

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.



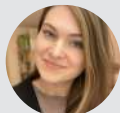
#### Максим Николаев

руководитель направления  
по развитию бизнеса, [BYTEX](#)

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 Алякин

техлид,  
[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 реализовать?



#### Лола Исманова

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

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, [BYTEX](#)

## 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 видеоиграх, [PLAYER ONE](#)  
[MY.GAMES](#)