

Презентация  
на тему:  
**Моя будущая профессия -  
Разработчик игр**

Исполнитель  
ученик 9-Б класса

Мелёхин Александр



# Введение

Разработчик игр – профессия создания видеоигр.

Это сложный процесс, в котором задействовано множество специалистов.

Каждый влияет на то, какой в итоге получится игра.

# Разработчик игр

Это профессия, где программирование востребовано на всех этапах разработки. Разработчик инструментария исследует процессы производства контента в разных отделах студии и разрабатывает программы, которые помогут автоматизировать часть повседневной работы специалистов.



# Почему я выбрал профессию разработчика

Я выбрал профессию разработчика игр, потому что:

- разрабатывать игры интересно,
- мне нравится работать с компьютером и с программами,
- разрабатывая игру, я буду учитывать все возможные варианты событий, которые будут в игре.

# Основные должностные обязанности программиста:

- писать программный код;
- поддерживать в актуальном состоянии существующие программы;
- заниматься оптимизацией написанного кода.

# Языки программирования для создания игр

C++;  
Java;  
JavaScript;  
C#;  
Python;  
HTML 5.



# Карьерный рост разработчика игр

Профессии разработчика игр обычно подразумевает несколько этапов роста специалиста — от младшего до старшего.



# Junior Developer

Junior Developer - программист, у которого уже есть несистематизированные теоретические и практические знания для того, чтобы успешно выполнить тестовое задание, но ещё нет опыта разработки успешных коммерческих проектов. Знает один язык программирования.

# Middle Developer

Middle Developer - программист с 2-4 годами опыта работы над проектами разной сложности.

Знает несколько языков программирования.

Командный игрок.

Не только пишет код, но и занимается аналитикой, документированием и тестированием.

# Senior Developer

Эксперт с широким кругозором, у которого за плечами от 5 лет работы.

Способен решать задачи любой сложности, может предложить несколько уникальных подходов для решения нестандартной проблемы.

Проектирует инфраструктуру проекта.

Принимает участие в обсуждении планов разработки с продюсерами и геймдизайнерами.

# Плюсы и минусы профессии

## Плюсы:

Большая востребованность,  
Высокая зарплата,  
Возможность самореализоваться,  
Возможность работать удалённо,  
Доступность образования.

## Минусы:

Сидячий образ жизни,  
Высокая конкуренция,  
Строгие требования инвестора или заказчика,  
Ответственность за коммерческий успех.

# Как построить успешную карьеру

## 1. Работа в офисе

Вас обеспечат всем необходимым: от компьютера до программного обеспечения.

## 2. Фриланс

Частичная занятость, которая позволяет сотрудничать сразу с несколькими компаниями.

## 3. Инди-проекты

В свободное от работы время многие разработчики продолжают делать игры. Личные проекты хороши тем, что задачи и сроки вы себе ставите сами.

# Заключение

Итак, в наше время разработчик игр, или gamedev очень популярная профессия.

Он занимается созданием программного кода, визуализацией и концепцией игры для ПК, мобильных телефонов, консолей и других гаджетов.

Специалист по разработке игр востребован в фирмах и различных студиях, которые создают видеоигры.

Разработчики игр востребованы в индустрии видеоигр, в сфере IT, масс-медиа и других областях.

# Список литературы

1. Вакуленко, Ю.А. Веселая грамматика. Разработки занятий, задания, игры / Ю.А. Вакуленко. - М.: Учитель, 2017. - 780 с.
2. Паласиос, Хорхе Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх / Хорхе Паласиос. - М.: ДМК Пресс, 2016. - 849 с.
3. Финни, К. 3D-игры: Все о разработке (+ CD-ROM) / К. Финни. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015. - 133 с.
4. Хорхе, Паласиос Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх. Руководство / Паласиос Хорхе. - М.: ДМК Пресс, 2017. - 427 с.

*Спасибо за внимание !*

