



олимпиада траектория будущего 22-23

Задание полуфинала для номинации Разработка игр

Одно из основных применений Unity - это разработка игр; а разработка игр - в свою очередь - это не столько выполнение отдельных задач по коду, арту или управлению проекту, сколько про умение сделать финальный продукт.

Для полуфинала вам понадобится применить ваши знания и навыки для того, чтобы показать, как, используя Unity, вы создаете что-то, во что интересно играть и что сделано технически хорошо.

Мы выступаем за прозрачность и доступность результатов работы. Поэтому просим вас опубликовать ваш проект на платформе itch.io.

Ваша задача: разработать игру, которая будет соответствовать выбранной теме.

Дедлайн: результаты работы предоставляются **до 1 марта включительно**.

Для участников резерва, приглашенных к участию 2 марта, **Дедлайн до 9 марта включительно**

Жанр и характеристики игры: свободно выбираются автором игры.

Платформа: ПК или мобильные устройства (Android, apk. билд) или WebGL билд

Возрастной рейтинг игры: 12+. Пояснение: игры участников могут упоминаться в публикациях об олимпиаде и поэтому мы ожидаем, что они соответствуют указанному возрастному рейтингу.

Участие в полуфинале индивидуальное: хотя разработка игр обычно - командный спорт, участие в олимпиаде предполагает индивидуальную оценку навыков и знаний участников.

Дисквалификация: При нарушении правил участия в Олимпиаде, данного задания, законодательства РФ и этических норм организаторы оставляют за собой право дисквалифицировать участников.

Оценка работ: Используется метод экспертной оценки. Работы участников оцениваются комиссией экспертов. Участники комиссии в закрытую выставляют оценки представленным играм по Критериям Оценки. Затем на основе агрегированной оценки выявляются победители этапа.

Тема игры:

"Один инструмент, много назначений"

Требования к игре:

- Вы должны самостоятельно разработать игру и не использовать помощь других людей.
- Вы можете использовать сторонние ассеты и плагины. В этом случае, вы обязаны явным образом указать какие плагины и ассеты вы используете.
- Игра должна быть разработана на Unity.
- Игра должна соответствовать Теме

Оформление результатов:

- Необходимо опубликовать игру на сервисе Itch.io. Игра должны быть опубликована на itch.io **до истечения дедлайна**.
- Необходимо предоставить доступ к проекту Unity с игрой и исходному коду. Вы можете заархивировать проект и дать ссылку на облачное хранилище (google диск, Яндекс.диск и др) или выложить игру на Git. Оставьте ссылку на вашей странице на itch.io.
- Необходимо прикрепить билд игры на вашей странице на itch.io. Важно! без билда игра не будет рассматриваться. Билды могут быть под ПК, мобильные устройства (Android) или WebGL.
- Игра сдается как ссылка на страницу itch.io.

Предоставление результатов:

Оформите результаты как три элемента и разместите их в облачном хранилище.

- Ссылка на страницу игры (описание)
- Ссылка на проект игры
- Ссылка на билд игры

Отправьте ссылку на облачное хранилище до 1 марта (для участников резерва - до 9 марта) включительно на почту info@tbolimpiada.ru, указав в теме письма «Полуфинал_ТБ_Разработка игр_ФИО(участника)_город».

Проверьте, что ссылка на папку дает право просмотра читателям.

Еще раз важные моменты:

- Вы самостоятельно разрабатываете игру
- Вы публикуете ее на itch.io (оставьте на публикацию несколько часов в запас времени)
- Вы указываете все ассеты/плагины, которые использовали при разработке на странице игры на itch.io
- Вы обязательно прикрепляете на страницу на itch.io играбельный билд
- Вы даете ссылку на проект Unity и исходный код игры (запаковать проект Unity и выложить на файлообменник).

Критерии оценки:

Конечное решение будет оцениваться по критериям, в каждом из которых можно набрать от 0 до 4 баллов. Конечная оценка решения может варьироваться от 0 до 20 баллов.

- Геймплей - от 0 до 4 баллов
- Техническая реализация - код, реализация в Unity - от 0 до 12 баллов
 - Чистота кода, соблюдение конвенции - от 0 до 4 баллов
 - Использование паттернов, шаблонов проектирования - от 0 до 4 баллов
 - Обоснованность решений, модификаторов доступа, инкапсуляции и т.д. - от 0 до 4 баллов
- Раскрытие Темы - от 0 до 4 баллов

Учет баллов происходит по следующей системе:

- 0 баллов в критерии означает полное отсутствие данного элемента

- 1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки
- 2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», есть ошибки
- 3 балла – элемент реализован «хорошо», незначительные изъяны
- 4 балла – элемент реализован на «отлично» без вопросов

Плагат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы – из дальнейшего участия выбывают.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Оргкомитет оставляет за собой право связаться выборочно с любым из участников полуфинала перед подведением итогов, чтобы убедиться в самостоятельном выполнении задания.

Оргкомитет также оставляет за собой право собрать участников полуфинала в режиме видеоконференции для защиты присланных проектов.

Определение финалистов

Итоги подведем не позднее **31 марта**. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 10 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4 [Положения об олимпиаде](#)).

Материалы для подготовки

Онлайн-урок эксперта номинации: <https://youtu.be/Pc0xnphEomw>