

ОТЛИЧИЯ РАЗРАБОТКИ ИГР ОТ РАЗРАБОТКИ “ОБЫЧНЫХ” ИТ–ПРОЕКТОВ

Рассматриваются проблематики экономической, социальной, ресурсной особенностей разработки игровых проектов. Сравняются этапы разработки неигровых и игровых проектов.

ВВЕДЕНИЕ

Для знакомства с темой нами были изучены мнения людей, суждения которых основаны на личной практике и опыте работы с «обычными» ИТ–проектами и разработкой игр.

I. РАЗНИЦА В РАБОТЕ

Разработка классических ИТ–проектов начинается с планирования. Вначале необходимо определить:

- Какова цель проекта?
- Какие категории пользователей будут использовать продукт?
- Какие у проекта будут функциональные особенности?

Это устанавливает чёткое направление развития продукта, что позволяет максимально корректно ставить задачи менеджерам, дизайнерам и разработчикам. [1]

В играх ситуация отличается, так как игра должна приносить огромному числу пользователей некое абстрактное понятие «развлечение». Достаточно сравнить фразы «С помощью нашего приложения пользователь должен просматривать статьи» и «С помощью нашего приложения пользователь должен получить удовольствие».

В этом игры сродни кинематографу – до выпуска в прокат нельзя наверняка сказать, какая реакция игроков нас ждет.[2]

II. РАЗНИЦА В КОМАНДЕ

В ИТ–компаниях, занимающихся разработкой «обычных» ИТ–проектов, привычный состав проектной команды примерно такой[3]:

- Менеджер (руководитель проекта)
- Аналитики
- Программисты
- UI–дизайнеры
- Тестировщики
- Специалист по маркетингу

Внутри каждого отдела может быть своя иерархия. Например, внутри отдела программистов – архитекторы, Back-end или Front-end разработчики, но это все в рамках обозначенной выше

структуры. Преимущество в коллективе – за программистами.

В игровых проектах ситуация другая. Несмотря на то, что игры выросли из чисто программистских команд, сейчас, чтобы сделать игру, необходимо вовлечь множество разнообразных специалистов. Причем для различных игр это будут разные специалисты.

Для производства игры потребуются:

- Менеджер (руководитель проекта)
- Геймдизайнеры
- Специалист по маркетингу
- 2D концепт-артисты
- 3D моделлеры
- Аниматоры – 2D или 3D
- Художники по спецэффектам
- Звукорежиссер или звукоинженер
- Технический художник
- Тестировщики
- Программисты

Тут программисты уже не являются самым многочисленным отделом – около 20% от всей команды. Также стоит отметить, что команда состоит из ментально разных людей, что создаёт определённые сложности в общении и взаимодействии отделов.[2]

III. ВЫВОДЫ

Можно с уверенностью сказать, что разработка игр является уникальной частью ИТ–индустрии, в которой, несмотря на сильную схожесть с «обычными» ИТ–проектами из-за общих «корней», наиболее важным является взаимодействие и взаимопонимание всех, без исключения, членов команды.

1. Разработка крупномасштабного ИТ–проекта: на что обратить внимание // stfalcon.com/ru/blog/post/embarking-on-large-it-projects

2. Чем отличается разработка игр от разработки «обычных» ИТ–проектов // vc.ru/flood/4897-gamedev-it

Техническая команда для разработки сложного проекта // mkechinov.ru/development_team.html

Мататов Александр Дмитриевич, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, matatov2000@mail.ru.

Карпеня Даниил Андреевич, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, django15122000@gmail.com

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, shatilova@bsuir.by.