

# 5 Причин

Почему ты не станешь  
разработчиком игр?



# ТПУ

1 место среди вузов Сибири в ТОП-100 лучших российских вузов по версии Forbes

7 место в рейтингах по версии [Forbes](#)

9 место в рейтинге [RAEX](#)

11-12 место в рейтинге [Интерфакс](#)

# №1

6000 слушателей по программам дополнительного образования ежегодно

Более 250 направлений обучения по дополнительным программам

## Сегодня на вебинаре

- Директор Центра непрерывного образования ТПУ
- GEEKBRAINS, VK GROUP | МОСКВА — развитие, маркетинг, продажи
- ФРИЛАНС | САНКТ-ПЕТЕРБУРГ — ПОРТФЕЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ (ЧАСТНОЕ И ЛИЧНОЕ)
- 1-й взрослый разряд по компьютерному спорту
- АУДИТОР ФИНАНСОВОГО СЕКТОРА KPMG, МОСКВА



## Сегодня на вебинаре

- Образование:  
Бакалавр Экономики ВШЭ МОСКВА  
Магистратура CFA | Финансовая аналитика
- Регулярный участник конференций WhiteNights  
и DevGam
- 2019 год — участник конференции WhiteNights  
со своим инди проектом



## Сегодня на вебинаре

- Игры — это для детей
- Почему после курсов сложно трудоустроиться?
- Хочу начать делать свою игру. С чего начать?
- В России нет Геймдева
- Качественное портфолио Разработчика. Что это?

Сегодня на вебинаре

Игры — это для детей

# Игры — это для ВЗРОСЛЫХ!

## Капитализация рынка игровой индустрии

(in billion U.S. dollars)

Characteristic	Jun 2021	Nov 2021	May 2022
Activision Blizzard	75.22	46.98	61.41
Nintendo	74.71	53.23	52.15
Electronic Arts	41.64	35.32	36.13
Roblox Corporation	52.09	74.88	18.95
Take-Two Interactive Software, Inc.	21.47	19.56	14.21
Ubisoft	7.05	5.69	5.51
Square Enix Holding Group	6.17	6.23	5.2
CD Projekt	5.26	4.67	2.74

# Игры — это для ВЗРОСЛЫХ!

## Ещё цифры

За первый квартал 2022 года, сколько денег потратили игроки в играх на мобильных платформах?

- 01. 100 млн долларов
- 02. 500 млн долларов
- 03. 1 трлн долларов
- 04. 50 миллиардов долларов
- 05. 200 миллиардов долларов

# Игры — это для ВЗРОСЛЫХ!

## Ещё цифры

Players worldwide spent **\$41.2 billion** on mobile games and in-app purchases in **Q1 2022**.  
(Source: SensorTower)

The data combines AppStore — **\$25.6 billion** — and Google Play figures — **\$15.6 billion**.

Curiously, just the two top-grossing games scored over a billion in consumer spending. If you're wondering what they are, we're talking about Honor of Kings and PUBG Mobile, of course.

Did you know that just American gamers **spent more than \$60 billion** on games in **2021**?  
Additionally, according to Statista, over **40%** of them make in-app purchases.

# Зарботная плата

Какая зарботная плата разработчика игр в месяц (Junior)?

**01.** 50 000 р. — 100 000 р.

**02.** 100 000 р. — 200 000 р.

**03.** 30 000 р. — 50 000 р.

**04.** 10 000 р. — 30 000 р.

**05.** платят едой

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Какие перспективы?



~ \$ 6 000/м

Реальная З/П на старте:

40 000 - 50 000 р./м



Сегодня на вебинаре

Почему после курсов сложно  
трудоустроиться?

# Что я видел, работая в EdTech компании

## ФАКТ

50% слушателей не посещают курс



# Что я видел, работая в EdTech компании

## ПРИЧИНА

Нет обязательства присутствовать на всех уроках. Позволяется смотреть все в повторе. Можно не сдавать домашки. Итоговая работа проверяется не у всех

## СЛЕДСТВИЕ

Не просмотренный курс. Если просмотренный — то абы как. Нет контроля знаний. На вопросы “догоняющих” мало когда отвечают. Приходится разбираться самому

# Что я видел, работая в EdTech компании

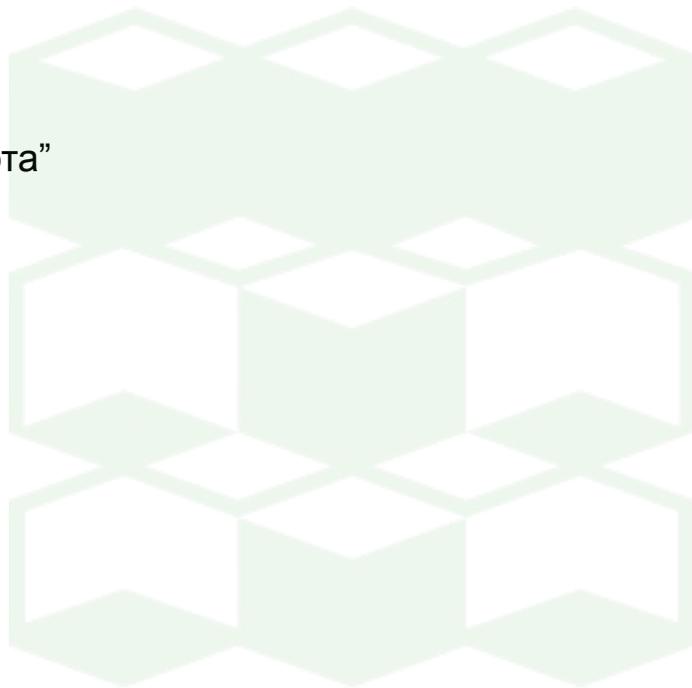
Позиция ТПУ в этой проблематике:

- ВУЗ отвечает перед государством напрямую
- Есть KPI — количество успешно завершивших обучение по программам Дополнительного образования
- Доходимость — у нас в приоритете

# Что я видел, работая в EdTech компании

## ФАКТ

Гарантия трудоустройства имеет горы “мелкого шрифта”



# Что я видел, работая в EdTech компании

## ПРИЧИНА

Реально гарантировать трудоустройство — невозможно физически без целевого контракта. Классное УТП, хотя круче продавать

## СЛЕДСТВИЕ

Обманчивая уверенность в своем будущем. Преждевременно расслабляешься — ведь тебя и так трудоустраивают. Куча негативных эмоций, когда трудоустройство не наступает

# Что я видел, работая в EdTech компании

## ФАКТ

Практики  $\neq$  преподаватели. Проблема коммуникации



# Что я видел, работая в EdTech компании

## ПРИЧИНА

Преподаватели стоят дороже. Преподаватели преподают в университетах.  
Люди боятся преподавателей им нужны практики

## СЛЕДСТВИЕ

Не поставленная речь. Слабый материал. Преподают факты СЕЙЧАС, а мир  
меняется. Передача собственного опыта — вместо универсальных знаний

# Что я видел, работая в EdTech компании

## ФАКТ

Устаревший материал



# Что я видел, работая в EdTech компании

## ПРИЧИНА

Производственный цикл 1й программы в компании занимает 5-6 месяцев. Материал дают практики из своего текущего опыта.

## СЛЕДСТВИЕ

Программа запущенная год назад — имеет внутри материал 1.5 летней давности. Более того — узко составленный из кейсов конкретного человека.

# Общая мысль

## Без Негатива — НО

Компаниям нужны ваши деньги, а не ваши успехи

Университет без успехов своих студентов — умирающая лошадь

**Вебинар приурочен  
к старту набора на наш курс:**

**«Разработчик игр  
и цифровых двойников  
на Unity»**

# Курс «Игры и цифровые двойники на Unity» — это



9 месяцев обучения с нуля до уровня Junior Unity Developer

10 обучающих модулей

Живые лекции в удобное время - в онлайн

Более 50 практических задач для развития навыков и портфолио



# Курс «Игры и цифровые двойники на Unity» — это



Фундаментальные знания в области разработки на Unity

Помощь с трудоустройством: HR блок и помощь с портфолио

Удостоверение о повышении квалификации установленного образца



# Программа курса «Игры и цифровые двойники на Unity»

- Программирование на C#
- Игровой движок Unity
- Интерактивное взаимодействие в Unity
- 3D-моделирование
- Создание персонажей и анимации
- Создание VR-взаимодействия
- Сборка проекта Unity для целевой платформы
- Защита проекта
- Блок по трудоустройству



## Сегодня на вебинаре

Хочу начать делать свою игру.  
С чего начать?

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Как начать?

Что ты хочешь? Заработок или свою собственную «поделку»?

Мы целимся в профессию.

Желание — это отличная мотивация

Мечта — шикарный ориентир

Постановка задач на год вперед по системе SMART — правильный подход.

**S****SPECIFIC****КОНКРЕТНАЯ**

Что именно надо  
сделать?  
Кто будет делать?  
Где будет делать?

**M****MEASURABLE****ИЗМЕРИМАЯ**

Как измерить  
результат?  
Как поймем, что  
цель достигнута?

**A****AMBITIOUS****АМБИЦИОЗНАЯ**

Как сделать цель  
амбициозной  
и мотивирующей?

**R****RELEVANT****СОГЛАСОВАНА**

Цель отвечает  
потребностям?  
Цель релевантна  
другим задачам?

**T****TIME BOUND****ОГРАНИЧЕНА**

В какие сроки  
(день/месяц/год)  
цель должна быть  
достигнута?

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

## Как начать?

Где ты хочешь работать?

Пишем в чатик:

Компания, в которой ты хочешь создавать игру и твоя должность в ней (помним про смарт) отдельно записываем себе это, кроме того что в чатик

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

## Как начать?

Где ты хочешь работать?

Best case — OK case — Worst case

Давай начнем с малого - в твоём городе есть геймдев? Ты искал?  
Попробуй поищи, вдруг есть. Проще начать (уверен, что есть)

Если в Blizzard не возьмут, какой план? Он есть? А стоило бы подумать

Пора узнавать требования работодателя и понимать, идёшь ли ты к ним вообще

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

## Как начать?

Истории успеха  $\neq$  проверенный и стабильный маршрут

Громкие истории успеха сбивают с толку.

“Ему только исполнилось 15 лет, он уже открыл свой It-startup в сан-франциско!”

“Он запустил свой проект на кикстартере и собрал 1 000 000 долларов!”

“Разработчик игры KENSHI делал ее 10 лет сам, а сейчас это одна из самых известных и успешных игр”

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

## Как начать?

Истории успеха  $\neq$  проверенный и стабильный маршрут

Громкие истории успеха сбивают с толку.

“Ему только исполнилось 15 лет, он уже открыл свой It-startup в сан-франциско!”

15 лет это не конец жизни. Пример - Хидео Кодзима

“Он запустил свой проект на кикстартере и собрал 1 000 000 долларов!”

39% проектов Краудфандинга имеют успех. 3% из них индивидуальные без подготовки.

“Разработчик игры KENSHI делал ее 10 лет сам, а сейчас это одна из самых известных и успешных игр”

Прецедент, а не стабильный вариант.

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Как начать?

Заработная плата через год (конец 2023 года)?

Какая у тебя будет? (в месяц)

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

## Как начать?

Ты уверен, что хочешь стать именно Разработчиком?

- Продюсер
- Геймдизайнер
- Художник
- Концепт-артист
- UX-UI дизайнер
- Разработчик
- Тестировщик
- Маркетолог
- ...

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Как начать?

Ты стал разработчиком — что дальше?

Какие планы? Есть глобальная мечта?

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Как начать?

Опыт IT и технический склад ума



ФИЗМАТ

ИЛИ



ГУМАНИТАРИЙ

=

УСТАРЕВШИЕ  
ПОНЯТИЕ



Однако — математика, школьный уровень, как минимум должна получаться на 4-ку. Если математика и физика вообще не давались никак — будет тяжело зайти в разработку.

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Небольшой вывод

- Сложности — они будут и их будет много
- Программировать — не для всех
- 50% проектов обречены на провал, 10% успех, 40% не доводят до конца
- Один в поле не воин — нужна команда
- Масштаб идеи — сразу сделать Ведьмака не выйдет. Но это нормально

# ХВАТИТ ИГРАТЬ! СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ!

Если ты хочешь стать профессионалом, параллельно, решает ли это еще какие-то задачи в твоей жизни?

Например:

- 01.** Повысится качество жизни
- 02.** Ты будешь чувствовать себя лучше (занят любимым делом)
- 03.** Первая работа на удалёнке? (возможность релокации)

...

# У меня не получится!

Технический склад ума. IT — это сложно

Факт — сложно ≠ невозможно

Параметры сложности:

- Входные навыки
- Время
- Желание
- Мотивация
- Поддержка
- Осязаемый результат

Параметры сложности:

- Дадим перед стартом
- От этого не уйти
- Если хочешь — получишь
- Проще всего — деньги
- Не бросим “в дороге”
- Целостный проект на выходе

Сегодня на вебинаре

В России нет Геймдева

В РФ нет игр!

Назовите какую-то игру из РФ  
или студию разработки?  
Знаете?

# В РФ нет игр!

«Космические рейнджеры»



«Корсары:  
Проклятье дальних морей»



«Ил-2 Штурмовик»



# Кому ты потом нужен?

Как минимум - НАМ

Лаборатория цифровых двойников

[Ученые ТПУ: цифровые двойники помогают прогнозировать надежность резервуаров для нефти / Служба новостей ТПУ \(tpu.ru\)](#)

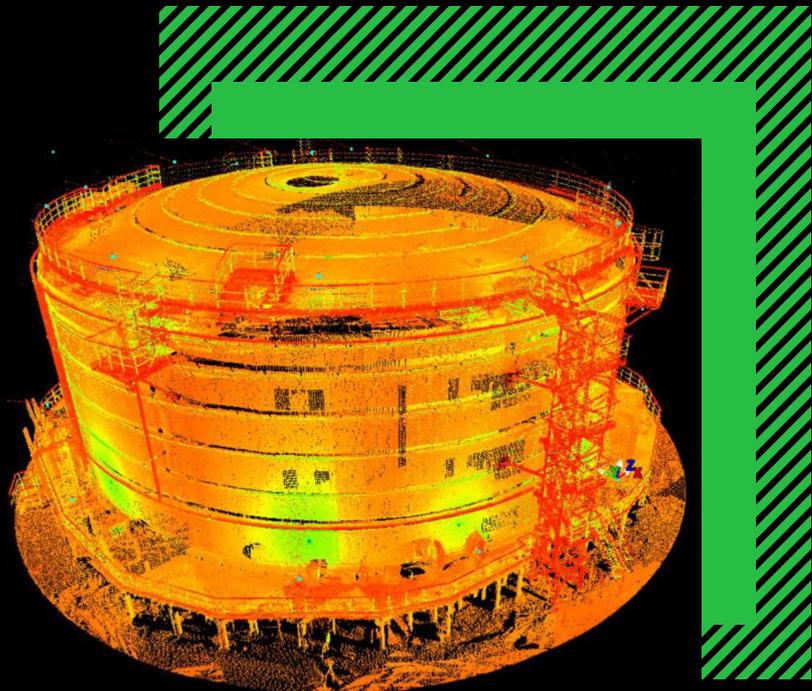


Фото: 3D-сканирование с внешней и внутренней стороны резервуара методом наземного лазерного сканирования

# Кому ты потом нужен?



Как максимум — НАМ

Кафедра игровой индустрии

Гранты и проекты по геймификации

«Умник» Фонда содействия инновациям и многие другие гранты и дотации



## Кому ты потом нужен?



Как максимум — нашим партнерам

Сотни наших выпускников работают в Геймдеве и в IT компаниях

Партнеры готовы сотрудничать с ТПУ по направлениям цифровых двойников и геймификации

# Кому ты потом нужен?

Как максимум — нашим партнерам

Регулярные обращения от выпускников ВУЗа в поисках команды для своих компаний

CEO Стартапа Neiro.Ai (San Francisco) — выпускник ТПУ регулярно зовет на стажировки наших студентов и слушателей программ Доп.образования

Сергей Дубновец — Co-founder и CEO Restkarma, сервиса оценки качества обслуживания клиентов.

Выпускник ТПУ, Выступает у нас на площадке 17 декабря. Так же регулярно ищет кадры для своих компаний именно у нас

Сегодня на вебинаре

Качественное портфолио  
разработчика.  
Что это?

# НАЛИЧИЕ ОПЫТА РАБОТЫ

Опыт работы над проектом на курсе  $\neq$  опыт работы

- Стажировки у партнеров и преподавателей
- Государственный диплом ТПУ после окончания обучения
- Коммерческие проекты
- Soft Skills (agile, scrum)
- Git - Fork
- Miro, Trello, Notion, Jira

# НАЛИЧИЕ ОПЫТА РАБОТЫ

Какое вам потребуется время, чтобы получить все эти навыки самостоятельно?

**01.** пару дней

**02.** пару лет

**03.** несколько месяцев

**04.** год

**05.** ВСЯ МОЯ ЖИЗНЬ

# SMART цель готова!

- 01.** Ты ответил где и кем хочешь работать (начал думать об этом)
- 02.** Измеряемый результат в виде заработной платы
- 03.** Амбициозная глобальная цель поставлена (начал думать о ней)
- 04.** Эта цель закрывает не только “порыв”, но и личные задачи (заработок, качество жизни, спокойствие)
- 05.** Ты знаешь какое время на это потребуется

# Выводы

## ИТОГО:

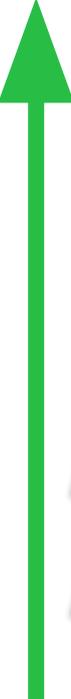
- ВУЗ > EdTech курсов
- Хватит откладывать — пора начинать
- Идеи — ничего не стоят. Нужно создавать
- Деньги будут!
- Не получится — поможем
- На выпуске — не индивидуальные энтузиасты, а готовые команды
- Игры есть в РФ

## ИТОГО:

Почему ты не станешь разработчиком игр?

Если хочешь — ты обязательно станешь разработчиком!

# Старт курса «Игры и цифровые двойники на Unity»



Первый поток стартует 20 января 2023 года

25 человек в группе

Базовая стоимость обучения в курсе 95 000 рублей

До 25 декабря действует скидка 35%  
Стоимость курса составит 62 000 рублей

[unity.tpu.ru](http://unity.tpu.ru)



# Вопросы?

