**Заголовок:**

Вся наша жизнь – игра: полезные лекции о GameDev в рамках «Время IT»

**Анонс:**

Эксперты крупных компаний, в том числе выпускники ГУАП, поделились секретами разработки игр и их выпуском на рынок

**Текст:**

Третий день регионального цифрового форума «Время IT» стартовал с обзора игрового рынка и платформы VK Play. Андрей Александров, руководитель VK Play Media и игрового СМИ в составе VK Play с двадцатилетним опытом работы поделился своей карьерной траекторией и возможностями, которые компания предоставляет студентам.

— Мы работаем на российском рынке, хорошо его знаем. Мы понимаем, о чем рассказывать пользователям, что им интересно и в каком формате. Опыт, который вы получите у нас, обязательно сможете применить в других сферах. Начинающие специалисты на старте задают большое количество вопросов о монетизации своего продукта. Не думайте об этом совсем, в первую очередь важны навыки, которые вы получите. Анализируйте конкурентов, это помогает становиться лучше, — Андрей Александров, руководитель VK Play Media и игрового СМИ в составе VK Play.

Андрей рассказал об основных подразделениях VK и реализуемых задачах, про образовательные и карьерные возможности. Так, по его словам, в компанию VK Play можно попасть как разработчик игры. VK Education более 12 лет реализует образовательные проекты, также проводит свыше 80 курсов в год. В 2022 году выпускников проекта VK Education вошли в кадровый состав платформы.

Своим опытом со студентами поделился выпускник ГУАП Дмитрий Брянский. Продакт-менеджер, тестировщик и геймдизайнер рассказал о разработке мобильных игры — от идеи до конечного продукта. Такая лекция для обучающихся университета полезна уникальным опытом спикера, который также учился ГУАП. В 2011 году Дмитрий окончил вуз, а теперь ведёт экспертную лекцию про GameDev. Дмитрий Брянский пояснил, что тенденции жанров очень мобильные и разнообразные — arkanoid, zuma-style, hidden objects, match 3, dash-style. Кланировать игры, по его мнению, не имеет смысла, следует ориентироваться на аудиторию. Выпускник ГУАП назвал три столпа успешной игры — вовлечённость, монетизация и ретеншен.

— Мобильные игры в разработке дешевле стационарного гейминга. Сложная графика для телефона не требуется. Любой проект — креативная идея, которую может сгенерировать команда или отдельный специалист. При этом нужно помнить о правилах, которые помогут достичь успеха — простота объяснения правил, игра должна выделяться и самое главное — интересна самим разработчикам, — Дмитрий Брянский, продакт-менеджер, тестировщик и геймдизайнер, выпускник ГУАП.