

*Общественная презентация 76 Григорьев Всеволод  
Гейм-дизайнер*



## 1. Какой объём знаний требуется для работы ?

Для начала, нужно определиться с тем, что именно интересно . Программист - тут нужно знать языки программирования(C# или C++) и иметь опыт работы с движками: Unity, Unreal Engine . Желательно создать ряд проектов, чтобы работодатель понимал ваш уровень знаний и то, на сколько сложные механики вы можете реализовать. В целом, нужно много кодировать, создавая свои прототипы и развивать свои навыки в этой сфере.

**Художник(2D)** - Нужно очень много рисовать , желательно что бы вы сохраняли все работы для портфолио . Так работодатель оценивает ваши навыки рисования, творческий подход, портфолио. У каждой компании свои критерии по стилистике рисовки, но зачастую предпочтения отдают ребятам, которые рисуют в традиционном стиле. Именно им проще всего переключиться на другой стиль, чтобы соблюдать сеттинг и визуальную составляющую проекта.

**Художник(2D)** - рисовать, рисовать и еще раз рисовать. Тут уже работодатель оценивает ваши навыки рисования, творческий подход, портфолио. У каждой компании свои критерии по стилистике рисовки, но зачастую предпочтения отдают ребятам, которые рисуют в традиционном стиле. Именно им проще всего переключиться на другой стиль, чтобы соблюдать сеттинг и визуальную составляющую проекта.

**Сценаристы - человек** , которые умеют писать. Писать красиво, интересно и творчески. Такие люди придумывают миры, окружение, персонажей, устройство вселенной книг комиксов и видео игр и так далее. Нужно иметь портфолио в виде завершённых сценариев, комиксов, книг и так далее.

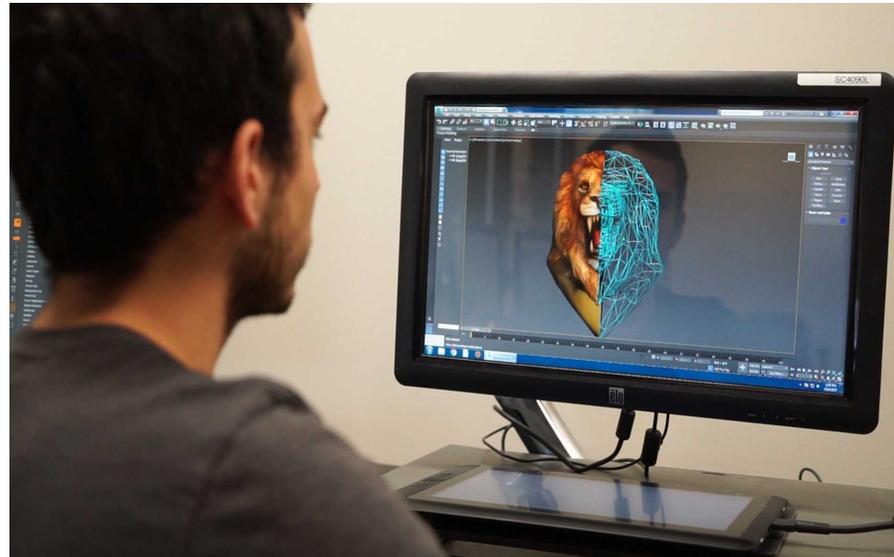
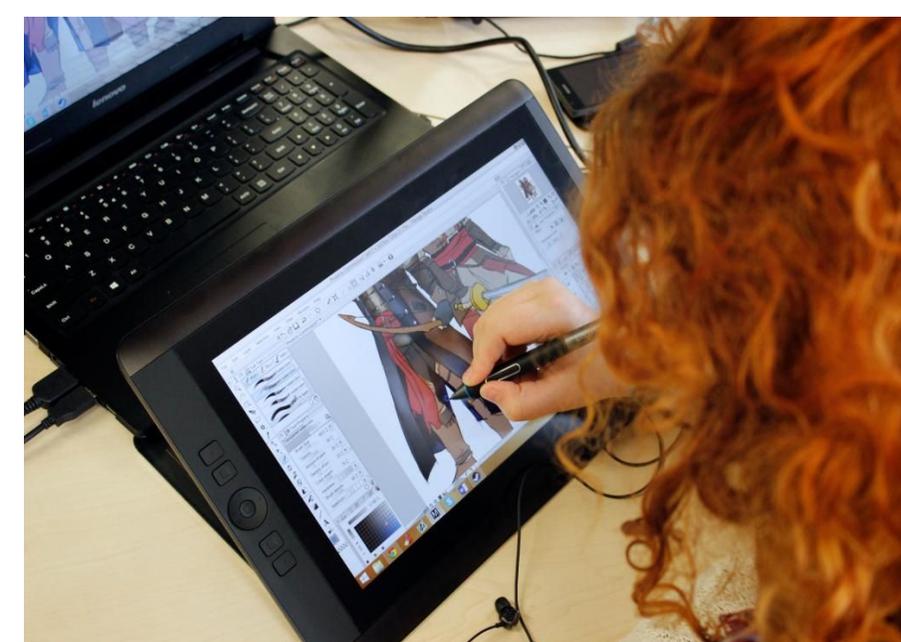
**Гейм дизайнер** - зачастую и сценарист, который создает правила и принципы работы игры. Роль гейм дизайнера аналогична роли постановщика задачи в обычном программировании и режиссёра в кино. Гейм дизайнер должен уметь донести своё видение игры до остальных (зачастую мыслящих совершенно по-разному, как, например, художники и программисты) — поэтому важны навыки общения, он должен уметь излагать свои мысли устно и на бумаге. Из дополнительных навыков — любые, применимые в разработке игр: художественный вкус, рисование, 3D-моделирование, минимальное знание математики, физики и программирования.

(Информация взята из статьи Яндекс дзен

[https://yandex.ru/q/question/kakie\\_navyki\\_i\\_znaniia\\_neobkhodimy\\_dlia\\_a752c7e6/?utm\\_source=yandex&utm\\_medium=wizard&answer\\_id=0baee446-ff8c-465a-8e7d-b3c78cd095a0#0baee446-ff8c-465a-8e7d-b3c78cd095a0](https://yandex.ru/q/question/kakie_navyki_i_znaniia_neobkhodimy_dlia_a752c7e6/?utm_source=yandex&utm_medium=wizard&answer_id=0baee446-ff8c-465a-8e7d-b3c78cd095a0#0baee446-ff8c-465a-8e7d-b3c78cd095a0) )

## 2. В каких учебных заведениях можно получить подготовку ?

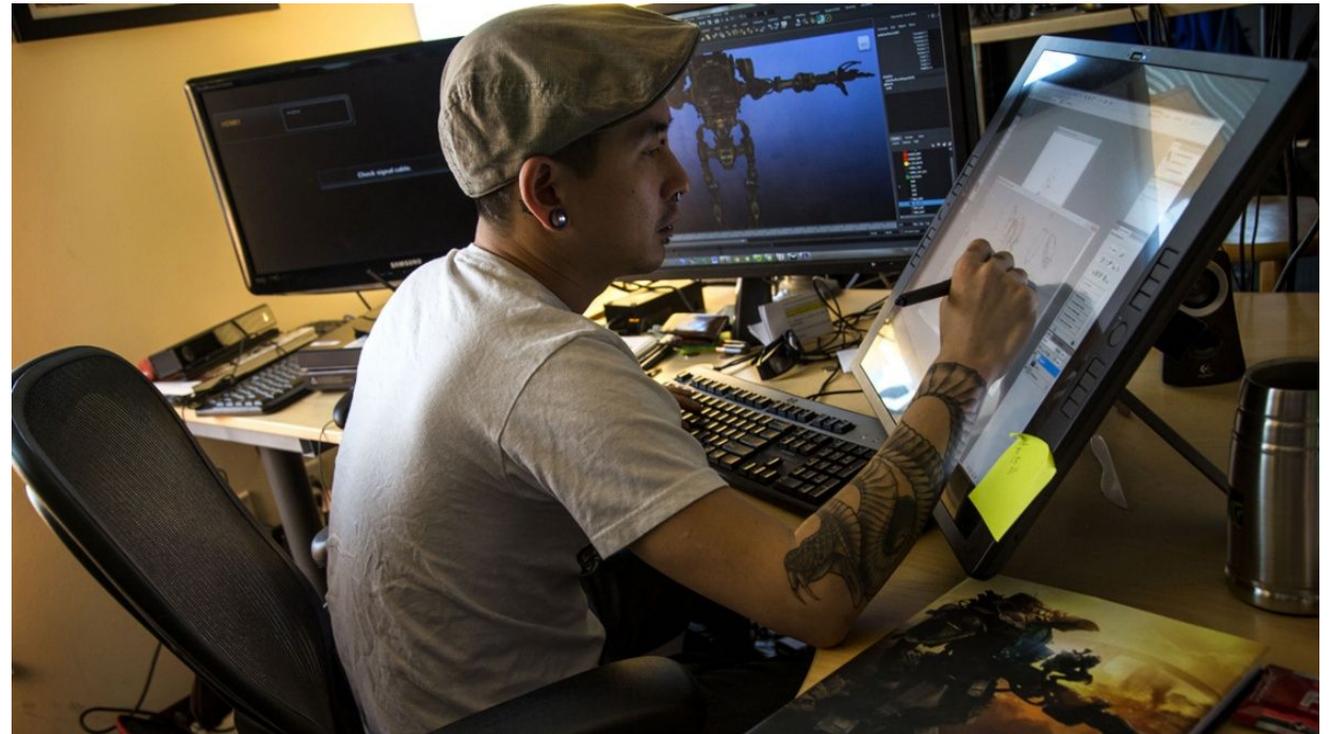
Подготовку для работы гейм-дизайнера можно получить в Колледже, Институте, Вузе, в онлайн школах и дома тренируясь программировать, рисовать в 2D или моделировать в 3D.



### 3. Каковы перспективы роста людей данной профессии

Есть несколько вариантов . 1 если вы работаете не на студию а на фрилансе сами ищите заказы и заработок не фиксирован. То там сложно вырасти по карьере из-за большого количества конкурентов в этой сфере .

2 Если вы работаете на студию то у вас есть больше возможностей продвижения по карьерной лестнице и так вас могут заметить более крупные студии и заказчики как и с фрилансом .



**4.** Какие особенности характера надо иметь людям, выбирающим данную специальность ?

Гейм дизайнер должен быть уверенным в себе и идти до конца потому что в этой сфера огромная конкуренция и нагрузка