



ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

на позицию Technical Designer

[О специальности](#)

[Задание](#)

[Материалы](#)

[Сроки и формат сдачи тестового задания](#)



О специальности

Технический дизайнер — это специалист с широким кругом знаний. Связующее звено между художественной и программной сторонами разработки. Необходимы навыки работы с графическими редакторами, знакомство с различными средами разработки. Умение логически мыслить и работать с большими объемами технической информации, способность налаживать коммуникацию в команде.

- Активно участвует в пайплайне разработки и внедрения UI, внутриигрового контента
- Взаимодействует со специалистами разных направлений: 2D, 3D, VFX, программистами и геймдизайнерами
- Отвечает за оптимизацию и автоматизацию своих рабочих процессов

Задание

Собрать интерфейс окна из исходного psd файла в редакторе VSO с учетом ряда требований:

- **Окно должно быть подготовлено под размер 1334x750 пикселей (iPhone 6)**
- **Кнопки должны реагировать на нажатие**
 - Используйте подготовленные анимации из архива VSO
- **Все элементы должны иметь понятные, лаконичные имена**
 - Названия пишутся на английском, не транслитом, пробелы запрещены
 - Для ресурсов мы используем UI_PascalCaseNamingStyle (например, UI_NewWindow.xml или id="UI_MyTextureResource")
 - Для нод внутри самой иерархии окна префикс UI_ не нужен (например, Root→Node1→ChildNode1)
- **Готовая верстка должна быть максимально приближена к макету**
 - Все скрытые элементы в psd не идут в верстку, если об этом нет дополнительных уточнений
 - Все корректирующие слои и маски должны быть слиты с нужными элементами
 - Эффекты растеризованы и переведены в normal blending с подбором соответствующего цвета, при необходимости
- **Все графика должна быть логично разделена и оптимизирована**
 - Текстуры в формате png с сохранением прозрачности
 - Если возможно, используйте 9-slice
 - Избегайте дублирования текстур. Все базовые трансформации можно воспроизвести в редакторе VSO
- **У интерфейса должна быть ясная иерархия**
 - Ноды должны быть логически сгруппированы (например, иконка+счетчик, бабл+текст)
 - Габариты и позиции дочерних элементов зависят от размеров ноды-контейнера
- **Текстовые поля должны вести себя корректно**
 - Текст должен иметь правильное выравнивание
 - При изменении количества символов, текст должен вписываться в размеры поля
- ★ **Добавьте возможность скроллить центральную область**
 - Должна быть возможность скроллить влево-вправо контент окна
 - Для удобства прокрутки скопируйте панели контента, чтобы их стало 6
 - Элементы должны быть не видны за границей окна



Материалы

[VSO Windows](#)

[VSO_Mac](#)

Внимание пользователей MacOS! Возможно вам понадобится снятие карантина со скаченного приложения с помощью командной строки:

xattr -d com.apple.quarantine путь_к_вашему_app

Путь можно получить перетаскив иконку приложения в окно терминала.

VSO — это framework для создания визуальной составляющей игр Playrix. С помощью VSO можно реализовать многие игровые сущности без написания кода, используя готовый набор компонент и бихевиоров.

[Файл шрифта](#)

Для корректной работы с psd вам понадобится шрифт Poetsen One, его нужно установить в систему. В VSO этот шрифт уже есть.

[Psd макет интерфейса](#)

[Техническая документация](#)

Сроки и формат сдачи тестового задания

Формат сдачи тестового задания — архив VSO с сохраненным UI окном и вашими наработками.

Выполненное тестовое задание вы можете прислать на почту рекрутеру, выдавшему вам тестовое задание. Название документа должно начинаться с вашего имени и фамилии. Перед отправкой документа с выполненным тестовым заданием нужно открыть доступ на редактирование к этому документу.

Мы вас не ограничиваем и считаем, что для выполнения в спокойном темпе достаточно 1 рабочей недели. Вы можете прислать его, когда будете полностью в нем уверены.

Важно!

- Данное тестовое задание передано вам исключительно для оценки ваших знаний и навыков;
- Материалы тестового задания не предназначены для публикации в интернете или для распространения третьим лицам. Результаты тестового вы можете использовать для портфолио и личных публикаций;
- Данное тестовое задание не является оплачиваемым;
- Выполнение тестового задания не гарантирует трудоустройство.

Также, предоставляя результат вашего тестового задания, вы принимаете тот факт, что ООО “Плейрикс” может в настоящее время и/или в будущем разрабатывать внутри компании или получать от третьих лиц идеи и другие материалы, похожие по содержанию на присланные вами, но ни в коем случае не основанные на них. Мы еще раз благодарим вас за интерес к нашей компании и желаем удачи с выполнением тестового задания! Очень надеемся, оно покажется вам интересным :)

E-mail:

job@playrix.com

Сайт о работе в Playrix:

job.playrix.com

Бонусы за рекомендации:

job.playrix.com/open-positions/references/

