

КРАТКИЙ КЕЙС 2D-/3D-ХУДОЖНИКА (X)

Шаги аттестации

1. Ознакомьтесь с ответами на вопросы;
2. Заполните [форму аттестации](#);
3. Выполните [тестовое задание](#) после отправки формы;
4. Вышлите результат тестового задания нашему сотруднику, когда он свяжется с вами;
5. Ожидайте решения о назначении собеседования.



Условия сотрудничества и оплаты

Каковы условия сотрудничества?	Работа - проектная. Оплата по факту выхода проекта на заданные KPI. Мы отвечаем за организацию процесса работы и расходы на продвижение игры. Вы - за самомотивацию и активную работу. Другие условия .
Каково правовое поле сотрудничества?	Общие положения сотрудничества указаны в договоре . Требования и условия конкретного проекта прописываются по шаблону Спецификации проекта .
Какие правила сотрудничества?	Относиться к сотрудничеству как к полноценной работе, быть ответственным и исполнять обязательства в срок, быть на связи в рабочее время. Другие правила .
За что происходит оплата по проекту?	За готовый проект, который соответствует необходимым критериям. Критерии пишутся индивидуально для каждого проекта по шаблону Спецификации проекта .
Какая сумма оплаты?	Зависит от объема работы над проектом: около 250-500 тыс. ₺ на команду + 25% от прибыли при условии продолжения работы над проектом.
В каком случае оплата не производится?	Если вы ушли с проекта ранее выхода проекта на заданные KPI.

Организация работы

Где ведутся проекты и управляются задачи?	В специальной группе и таск-трекере в системе компании. Задачи настраиваются в канбане по правилам работы по задачам.
Что делать при нехватке времени на задачу?	Предупредить команду об этом сразу, как только поняли, что не успеваете выполнить задачу в срок. Если есть сомнения, все равно предупредить.
Что такое итерационная разработка?	Это регулярное создание небольших новых версий игры на основе обратной связи от пользователей. Подробнее в разделе " Итерационная разработка ".

Лучше выкатывать редкие крупные или частые небольшие апдейты?	Частые небольшие апдейты, т.к. в этом случае мы быстрее получим обратную связь от пользователей. Быстрая обратная связь = быстрое понимание, что делать дальше.
Как понять, какие изменения нужны в игре?	Построить воронку пути пользователя в Google Analytics по инструкции . Затем отслеживать события, где чаще отсеиваются пользователи, и переделывать их.
Можно ли переделывать проект, потому что “мне так кажется”?	Нет, потому что далеко не факт, что то, что кажется Вам, кажется и основной массе пользователей. Вы делаете проект не для себя, а для пользователей.
Что такое А/Б-тестирование?	Это метод сравнения двух вариантов какого-либо компонента проекта по определенным критериям, чтобы определить наилучший. Критерии определяем сами в зависимости от того, что тестируем. Пример в ответе на следующий вопрос.
Как технически запускать А/Б-тестирование?	<p>Сделать 2 варианта какого-либо компонента проекта, которые мы хотим сравнить. Если компонент находится внутри проекта, а не на стороне стора, то привязываем каждый вариант под конкретное значение какого-то параметра. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - делаем 2 варианта первого уровня: <i>Уровень 1a</i> и <i>Уровень 1b</i>; - создаем параметр <i>test_level1</i> со значениями <i>a</i> и <i>b</i>, где значение <i>a</i> запускает вариант <i>a</i>, значение <i>b</i> запускает вариант <i>b</i>; - создаем в Firebase А/Б-тест, настраиваем показ 100% аудитории: для 50% аудитории значение параметра <i>test_level1=a</i>, для остальных 50% - <i>test_level1=b</i>. <p>Подробнее: А/Б-тесты, настройка А/Б-теста в сторе, настройка А/Б-теста в Firebase.</p>
Каков план итерационной работы над проектом?	<p>Итерация 1: протестить билд, получить статистику для дальнейших идей.</p> <p>Итерация 2: составить первую воронку проекта.</p> <p>Итерация 3: сделать первые корректировки, продолжить разработку.</p> <p>Итерация 4+: улучшить текущие воронки, создать новые воронки.</p> <p>Подробнее о плане итераций проекта.</p>

Графические ассеты

Где создавать графические ассеты?	Желательно в Figma, чтобы другие члены команды могли оперативно использовать эти ассеты. Если категорически неудобно, то в любых удобных вам программах создания растровых и векторных изображений и 3D-моделирования.
Где хранить графические ассеты и исходники?	<u>Обязательно</u> выкладывать все материалы в папку проекта на Google Диске или в Figma. Доступ к Диску и Figma предоставляется.
Можно ли использовать нейросети?	Да, чтобы ускорить работу. Можно пользоваться любыми нейросетями - Midjourney, Stable Diffusion, Kandinsky и т.д.
Зачем создавать дополнительные иконки и скриншоты для проекта?	Для повышения конверсии проекта в установку, уменьшения CPI и увеличения прибыли на основе анализа А/Б-тестирований.

Много информации - мы понимаем,

Поэтому при сотрудничестве будем исходить из того, что вы в течение первых одной-двух недель подробно изучите полный кейс 2D-/3D-художника и регламент доработки проекта.



Тестовое задание

ЦЕЛЬ: нарисовать иконку для тестового проекта.

ЗАДАЧИ:

1. Скачать [арк-файл тестовой игры](#) и ознакомиться с ней на телефоне Android или в эмуляторе на ПК;
2. Нарисовать иконку для игры с учетом [требований к графическим материалам](#);
3. Составить короткий текст с информацией:
 - Время, затраченное на создание иконки;
 - Инструменты, используемые при создании иконки;
 - Соображения, которыми вы руководствовались при создании иконки;
4. Убедиться, что все пункты тестового задания выполнены;
5. Отправить одним сообщением иконку с текстом нашему сотруднику, когда он с вами свяжется.

СРОК: 1 день.

Руководствуйтесь [критериями проверки тестового задания](#).

Ознакомились?

Тогда заполняйте [форму аттестации](#), выполняйте [тестовое задание](#) - и давайте сотрудничать!
Мы ознакомимся с анкетой и свяжемся с вами.

