

playrix



Liolyk Трушков
Brand Evangelist



Юля Крылова
Art Manager

март 2018

**Новые профессии
в игровой индустрии: Арт-менеджер**

О КОМПАНИИ

Компания была основана в Вологде в **2004** году.

За **14** лет мы стали лидером среди разработчиков мобильных игр в СНГ и вошли в **ТОП-10** крупнейших мобильных разработчиков в мире.



ТОП 10 В МИРЕ*

1.  腾讯
Tencent

2.  NetEase
Games

3.  King

4.  BANDAI
NAMCO

5.  XFLAG
B. B. G.

6.  SUP
ERC
ELL

7.  playrix

8.  netmarble

9.  ANIPLIX

10.  NC SOFT®

*Топ 10 мобильных компаний в мире по версии аналитического сервиса AppAnnie

ГЕОГРАФИЯ PLAYRIX

Дублин

Санкт-Петербург

Петрозаводск

Вологда


Москва

Начало 2017



ГЕОГРАФИЯ PLAYRIX



	Начало 2017
	Конец 2017
	2018

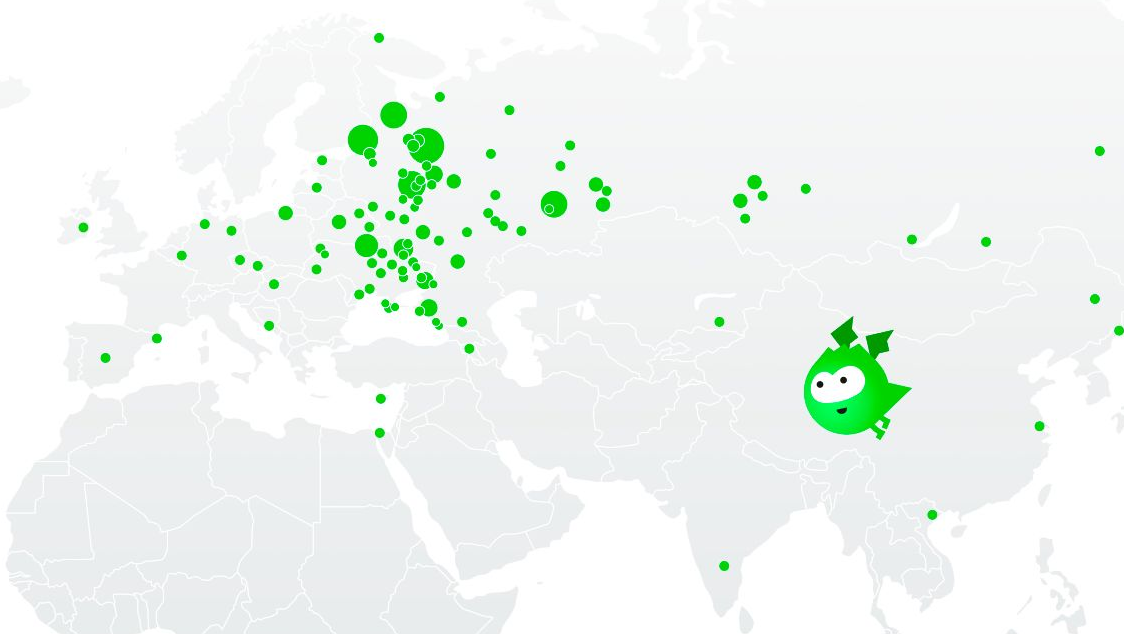
320 УДАЛЕННЫХ СОТРУДНИКОВ

23

страны

113

городов




РАБОТА С УДАЛЕННЫМИ СОТРУДНИКАМИ ВНУТРИ КОЛЛЕКТИВА



РАБОТА С УДАЛЕННОЙ И РАСПРЕДЕЛЕННОЙ КОМАНДОЙ





**Новые профессии —
откуда они берутся
и зачем?**

ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОГО РАЗРАБОТЧИКА

УСЛОВНЫЕ РАЗДЕЛЕНИЯ ГРУПП ЛЮДЕЙ ОБЪЕДИНЕННЫХ ЖЕЛАНИЕМ ДЕЛАТЬ ИГРЫ:

Человек-оркестр 1

«Мысдругом» или «Мысбратом» 2

Мы – команда 3-5

Студия 5-15

Компания 15-∞

КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ ЗАНЯТЫХ НА ОДНОМ ПРОЕКТЕ

Человек-оркестр

1

«Мысдругом» или «Мысбратом»

1-2

Мы – команда

1-5

Студия

2-15

Компания

2-∞

ПРИМЕР

Вот так выглядел бы список геймдизайнеров на проекте без деления по специальностям и направлениям:

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

Game Designer

ВОТ ТАК ОН ВЫГЛЯДИТ СЕЙЧАС

Список должностей отдела геймдизайна на одном из наших проектов:

Lead Game Designer

Lead Game Designer

Lead Game Designer

Lead Game Designer

Game Design Manager

Game Designer Balance

Game Designer Balance

Game Designer

Level Designer

Level Designer

Level Designer

Level Designer

Level Designer

Level Designer

Level Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Narrative Designer

Lead Technical Game Designer

Technical Game Designer

Technical Game Designer

Technical Game Designer

Technical Game Designer

Lead Game Designer Content

Game Designer Content

Game Designer Content

Game Designer Content

Game Designer Content

Game Designer Content

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ

ПРОГРАММИСТЫ

ЕЩЕ?!

MARKETING

Q&A

SUPPORT

HR

SOUND

COMMUNITY

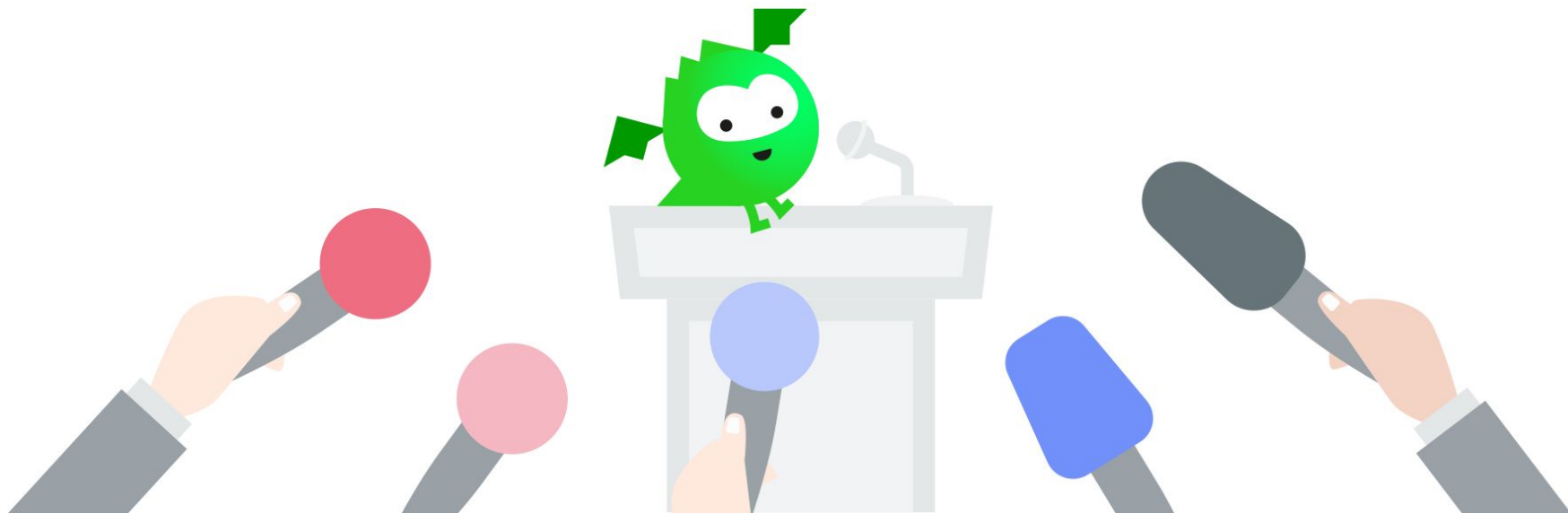
ХУДОЖНИКИ

PR

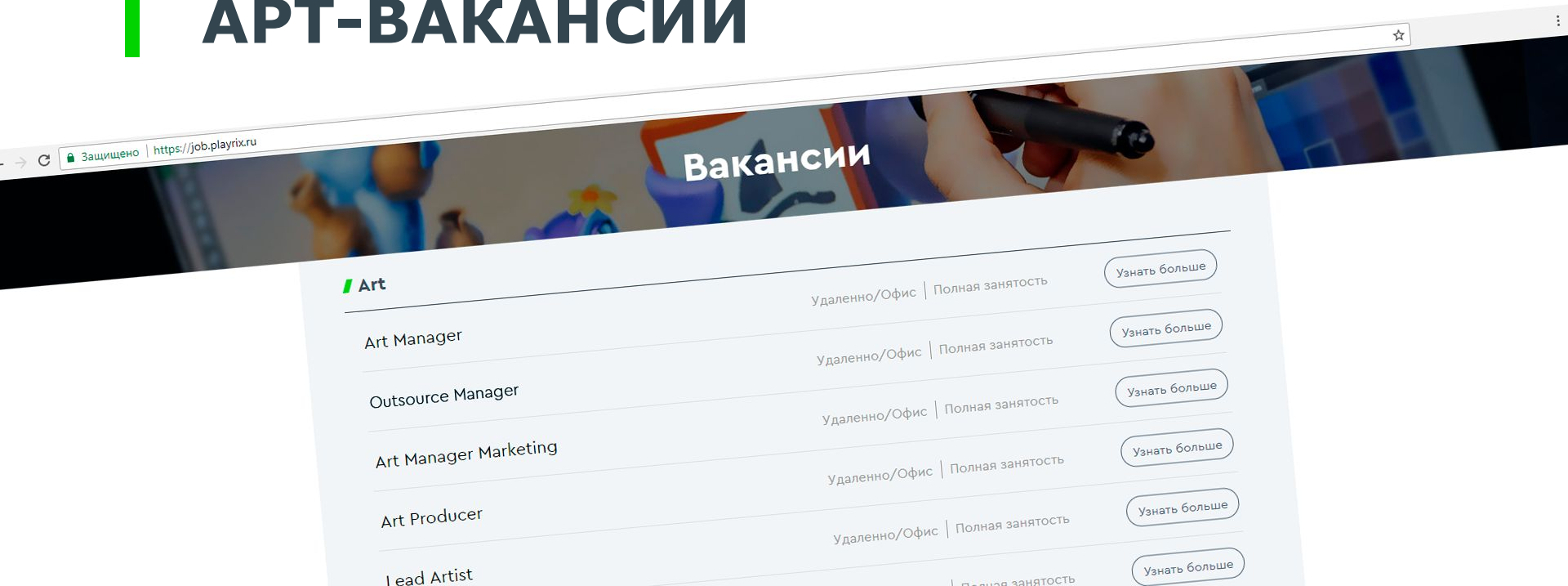
И ПРОЧИЕ



А ТЕПЕРЬ СЛОВО **ЮЛЕ КРЫЛОВОЙ** —
АРТ-МЕНЕДЖЕРУ НА ПРОЕКТЕ
HOMESCAPES



РЕДКИЕ, НО АКТУАЛЬНЫЕ: АРТ-ВАКАНСИИ



Art

Art Manager

Удаленно/Офис | Полная занятость

Узнать больше

Outsource Manager

Удаленно/Офис | Полная занятость

Узнать больше

Art Manager Marketing

Удаленно/Офис | Полная занятость

Узнать больше

Art Producer

Удаленно/Офис | Полная занятость

Узнать больше


Lead Artist

Удаленно/Офис | Полная занятость

Узнать больше

Полная занятость

Узнать больше



Чем занимается арт-менеджер и зачем он нужен в проекте?

В ОБЯЗАННОСТИ АРТ-МЕНЕДЖЕРА ВХОДИТ:

1. Предложить идеи команде;
2. Поддерживать процесс в разработке;
3. Взаимодействовать с другими командами;
4. Взаимодействовать с другими отделами;

1. МЕНЕДЖМЕНТ АРТ-КОМАНДЫ:

- Формирование;
- Развитие;
- Создание эффективных связей;
- Координация работы команды;
- Оценка результатов.



2. РАБОТА С ПРОЦЕССАМИ РАЗРАБОТКИ

- Создание;
- Мониторинг;
- Улучшение.

3. ПЛАНИРОВАНИЕ ЗАГРУЗКИ АРТ-ОТДЕЛА

- Глобальное планирование;
- Приоритезация;
- Обозначение и контроль сроков;
- Мониторинг изменений в проекте;
- Регулировка нагрузки арт-команды.

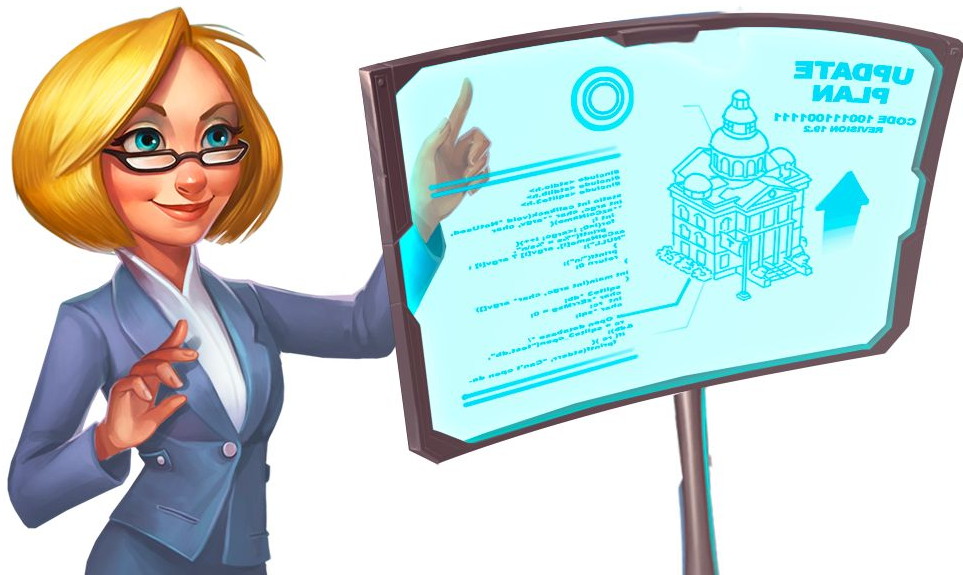
4. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ОТДЕЛАМИ

- Консультирование по вопросам графики;
- Синхронизация планирования и изменений в проекте;
- Совместная работа и обмен опытом с менеджерами других проектов и направлений;
- Мониторинг изменений в проекте.

I 5. ПРОДВИЖЕНИЕ ЗАДАЧ

- Комментирование на разных этапах разработки графики;
- Подведение итогов;
- Аппрувы;
- Создание поля для обсуждения особо сложных случаев командой.

6. ПОДДЕРЖАНИЕ ПОРЯДКА В ПРОЕКТЕ И РЕПОЗИТОРИЯХ





7. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С АУТСОРС-КОМАНДАМИ

- Организация подбора и оформления задач;
- Регулировка нагрузки на аутсорс-команды;
- Улучшение процессов взаимодействия внутренней команды с аутсорс-командами.

8. ОТСМОТР ГРАФИКИ В БИЛДАХ

«Каждый Арт-менеджер должен **обязательно смотреть билды**.
И не только на предмет графики и корректности интеграции,
но для составления общего впечатления о целостности продукта»

— Юлия Крылова

ВОПРОСЫ?



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАШЕЙ КОМАНДЕ!

30+ вакансий на сайте job.playrix.com

