**Название проекта: Получение образование, поиск работы в GameDev**

Задачи проекта:

1. Развитие в интересующей области

2. Получение желаемой специальности "Game Designer"

3. Получение желаемой должности "Game Designer"

4. Разработка собственного проекта

Критерии мониторинга и контроля прогресса проекта:

**1. Время**

Время на обучение не должно быть меньше чем 12 часов в неделю, 90% из которых приходится на выходные.

Для организации данного параметра, необходимо:

Выделение 8 часов в Субботу (Вечер/Ночь) и 4 часов в Воскресенье (вечер)

Влияющим фактором может быть:

1) Лень/отсутствие мотивации.

2) Болезнь.

**2. Знания**

Количество изучаемого материала должно возрастать и/или как минимум не снижаться ежемесячно. В случае застоя или спада объёма получаемых знаний, нужно обратить внимание на следующие факторы:

Недостаточный объём получаемых знаний из учебной программы GB. Стоить принять следующие меры:

1) доп. курсы,

2) чтение доп. литературы,

3) обратиться за помощью к сокурсникам.

4) формирование внештатной учебной группы, смешанной из людей разных направлений, для получения более широкого уровня видения и более высокого спектра знаний

3. Нарабатываемый опыт.

Для формирования полного спектра знаний и опыта требуется разработка своего собственного проекта и/или работа на иные проекты (фриланс)

Для этого:

Собрать свою команду (знакомые/сокурсники) для разработки проекта ИЛИ сформировать портфолио на

1) Upwork (www.upwork.com)

2) Freelancer (www.freelancer.com)

3) Toptal (www.toptal.com)

4) GitHub Jobs (jobs.github.com)

5) Stack Overflow Jobs (stackoverflow.com).

Для более широкого охвата сферы IT

4. Портфолио и резюме

Портфолио должно пополняется ежемесячно на два-три проекта любой категории.