

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.Q.

6.  SUP
ERC
ELL

7.  playrix

8.  netmarble

9.  ANIPLX

10.  NC SOFT®

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

ГЕОГРАФИЯ PLAYRIX

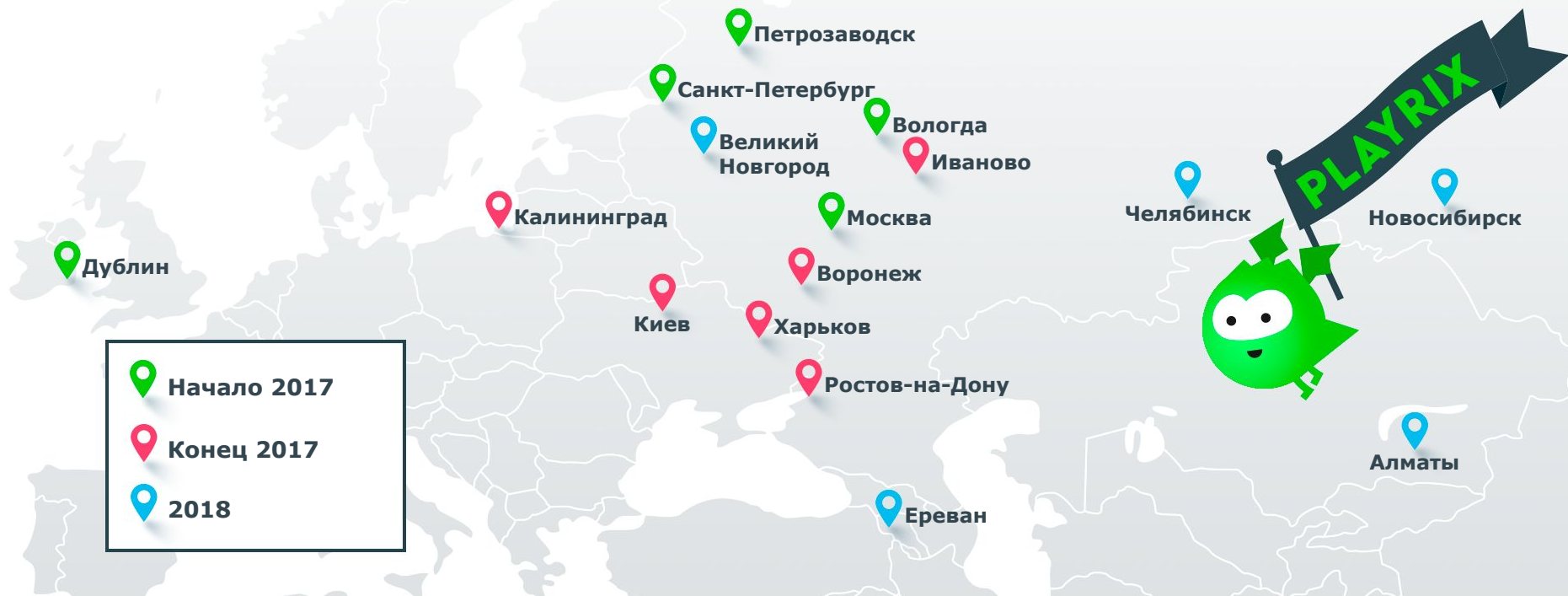
Дублин

Начало 2017

Петрозаводск
Санкт-Петербург
Вологда
Москва



ГЕОГРАФИЯ PLAYRIX



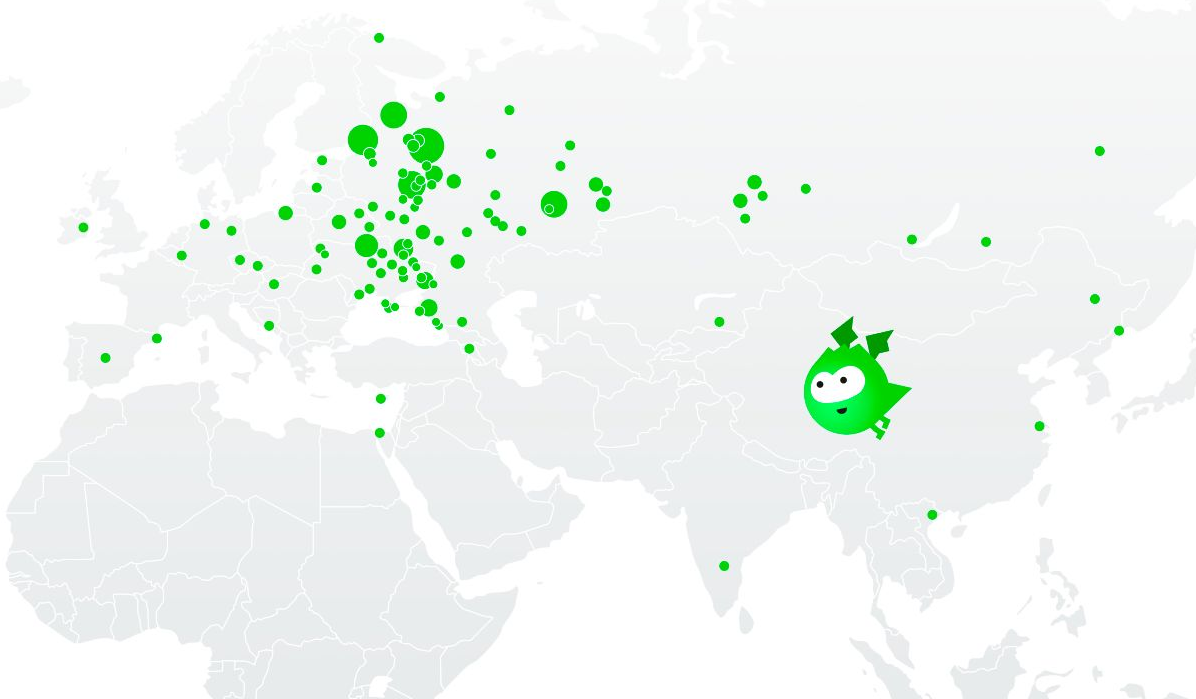
320 УДАЛЕННЫХ СОТРУДНИКОВ

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-∞

100

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

[illegible][illegible][illegible][illegible]

| 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

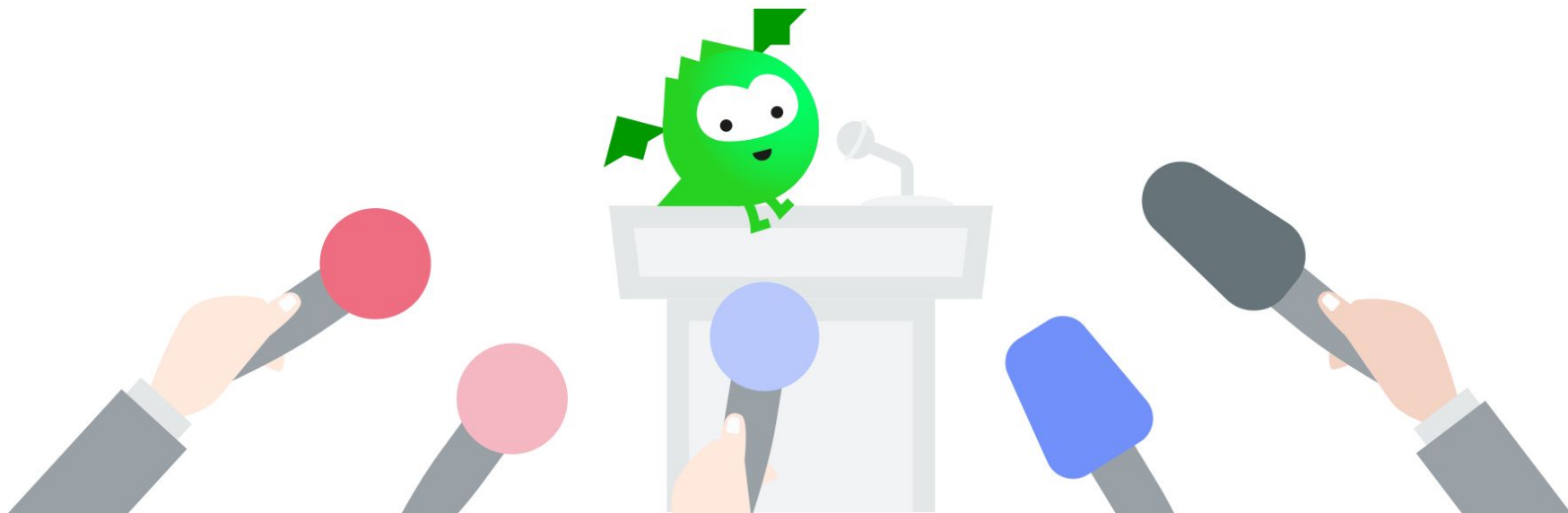
ХУДОЖНИКИ

PR

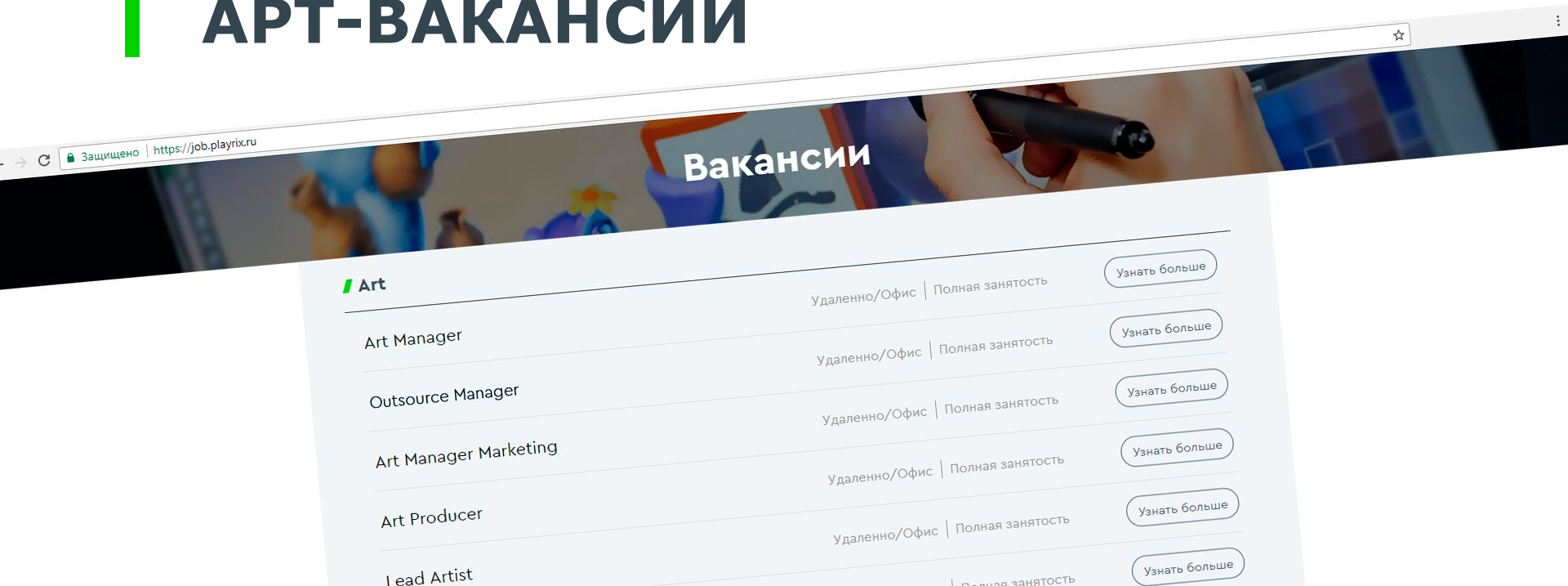
И ПРОЧИЕ



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 идею команде;
2. Поддерживать процесс разработки;
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

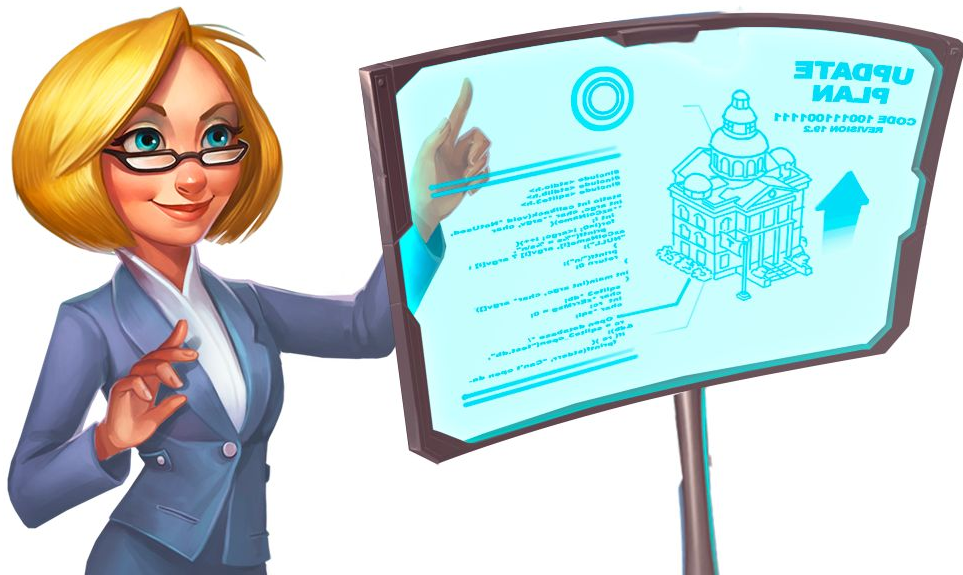
- Консультирование по вопросам графики;
- Синхронизация планирования и изменений в проекте;
- Совместная работа и обмен опытом с менеджерами других проектов и направлений;
- Мониторинг изменений в проекте.



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

