**ДИЗАЙНЕРЫ**

Кириллов Артем

Индивидуальный план разработки (цели/планы/задачи) по дням:

1-ый день: распределение задач, постановка меня на роль дизайнера уровней игры

2-ой день: Разработка дизайна уровней игры, был разработан дизайн всех уровней, а так же были созданы уровни в формате js в программе Tiled.

3-ий день: Доработка уровней, добавление деталей, передача дизайна разработчикам.

4-ый день: был написан отчёт по внедрению и использованию юзабилити

Гришанина Екатерина

В разработке проекта я заняла должность Level-дизайнера. Моей задачей было придумать дизайн уровней игры, и нарисовать его в графическом редакторе Figma. После чего нужно было весь дизайн перенести в редактор тайловых карт для игр - Tiled.

Работа по дням:

1 день: был сделан дизайн главного экрана игры и экран отображения нумерации уровней.

2 день: со вторым разработчиком были созданы все 5 уровней в Figma.

3 день: все уровни из Figma мы перенесли в редактор тайловых карт для игр - Tiled.

4 день: занималась документацией по сделанной работе.

Работа в команде:

Команду, как коллектив единомышленников, объединяет взаимодополняемость навыками, знаниями и квалификацией, единое стремление к решению коллективных задач, и наличие личностной ответственности за результат. Работа в команде мне понравилась.

Белова Карина

В разработке проекта я заняла роль дизайнера веб сайтов. Моей задачей было разработать дизайн блога, рекламного сайта и сайт, где находится игра. Данная работа была выполнена в графическом редакторе - figma.

Работа по дням:

1 день был создан дизайн блога игры и макет рекламного сайта;

2 день был полностью реализован рекламный сайт и сайт игры. Так же я приняла участие в создании дизайна уровней игры;

3 день я помогала перенести уровни в редакторе тайловых карт для игр - Tiled;

4 день была написана документация по сделанной работе.

Работать в команде мне понравилось, к тому же это новый опыт, который показывает насколько важно выражать своё мнение и идти на компромиссы.

Колычев Никита

В разработке проекта я был в основном в роли дизайнера веб сайтов. Моей задачей было разработать дизайн блога, рекламного сайта и сайт где находится игра.

Работа по дням:

1. В первый день был создан макет и дизайн блога игры, а так же макет рекламного сайта.

2. Во второй день я занял роль разработчика и начал верстать сайт блога, но в конце дня передал эту роль другому разработчику. Так же помог с дизайном рекламного сайта и сайта игры.

3. В третий день я помогал с дизайном уровней и переносом этих уровней в Tiled.

4. В четвертый день была написана документация по сделанной работе, а так же начата работа с документом по внедрению и использованию юзабилити.

Работа в команде мне понравилась, тк это новый опыт, который поможет мне в дальнейшем.

**Разработчик**

Лебедев Даниил

В данном проекте я принимал участие в качестве разработчика и технического писателя

Я занимался реализацией frontend части нашего проекта, версткой всех задуманных сайтов, адаптацией и последующей поддержкой

Я доволен работой в команде, так как распределение задач на отдельных исполнителей значительно ускоряет и упрощает создание проекта

1-ый день: Распределение задач, знакомство с дизайном сайтов

2-ой день: Верстка новостного сайта

3-ий день: Адаптация под мобильные устройства новостного сайта, верстка сайта с игрой

4-ый день: Доработка рекламного сайта, устранение "багов", поддержка новостного сайта.

Ашапатов Николай

В данном проекте я принимал участие в качестве гл.разработчика

Я занимался реализацией backend части нашего проекта, т.е созданием игры на js с последующим добавлением ее на сайт.

Я доволен работой в команде, так как распределение задач на отдельных исполнителей значительно ускоряет и упрощает создание проекта

1-ый день: Распределение задач, Знакомство с похожими по типу играми.

2-ой день: Создание игры (хитбоксов взаимодействия с предметами)

3-ий день: Создание игры (добавление дизайна игры)

4-ый день:, устранение "багов", привязка к сайту.

**Аналитики**

Олейникова Милана и Гагина Анна

На протяжении разработки проекта я занимала должность аналитика, а также выполняла частичные функции дизайнера. В мои обязанности входило составление документации по проекту и создание спрайтов персонажей для игры.

Работа по дням:

1 день: написание стратегии по охвату рынка

2 день: создание спрайтов персонажей для игры

3 день: доработка спрайтов, корректировка стратегии

4 день: создание отчёта-документа по оценке качества и работе всех сотрудников

5 день: составление презентации по проделанной работе и сделанным документам

В целом работа в команде понравилась, это был очень интересный опыт для меня, он позволяет отрабатывать имеющиеся навыки, получат новые, взаимодействать с коллективом.