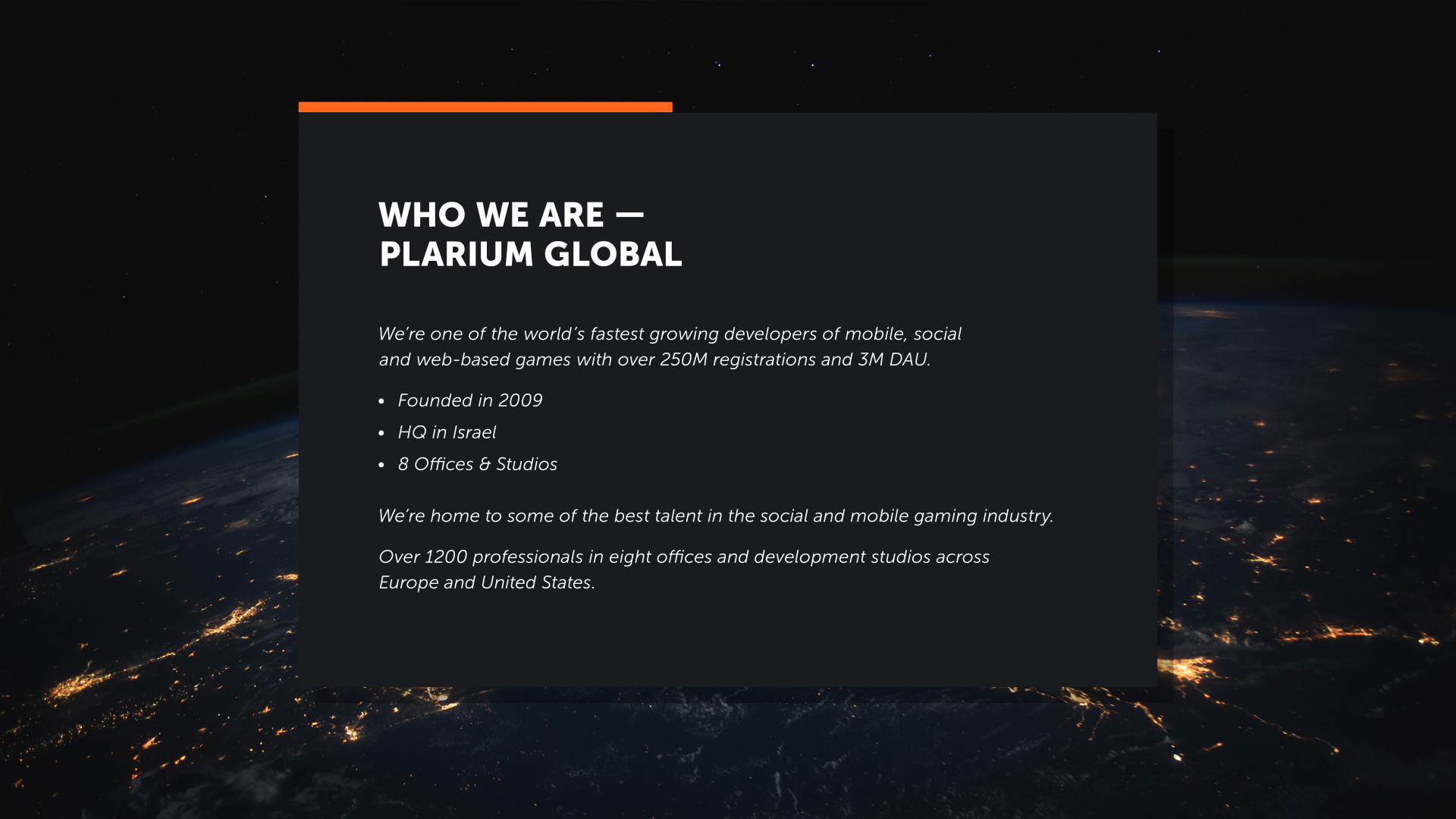
PLARIUM

КОМАНДА ГЕЙМДИЗАЙНА

КАК МЫ РАБОТАЕМ?

Вадим Сиволап
Game Design Team Lead



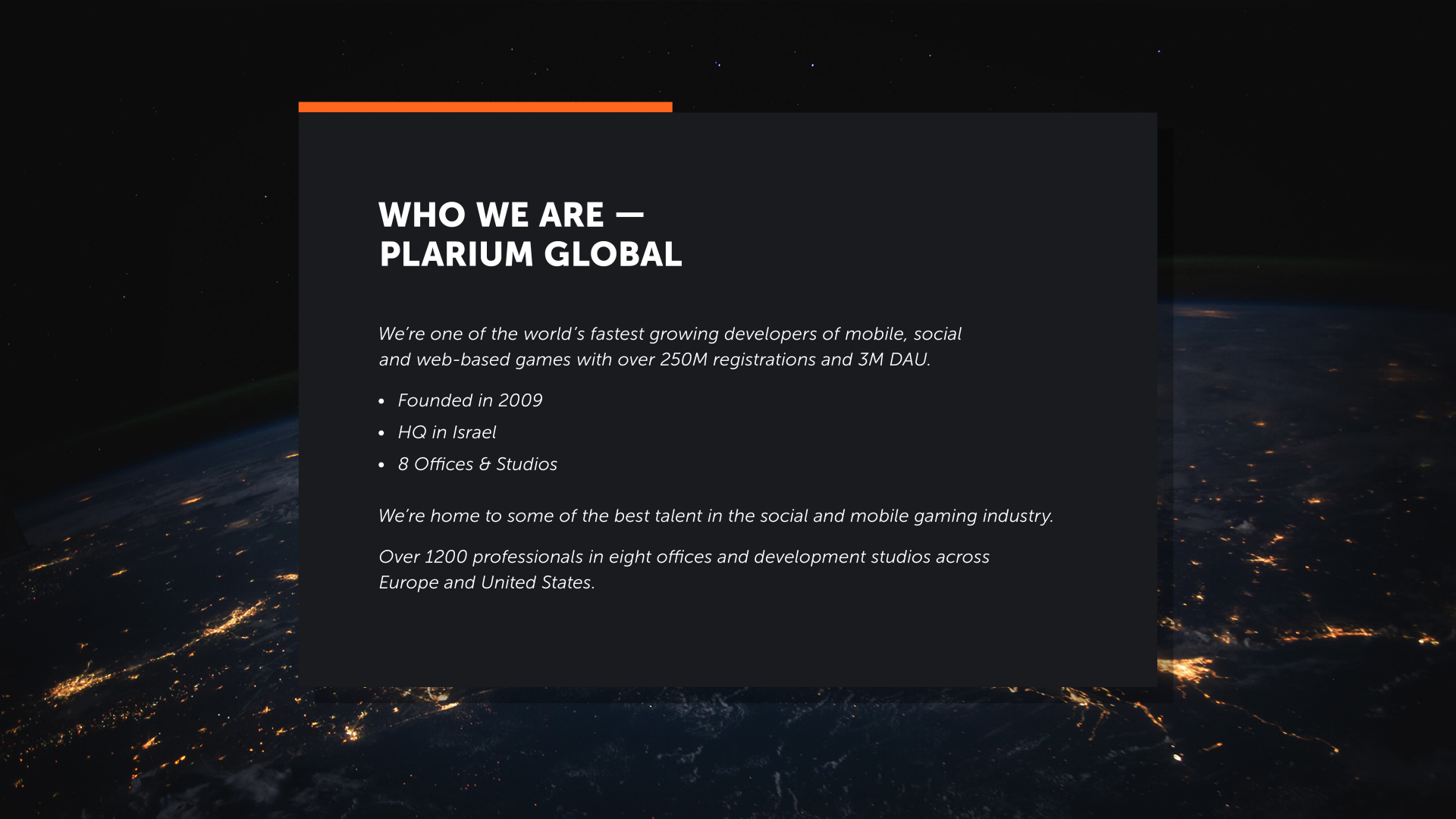
WHO WE ARE — PLARIUM GLOBAL

We're one of the world's fastest growing developers of mobile, social and web-based games with over 250M registrations and 3M DAU.

- *Founded in 2009*
- *HQ in Israel*
- *8 Offices & Studios*

We're home to some of the best talent in the social and mobile gaming industry.

Over 1200 professionals in eight offices and development studios across Europe and United States.



WHO WE ARE — PLARIUM GLOBAL

We're one of the world's fastest growing developers of mobile, social and web-based games with over 250M registrations and 3M DAU.

- *Founded in 2009*
- *HQ in Israel*
- *8 Offices & Studios*

We're home to some of the best talent in the social and mobile gaming industry.

Over 1200 professionals in eight offices and development studios across Europe and United States.

ИСТОРИЯ
часть I

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

КОМАНДА / ИНСТРУМЕНТЫ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

КОМАНДА / ИНСТРУМЕНТЫ

- 4 Game Designer
- 2 Game Balance Designer
- 1 Game Analyst

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

КОМАНДА / ИНСТРУМЕНТЫ

- 4 Game Designer
- 2 Game Balance Designer
- 1 Game Analyst

- Confluence
- Google Sheets
- Jira

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПРОБЛЕМАТИКА

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПРОБЛЕМАТИКА

- Новая команда, полное отсутствие процессов

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПРОБЛЕМАТИКА

- Новая команда, полное отсутствие процессов
- Для некоторых Game Designers и Game Balance Designers это был первый опыт работы на таких должностях

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПРОБЛЕМАТИКА

- Новая команда, полное отсутствие процессов
- Для некоторых Game Designers и Game Balance Designers это был первый опыт работы на таких должностях
- Долг перед командой разработки в виде нехватки дизайн-документации

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКИ ЦЕЛИ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

- Создать эффективную команду геймдизайнеров

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

- Создать эффективную команду геймдизайнеров
- Разработать и внедрить понятный и предсказуемый процесс

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

- Создать эффективную команду геймдизайнеров
- Разработать и внедрить понятный и предсказуемый процесс
- Прозрачные процессы для всех участников разработки

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

- Создать эффективную команду геймдизайнеров
- Разработать и внедрить понятный и предсказуемый процесс
- Прозрачные процессы для всех участников разработки
- Развитие единой экспертизы и единого понятийного аппарата

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

- Создать эффективную команду геймдизайнеров
- Разработать и внедрить понятный и предсказуемый процесс
- Прозрачные процессы для всех участников разработки
- Развитие единой экспертизы и единого понятийного аппарата
- Создать условия для постоянного роста и развития команды

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РОЛЬ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА В КОМАНДЕ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РОЛЬ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА В КОМАНДЕ

- Геймдизайнер = Feature Owner

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РОЛЬ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА В КОМАНДЕ

- Геймдизайнер = Feature Owner
- Геймдизайнер = Продюсер

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ACTION

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ACTION

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ACTION

- Workflow
- Jira, Scrum, Poker Planning
- Ретроспектива
- Ценности команды
- Развитие технического уровня команды

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

- Workflow покрывает весь рабочий процесс от идеи до релиза, анализа и внесения изменений на основе аналитических данных

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

- Workflow покрывает весь рабочий процесс от идеи до релиза, анализа и внесения изменений на основе аналитических данных
- Каждый этап в Workflow дополняется детальным руководством
  - что должно быть сделано
  - к кому обращаться
  - какой ожидаемый результат митинга

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

Pre-production Этап I (Начало)

№	Status	Step	Details
1	☐	Получен Deadline и релиз план функциональности.	• Узнаем на когда и на какие игры запланирован релиз функциональности из документа 2017 Release plan Kharkov Studio.. • Для того, чтобы получить срок Deadline по Функциональности, пишем @Vadym Syvolap. • До срока Deadline должен быть финализирован косплекс документов Game Design Document (далее GDD). ⚠ **Important!!!** GDD — комплекс документов, которые необходимы production-командам для реализации дизайна функциональности. Feature specification — основной элемент GDD. Этот элемент содержит основную информацию и представляет доступ ко всем остальным элементам комплекса. Детальная информация представлена в таблице ниже. Детальная информация по GDD представлена в RTS Feature Library Guide.
2	☐	В доске Game Design созданы: • Epic JIRA-task на функциональность. • JIRA-task на описание механик функциональности. • JIRA-task на создание баланса функциональности. • JIRA-task на описание UI/UX mobile. • JIRA-task на описание UI/UX Web. • JIRA-task на ревью описания UI/UX mobile. • JIRA-task на ревью описания UI/UX Web.	• Формат имени Epic JIRA-taska: Feature Name. • Epic JIRA-tasky спринт не выбирается. • Формат имени JIRA-taskов относящихся к Epic JIRA-tasky: Feature Name. Task name. ⚠ **Important!!!** Все таски относящиеся к разарабоке дизана функциональности должны быть прикреплены к Epic JIRA-tasky.

3	☐	Создан Confluence-документ, который содержит описания механик функциональности (feature specification).
		
		Game Designer создает этот документ в разделе Features in Confluence (раздел RTS Feature Library, который содержит описания механик функциональностей).
			• Game Designer использует темплейт Feature Specification ( ).
			• Game Designer заполняет секцию The team:
			• Game Designer заполняет секцию Related resources.
			  • Добавляет ссылку на balance doc.
			  • Добавляет ссылку на Epic JIRA-taska.

4	☐	Данные из feature concept перенесены в документ feature specification.	Документ feature concept не удаляем.
5	☐	Создан Google Sheet-документ, который содержит баланс функциональности (balance doc). Game Designer создает этот документ в папке Gameplay (Google Space папка, которая содерджит балансовые документы RTS игр).	• Формат имени balance doc: Gameplay. FeatureName. • Владельцем документа делаем аккаунт Google documentation.kh@plarium.com. • Даем доступ всем сотрудникам департамента Game BI & Analytics. • Требования к оформлению balance doc.
6	☐	Концепт баланса перенесен из balance draft в новый баланс документ balance doc.	

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

7	☐	Проведен митинг с Technical Writers и QA.	• Цель митинга:
			1. Провести презентацию концепта функциональности для Technical Writers и QA.
			2. Утвердить с Technical Writers структуру описания функциональности.
			3. Утвердить рабочие названия с Technical Writers.
			4. Обсудить с QA тонкие места в реализации, чтобы учесть все это в описании функциональности.
			• На митинг зовем:
			  • @Daria Riaboshapka .
			  • @Maksym Arhunov .
			  • @Vadym Syvolap .
			  • @Anton Kolesnyk .
			• Результат митинга:
			  • Структура описания функциональности.
			  • Утвержденные рабочие названия.
			
			⚠ **Important!!!**
			До митинга, каждый участник митинга обязан прочитать концепт функциональности.

8	☐	Проведен митинг по UX mobile, получены эстимейты и начата работа над мокапами.	• Для разработки мокапа функциональности пишем 2d/UI Art Team Lead @Kateryna Pshenychnykova и узнаем:
			  • Какой UX Designer будет ответственным за дизайн мокапов для функциональности.
			  • Когда команда UX Designes сможет провести первый митинг.
			  • Когда команда UX Designers сможет приступить к работе.
			  • Утверждаем исполнителей и даты с @Vadym Syvolap.
			  • Договариваемся о митинге с @Kateryna Pshenychnykova .
			• Создаем ивент в капендаре:
			  • Бронируем переговорную с телевизором.
			  • Заполняем поля ивента по примеру Шаблон описания события.
			  • Цель митинга:
			  • Передать ответственному UX Designer'y информацию о функциональности.
			  • Ознакомить Localizator с функциональностью.
			  • Договорится о следующем митинге, на котором будет готов первый вариант мокапа функциональности.
			  • На митинг приглашаем:
			  • 2D/UI Art Team Lead - @Kateryna Pshenychnykova .
			  • UX designer ответственный за Функциональность / сообщает @Kateryna Pshenychnykova .
			  • Localizator - @Iryna Babenko .
			  • Creative Content - @Iryna Babenko .
			  • Результат митинга:
			  • Задача передана в разработку.
			  • Ответственный UX Designer / Localizator / Creative Content понял задачу.
			  • Получены эстимейты от @Kateryna Pshenychnykova / @Iryna Babenko .
			• Проводим данные митинги пока не закончена работа над мокапом / локализацией / проработкой названий для контента.

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

- Workflow это бюрократия!?

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

- Workflow это бюрократия!?
- Workflow не инструмент контроля для менеджера

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

WORKFLOW

- Workflow это бюрократия!?
- Workflow не инструмент контроля для менеджера
- Workflow - инструмент осознания для геймдизайнера

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

JIRA, SCRUM, POKER PLANNING

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

JIRA, SCRUM, POKER PLANNING

- 2-недельный спринт и дэйли-митинги

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

JIRA, SCRUM, POKER PLANNING

- 2-недельный спринт и дэйли-митинги
- Унифицированная декомпозиция задач

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

JIRA, SCRUM, POKER PLANNING

- 2-недельный спринт и дэйли-митинги
- Унифицированная декомпозиция задач
- Poker Planning и оценка задач в Story Point

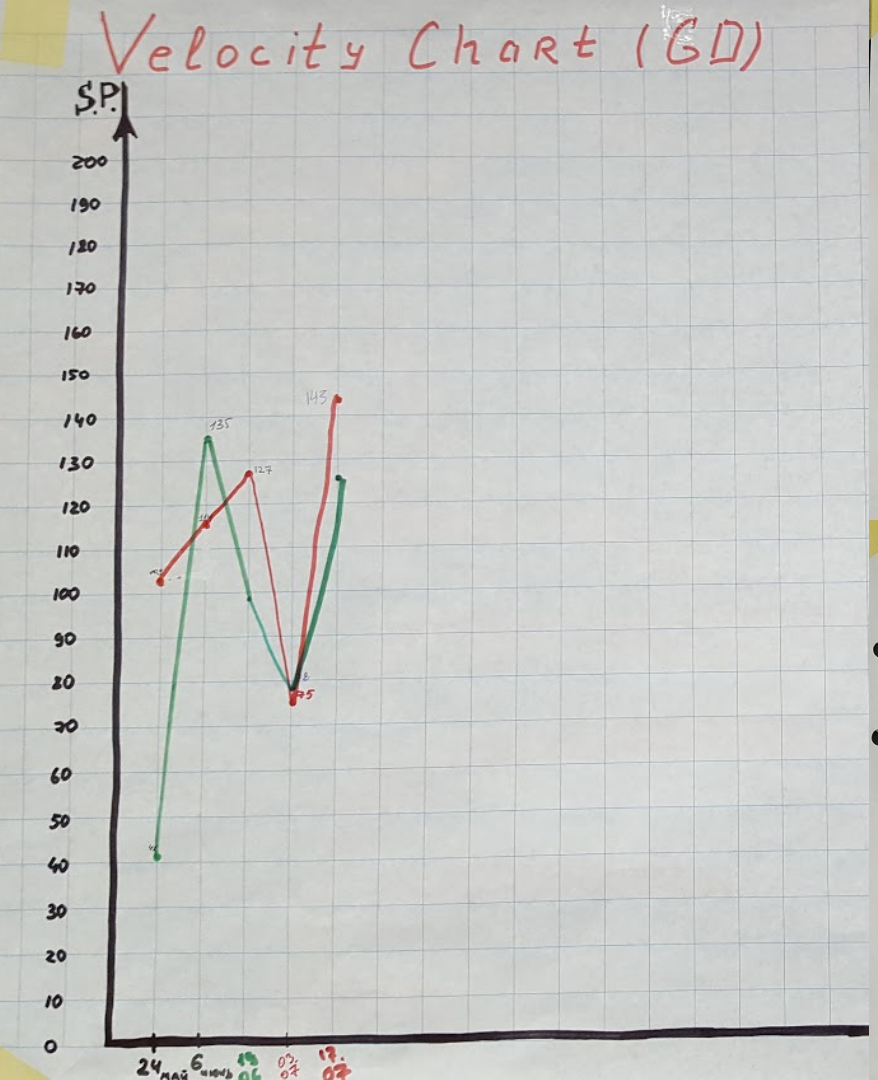
Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

JIRA, SCRUM, POKER PLANNING

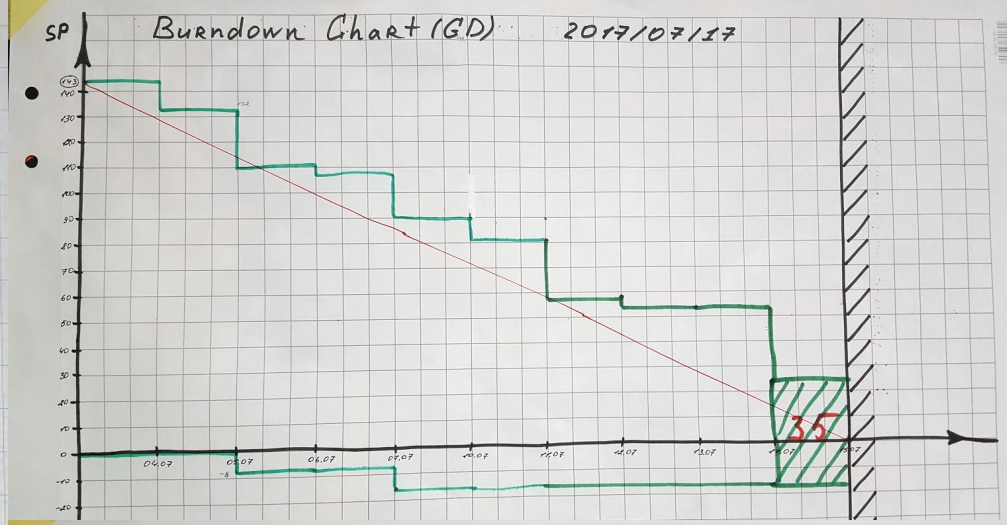
- 2-недельный спринт и дэйли-митинги
- Унифицированная декомпозиция задач
- Poker Planning и оценка задач в Story Point
- Физические Burndown и Velocity Charts

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

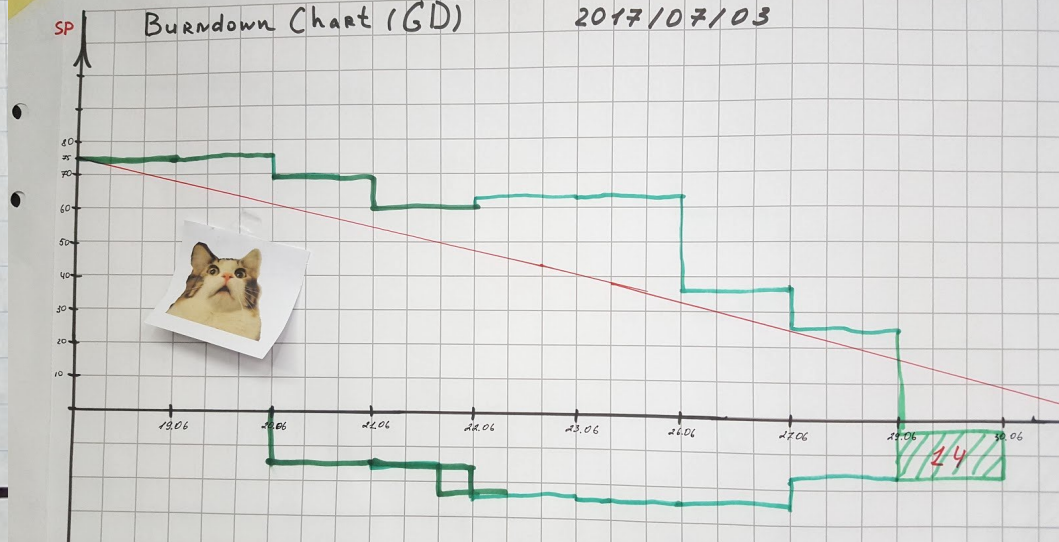
Velocity Chart (GD)



Burndown Chart (GD) 2017/07/17



Burndown Chart (GD) 2017/07/03



РЕТРОСПЕКТИВА

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕТРОСПЕКТИВА

- Ретроспектива как способ открыто говорить о проблемах

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕТРОСПЕКТИВА

- Ретроспектива как способ открыто говорить о проблемах
- Два типа ретроспектив:

  Внутренняя — обсуждаются вопросы по работе геймдизайнеров

  Внешняя — геймдизайнеры вместе с командами разработки обсуждают все вопросы, возникающие во время разработки функциональности

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕТРОСПЕКТИВА

- Ретроспектива как способ открыто говорить о проблемах
- Два типа ретроспектив:

  Внутренняя — обсуждаются вопросы по работе геймдизайнеров

  Внешняя — геймдизайнеры вместе с командами разработки обсуждают все вопросы, возникающие во время разработки функциональности

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕТРОСПЕКТИВА

- Ретроспектива как способ открыто говорить о проблемах
- Два типа ретроспектив:

  Внутренняя — обсуждаются вопросы по работе геймдизайнеров

  Внешняя — геймдизайнеры вместе с командами разработки обсуждают все вопросы, возникающие во время разработки функциональности

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ЦЕННОСТИ КОМАНДЫ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ЦЕННОСТИ КОМАНДЫ

- Возможность услышать ценности самой команды

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ЦЕННОСТИ КОМАНДЫ

- Возможность услышать ценности самой команды
- Возможность понять, какой команда себя видит и какой хочет видеть

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ЦЕННОСТИ КОМАНДЫ

- Возможность услышать ценности самой команды
- Возможность понять, какой команда себя видит и какой хочет видеть
- Определение суперкоманды

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

МАНТРА ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА

1. Не быть токсичным
2. Пользоваться экспертизой коллег
3. Быть эмоционально компетентным
4. Быть дружелюбным
5. Развиваться самим и делиться информацией
6. Восхищаться
7. Не бояться поражений
8. Не бояться пробовать, учиться на ошибках
9. Не бояться ответственности
10. Стремиться высказывать альтернативное мнение
11. Сначала выслушиваем альтернативное мнение
12. Не забываем, что вокруг нас профессионалы
13. Критиковать идеи, а не личность
14. Помогаем, если просят о помощи
15. Благодарим
16. Предлагаем помощь
17. Выполняем обязательства, следуем договоренности
18. Всегда говорим правду
19. Быть позитивными! Always stay on the bright side!

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО УРОВНЯ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО УРОВНЯ

- Разбор игр на постоянной основе

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО УРОВНЯ

- Разбор игр на постоянной основе
- Шаблон для разбора

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РАЗВИТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО УРОВНЯ

- Разбор игр на постоянной основе
- Шаблон для разбора
- Митинг по результатам разбора:
  - поиск идей
  - поиск решений

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕЗУЛЬТАТЫ

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕЗУЛЬТАТЫ

- Достигли высокой эффективности и предсказуемости процесса

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕЗУЛЬТАТЫ

- Достигли высокой эффективности и предсказуемости процесса
- Команда имеет единый понятийный аппарат
  и обладает общей экспертизой

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РЕЗУЛЬТАТЫ

- Достигли высокой эффективности и предсказуемости процесса
- Команда имеет единый понятийный аппарат
  и обладает общей экспертизой
- Внедряем похожий процесс в трёх командах департамента

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС
часть II

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи
    - Stage I - начало, детализация концепта

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи
    - Stage I - начало, детализация концепта
    - Stage II - сбор обратной связи

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи
    - Stage I - начало, детализация концепта
    - Stage II - сбор обратной связи
    - Stage III - финализация дизайна, полишинг,

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи
    - Stage I - начало, детализация концепта
    - Stage II - сбор обратной связи
    - Stage III - финализация дизайна, полишинг,
- Production - этап разработки

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

FEATURE DEVELOPMENT WORKFLOW

- Concept Development - создание концепта
- Pre-Production - работа над дизайном фичи
    - Stage I - начало, детализация концепта
    - Stage II - сбор обратной связи
    - Stage III - финализация дизайна, полишинг,
- Production - этап разработки
- Analysis & Maintenance - анализ и поддержка

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

CONCEPT DEVELOPMENT

- Поиск, генерация и отбор идей
- Создание и проработка концептов описания и баланса
- Утверждение концепта

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

PRE-PRODUCTION. STAGE I

- Детализации концепта, создание дизайн-документа
- Работа с техническими писателями
- Проработка баланса
- Начало работы над UX дизайном и локализацией

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

PRE-PRODUCTION. STAGE II

- Получение обратной связи у команды BP
- Получение обратной связи у команды разработки
- Получение обратной связи у команды стейкхолдеров

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

PRE-PRODUCTION. STAGE III

- Обработка полученной обратной связи
- Финализирование дизайн документа
- Финализирование баланса
- Ревью и финализирование UX дизайна
- Вычитка дизайн документации
- Презентация дизайна команде разработки
- Взаимодействие с комьюнити

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

PRODUCTION

- Саппорт команды разработки
- Актуализирование дизайн документа / баланс документа
- Тестирование фичи на тестовом билде/сервере

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

ANALYSIS & MAINTENANCE

- Взаимодействие с командой BP
- Получение аналитических отчетов
- Внесение изменений на основе аналитических отчетов / фидбеков

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

THANK YOU

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

КОНТАКТЫ

Vadym Syvolap | Game Design Team Lead

vadymsyvolap

SCUBOMBOM

v.syvolap

SW-2152-9276-4234

swagscumbag

420Blade

Copyright Plarium Global LTD. 2018
Do not distribute

TAKE THE WORLD