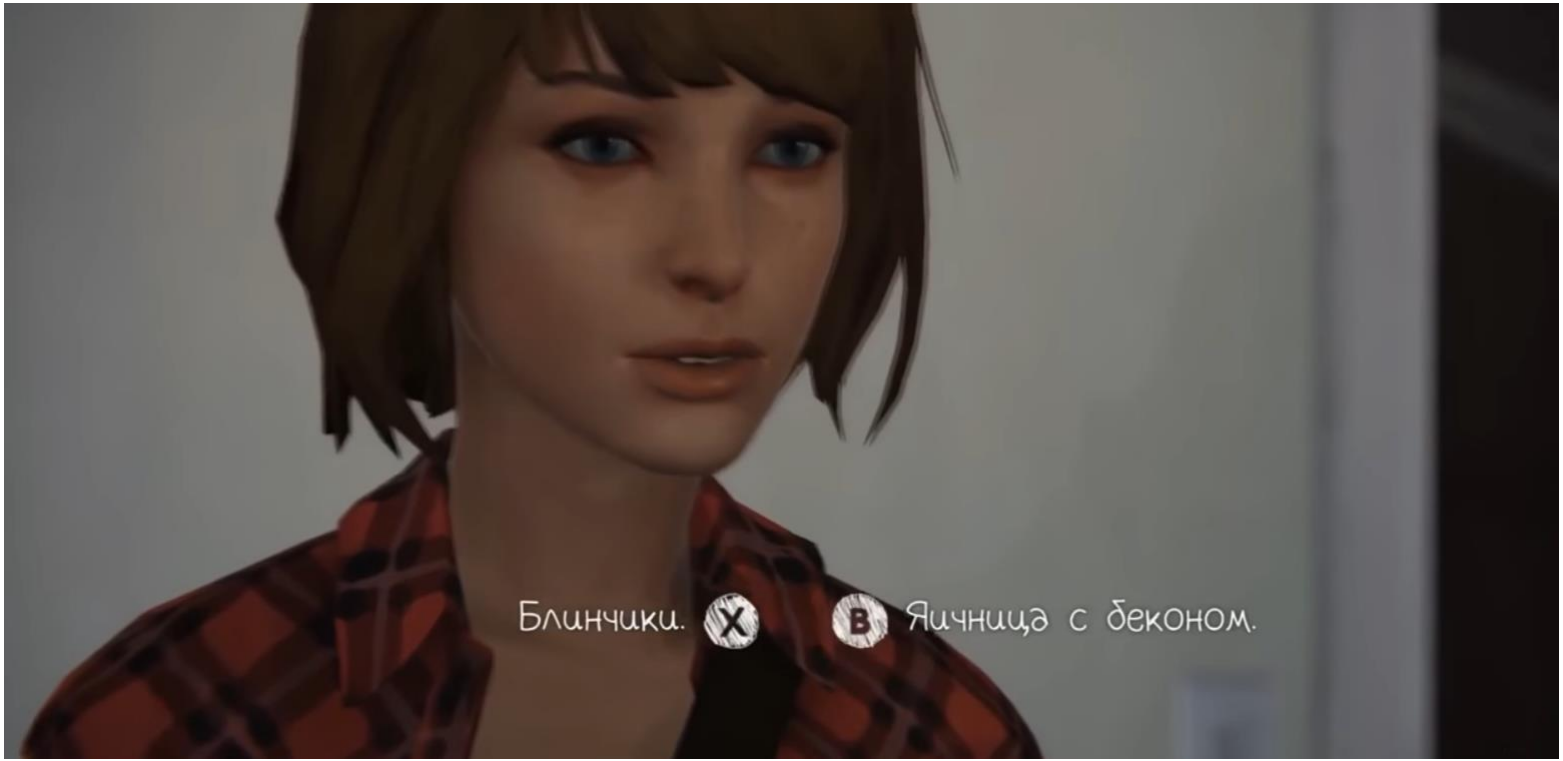
СПРИНТЫ!

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИТЕРАЦИЯХ!

ГЛАВА 4 _ ЮЗЕР КЕЙСЫ???

ИТМО

ГЛАВА 4 _ ЮЗЕР КЕЙСЫ!!!



ГЛАВА 4_ИНСТРУМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

- JIRA
- TRELLO
- CONFLUENCE
- NOTION
- GOOGLE-ДОКУМЕНТЫ
- СРЕДСТВА КОММУНИКАЦИИ

ГЛАВА 4_КОНЦЕПТ, ПРОМО, ИГРОВОЙ АРТ

ИТМО

- ПРОМО

- КОНЦЕПТ

ГЛАВА 4_QA

ИТМО

- SMOKE-ТЕСТЫ
- ТЕСТИРОВАНИЕ ЗАДАЧ
- РЕГРЕССИОННОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ
- ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ТЕСТЫ
- ФОКУС-ГРУППЫ
- ИГРОВЫЕ ТЕСТИРОВАНИЯ НА ЖИВЫХ ИГРОКАХ
- А/Б-ТЕСТИРОВАНИЕ

ГЛАВА 4_ПИТЧИ

ИТМО

Спасибо
за внимание!

ITsMOre than a UNIVERSITY

tatyana.atyapsheva@mail.ru