

# Как собрать портфолио разработчику игр без коммерческого опыта: пошаговый план для фриланса

Одна из самых частых проблем начинающих геймдев-разработчиков — отсутствие коммерческого опыта. Заказчики просят портфолио, а показать, кажется, нечего. На самом деле портфолио можно собрать даже без работы в студии — важно правильно подойти к этому процессу.

Если вы хотите зарабатывать на разработке игр удалённо, портфолио — это не формальность, а главный инструмент продаж.

## Что действительно важно в портфолио геймдев-фрилансера

Заказчику не так важно, работали ли вы в крупной студии. Его интересует:

- Умеете ли вы доводить проект до рабочего состояния
- Понимаете ли вы структуру игры
- Насколько аккуратно написан код
- Есть ли у вас понимание логики и механик

Даже небольшой, но законченный проект производит лучшее впечатление, чем десятки незавершённых прототипов.

## Три проекта, которые можно сделать

# для портфолио

## 1. Простая 2D-игра.

Например, аркада или платформер с меню, системой очков и перезапуском уровня. Такой проект показывает понимание базовой игровой логики.

## 2. Прототип с одной уникальной механикой.

Это может быть необычное управление, физика или система взаимодействия. Заказчикам важно видеть, что вы умеете реализовывать идеи.

## 3. Демонстрация прикладной задачи.

Например, интеграция рекламы, система сохранений или инвентарь. Такие проекты особенно ценятся во фрилансе, потому что напрямую связаны с реальными заказами.

# Как правильно оформить проект

Мало просто написать игру. Важно грамотно её представить:

- Кратко описать задачу и цель проекта
- Указать используемый движок и технологии
- Объяснить, какие сложности были решены
- Добавить скриншоты или короткое видео

Если код размещён на GitHub — это дополнительный плюс. Главное, чтобы репозиторий был структурирован и не выглядел хаотично.

# Нужно ли выкладывать билд?

Если проект небольшой — да, лучше предоставить возможность протестировать игру. Это повышает доверие. Но даже если билда нет, подробное описание и демонстрация механики уже работают на вас.

# Типичные ошибки новичков

- Слишком сложный первый проект
- Попытка сделать «идеальную игру» вместо законченной
- Отсутствие описания своей роли и задач
- Неполные или заброшенные проекты

Во фрилансе ценится не масштаб, а результат. Лучше три простых, но завершённых проекта, чем один амбициозный, который не доведён до конца.

# Как портфолио помогает выйти на первые заказы

Когда вы откликаетесь на удалённую работу по разработке игр, заказчик принимает решение быстро. Наличие конкретных примеров показывает, что вы уже проходили весь цикл: от идеи до работающей сборки.

После первых выполненных заказов портфолио начинает расти естественным образом. Главное — сделать первый шаг и собрать базу.

---

## Ищите проекты для старта?

На [alot.pro](https://alot.pro) можно найти удалённые вакансии и фриланс-заказы по разработке игр — от небольших доработок до полноценных проектов. Это удобный способ получить первый опыт и начать зарабатывать.

Также доступно мобильное приложение для быстрого отклика на вакансии: [alot.pro/getapp](https://alot.pro/getapp)

---

Revision #1

Created Fri, Feb 13, 2026 2:06 PM by Admin

Updated Fri, Feb 13, 2026 2:06 PM by Admin