

Программа



ASAP
GAMES



22 - 27 февраля на Twitch

22 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

О мифах и реальности игровой индустрии

Геймдизайнер все решает, без навыков программирования в геймдеве не выжить, игры бездушны, российская индустрия во мгле и еще множество других «разоблачений». Что правда, а что ложь? Давайте разбираться.



Максим Николаев
руководитель направления
по развитию бизнеса, [BYTEK](#)

18:15 по ВДК
11:15 по МСК

Профессии в геймдеве

Tag yourself по профессиям – кто делает игры, зачем столько людей в команде и как найти себя среди них? Перечисление профессий и короткий рассказ о том, что они умеют делать.



Нана Туркия
старший менеджер по персоналу,
[MY.GAMES](#)

23 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

Все о профессии геймдизайнер

Геймдизайнер – не режиссер, но кто тогда? Разберемся в специфике профессии и узнаем, как начать думать и принимать решения, как геймдизайнер, если хочешь развиваться в этом направлении.



Евгений Судак
head of game design,
[PIXONIC \(MY.GAMES\)](#)

24 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

Все о профессии разработчик/программист

Программисты в геймдеве сегодня – какие языки и направления выбрать, нужна ли «вышка» и сколько можно получать, если работать «там» и «здесь». Какие «виды» программистов бывают, что такое «база» и как учиться в современном мире переизбытка информации.



Владимир Алямкин
ведущий программист,
[PUSHKIN STUDIO \(MY.GAMES\)](#)

18:30 по ВДК
11:30 по МСК

Геймдев на Дальнем Востоке: Game Forest. Playrix

О «жизни» дальневосточного геймдева на примере компании Game Forest. Playrix: рабочие будни и требования к специалистам. Кто знает – может, именно в этой компании ты найдешь свое место и сможешь реализоваться?



Лола Исманова
HR-специалист, [GAME FOREST. PLAYRIX](#)

Программа

22 - 27 февраля на Twitch

25 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

Все о профессии художник

Как выглядит профессия художника в геймдеве изнутри. Все тонкости работы и необходимые навыки. Как стать художником и найти свое «направление»?



Мария Никифорова
ведущий художник,
GAME FOREST. PLAYRIX

18:30 по ВДК
11:30 по МСК

Правила гейм-дизайнера: собственный опыт

Проблемы, возникающие в процессе разработки, сложности и вызовы – то, с чем сталкивается геймдизайнер каждый день. Спич об особенностях работы с прод-командой, аналитиками, дев-командой и издателем. О «граблях»: какие лучше обойти, а на какие лучше всего наступить?



Игорь Васильев
геймдизайнер,
GAME FOREST. PLAYRIX

26 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

О профессии продюсера: собственный опыт

Игра от её «рождения» и до релиза – в чем заключается работа продюсера, и что он делает для достижения командных целей. Об этом на примере собственного специфического опыта работы руководителя проекта.



Максим Фомичев
продюсер,
PIXONIC (MY.GAMES)

18:30 по ВДК
11:30 по МСК

Все о профессии тестировщика

«Не баг, а фича». Откуда пошло мнение, что стать тестировщиком очень легко, зарплата – как у программиста, а работа почти как отдых? Так это или нет – разберемся.



Артем Стукалов
продюсер, **BYTEK**

27 февраля

17:00 по ВДК
10:00 по МСК

Геймдев на Дальнем Востоке: MyTona

Дальневосточный геймдев от лица MYTONA на реальном опыте. Как стать разработчиком игр, какие навыки прокачивать и какое обучение сейчас актуально. А также советы по подготовке к собеседованию в геймдев-компанию, и что ожидает джуна в этой профессии.



Тимур Борисов
lead talent manager,
MYTONA

18:30 по ВДК
11:30 по МСК

Игры как медиа и медиа об играх

Варианты и перспективы развития в игровой индустрии: есть ли жизнь в нишевых игровых медиа? Из главного мужского журнала страны в игровые медиа и Mail.ru Group: как попасть и чем заняться?



Антон Городецкий
руководитель медиапроекта о
видеограх, **PLAYER ONE**
(MY.GAMES)