



ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

МЕНЕДЖМЕНТ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

ВЫСШАЯ ШКОЛА
ВШБИ
БИЗНЕС-ИНФОРМАТИКИ



**Программа
запущена
в 2014 году**

**Сейчас идет набор
на седьмой
поток обучения**

**На каждом
потоке**

30-35

человек

Чего ожидать
от программы?

1 СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОЙ ИГРЫ

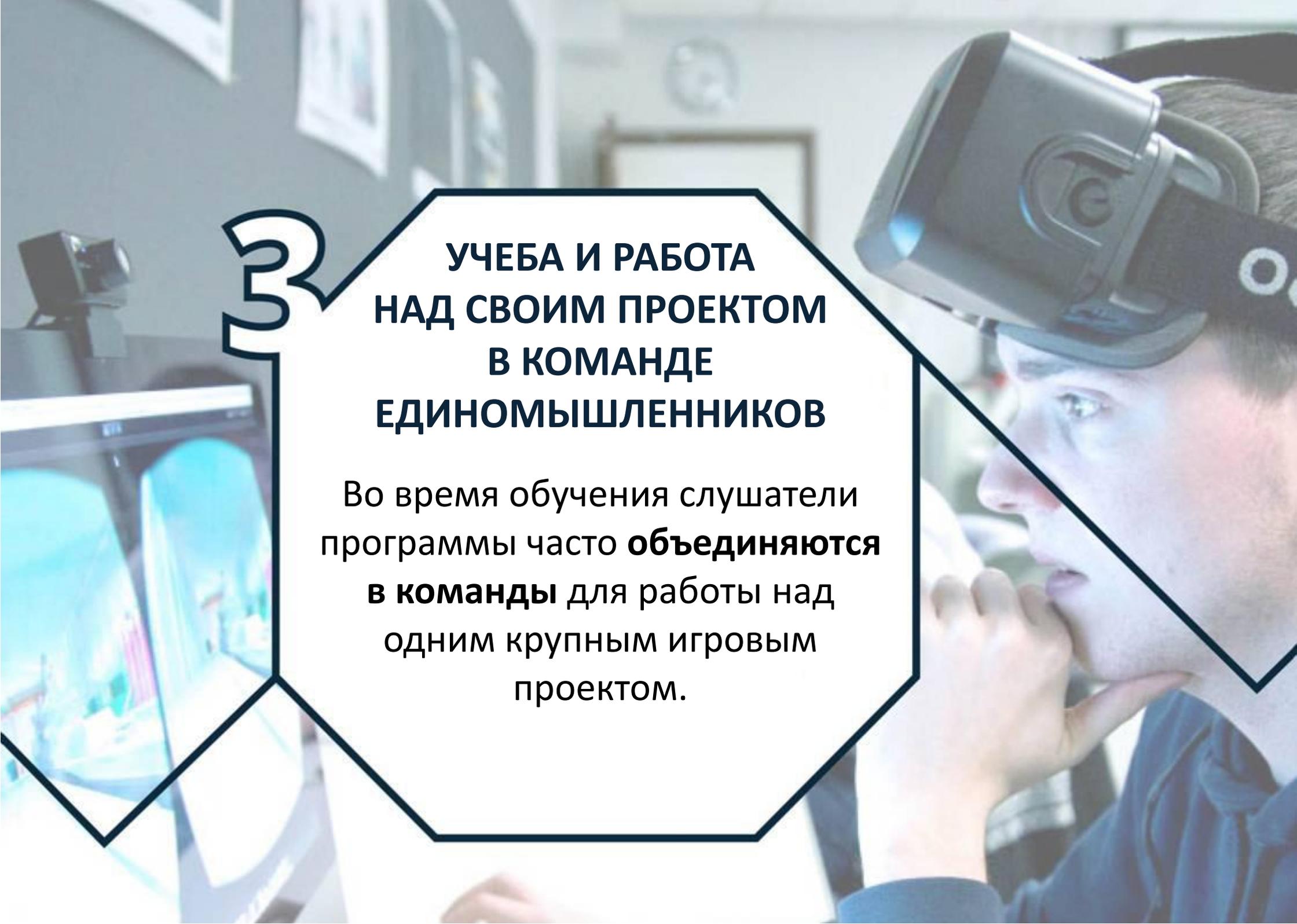
В ходе обучения вы создаете **проектную документацию и прототип** собственной игры. Если игра уже есть, то улучшаем ее финансовые показатели.



2

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ И ЗНАНИЯ

**Системные знания по
геймдизайну, управлению
командой, оперированию,
маркетингу, монетизации
и др.**

A young man is wearing a VR headset and looking intently at a computer monitor. The monitor displays a 3D game environment with blue and white tones. The background is a blurred office or classroom setting with a clock on the wall.

3

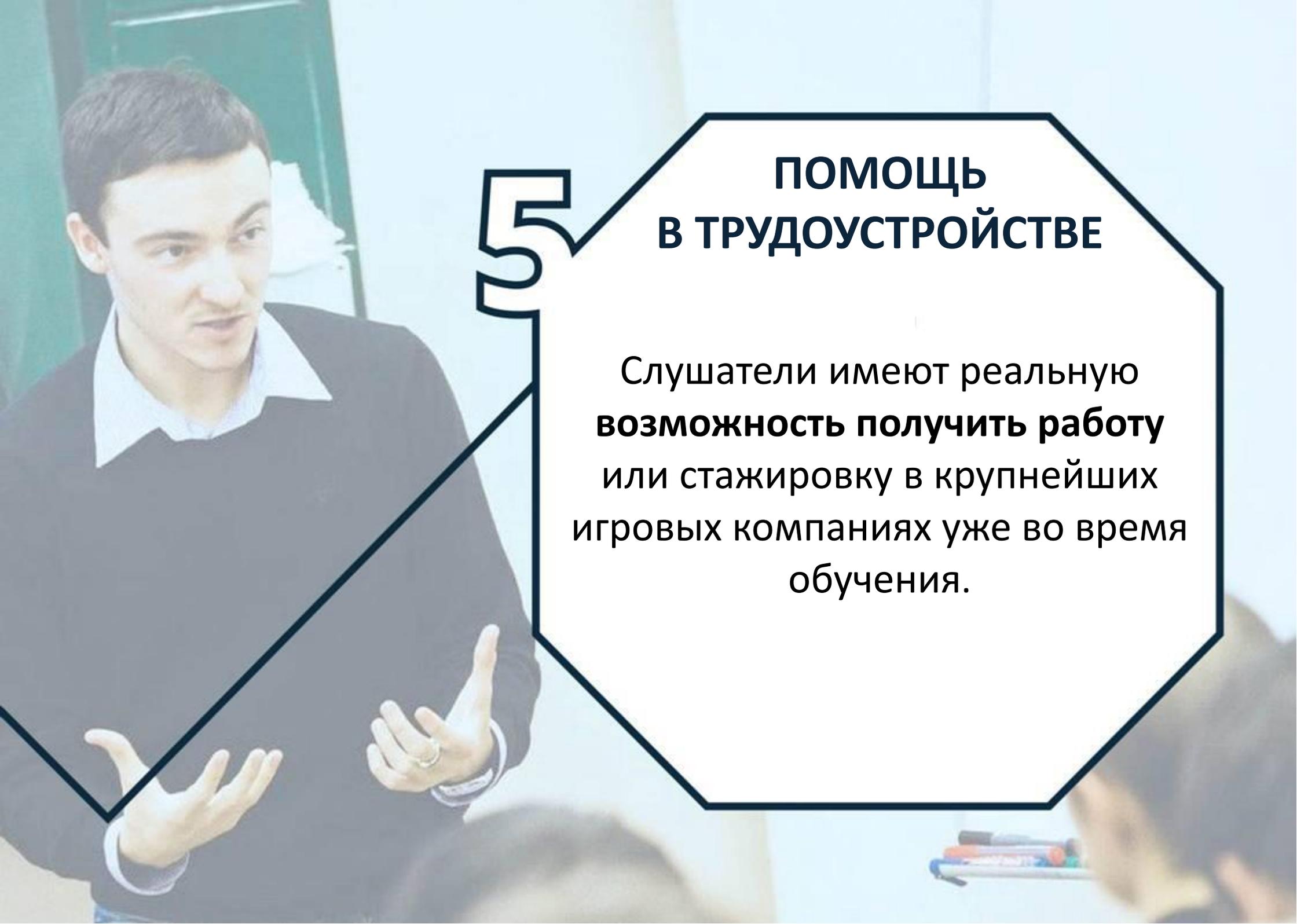
УЧЕБА И РАБОТА НАД СВОИМ ПРОЕКТОМ В КОМАНДЕ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Во время обучения слушатели программы часто **объединяются в команды** для работы над одним крупным игровым проектом.

ДОСТУП К УНИКАЛЬНОМУ УЧЕБНОМУ МАТЕРИАЛУ

Даже во внеучебное время идет постоянное общение в закрытых группах и чатах, выкладывается образовательный материал, проводятся дополнительные учебно-методические мероприятия.

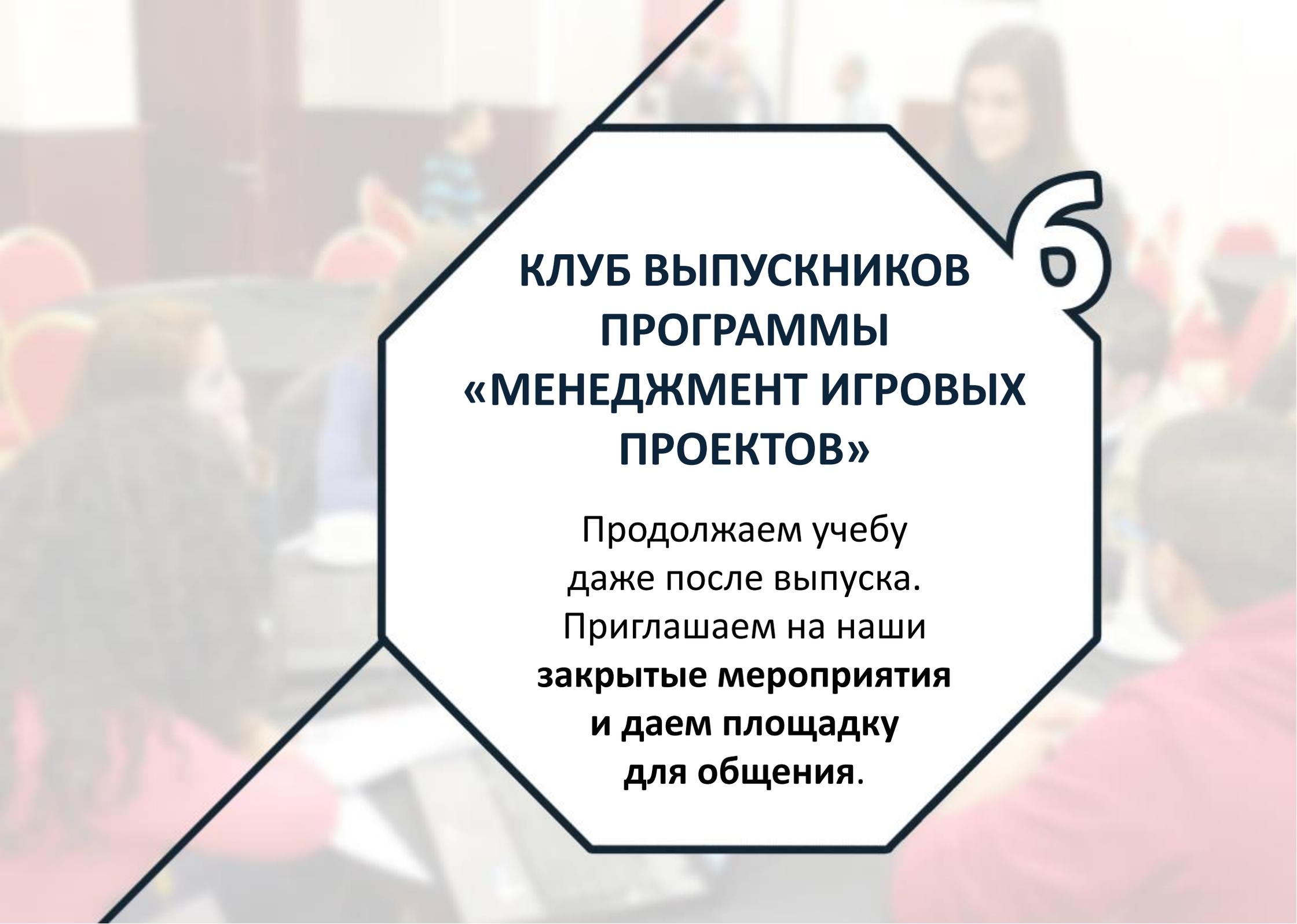
4



5

ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ

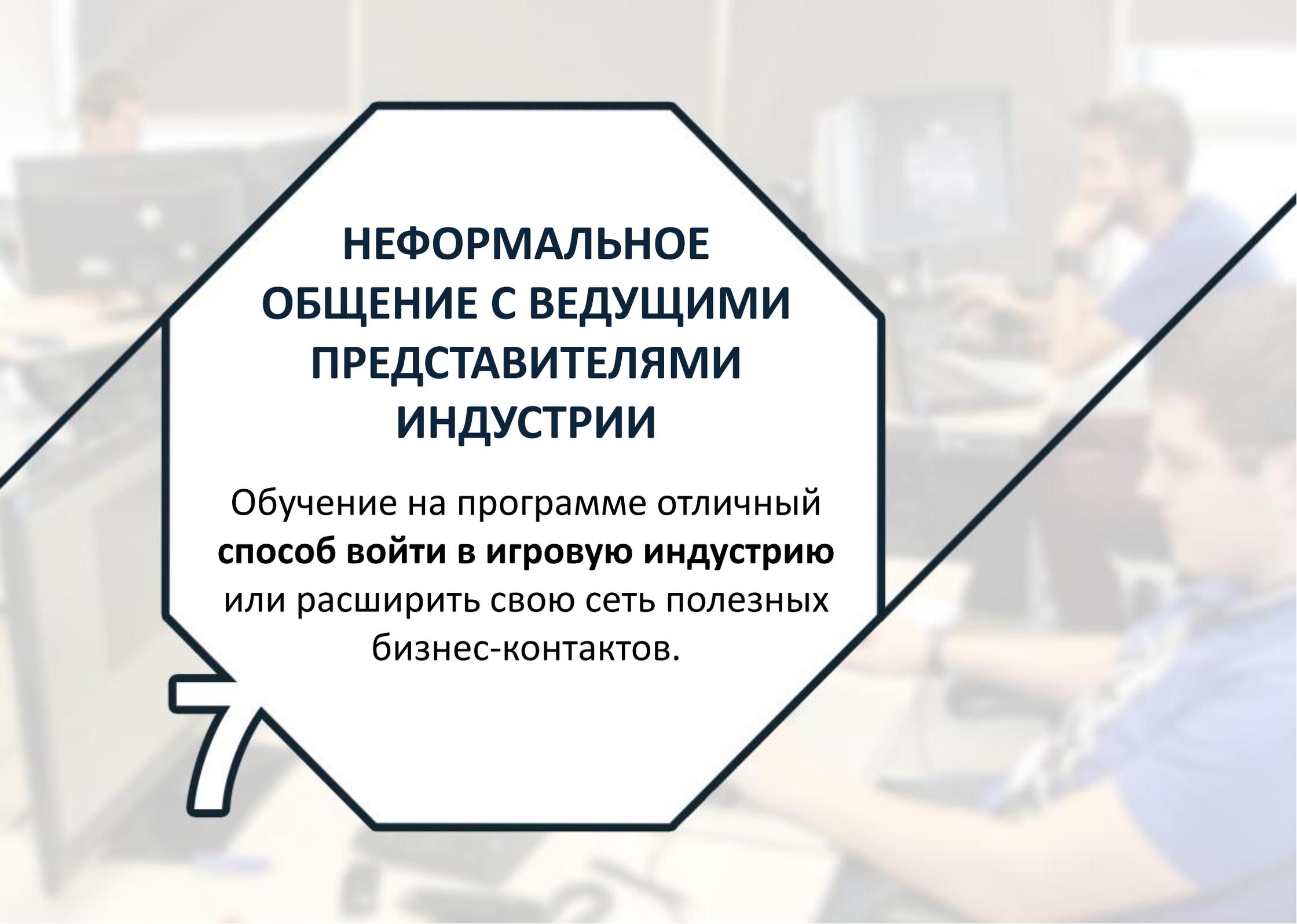
Слушатели имеют реальную **возможность получить работу** или стажировку в крупнейших игровых компаниях уже во время обучения.



6

**КЛУБ ВЫПУСКНИКОВ
ПРОГРАММЫ
«МЕНЕДЖМЕНТ ИГРОВЫХ
ПРОЕКТОВ»**

Продолжаем учебу
даже после выпуска.
Приглашаем на наши
закрытые мероприятия
и даем площадку
для общения.



НЕФОРМАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ С ВЕДУЩИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ИНДУСТРИИ

Обучение на программе отличный **способ войти в игровую индустрию** или расширить свою сеть полезных бизнес-контактов.

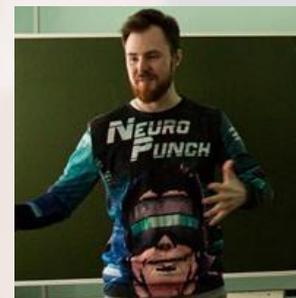
Кто идет к нам учиться?

- Те, кто хочет делать собственные игры
- Те, кто хочет работать в игровой индустрии
- Инди-разработчики
- Сотрудники игровых компаний

Помощь в трудоустройстве



А. Журавлев
Младший геймдизайнер



Е. Васильев
Бренд-менеджер



О. Наумова
Младший геймдизайнер



Н. Ливанов
Ассистент директора
игрового департамента



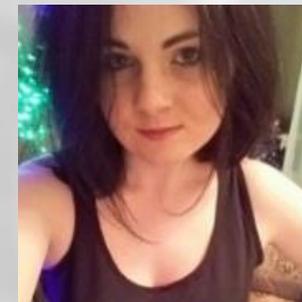
Д. Брюханов
QA специалист



С. Струлев
Бренд-менеджер



А. Фадеев
Проект менеджер



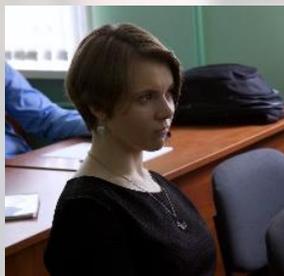
Е. Балакирева
Специалист службы поддержки
пользователей



А. Быковский
Младший геймдизайнер



Ю. Кабанов
Стажировка в Esports отделе



В. Беляева
Сценарист



Г. Поляков
Левел-дизайнер



Р. Вишняков
Unity technical artist



Е. Железнова
Комьюнити-менеджер



Проекты выпускников



Z 9

Баттлер, где в качестве карт автомобильные номера



Герои универа

Match-3 + Sim по сериалу ТНТ «Универ»





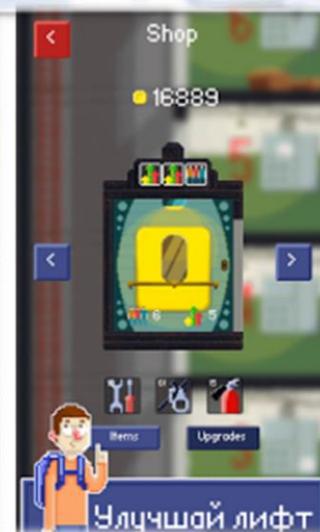
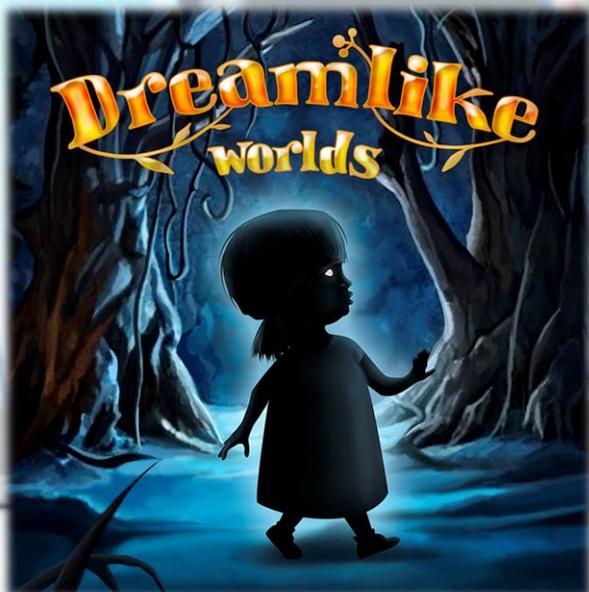
Dreamlike Worlds

Платформер на Steam



Симулятор лифта

Самый популярный симулятор лифта на моб.





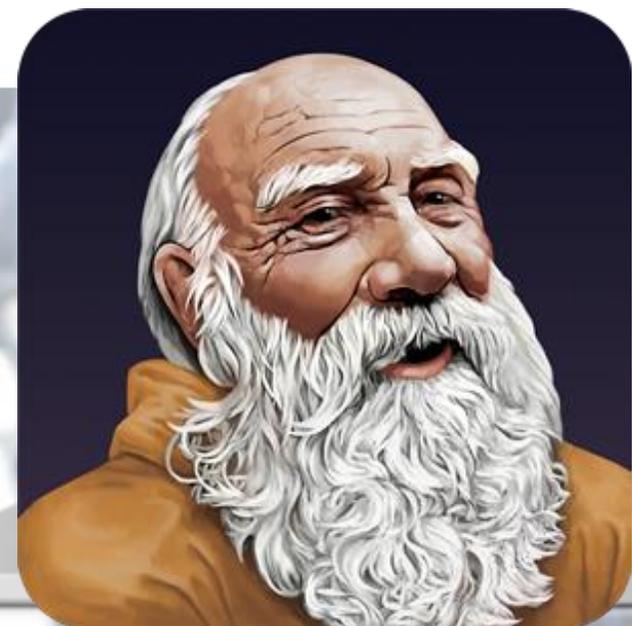
Neuropunch

2D action под Steam



День деда

Runner + Match 3



Преподаватели



Уточкин Вячеслав

Директор образовательных программ
по игровой индустрии ВШБИ НИУ ВШЭ
Преподаватель дисциплины:
«Оперирование игр»



Сахнов Константин

Директор игрового департамента
Rocket Jump
Преподаватель дисциплины:
«Игровая логика»



Табаков Дмитрий

Креативный продюсер Mail.ru Group
Преподаватель дисциплин:
**«Продуктовая документация
в гейм-дизайне»**
«Основы программной логики»



Зыков Сергей

Директор по маркетингу
A5Games
Преподаватель дисциплины:
«Интернет-маркетинг игр»



Шацкая Татьяна

Маркетинг, спец. проекты,
СООО «Гейм Стрим»,
минская студия разработки Wargaming
Преподаватель дисциплины:
«Маркетинг игр»



Лидовский Сергей

Руководитель юридической службы
в Gaijin Entertainment
Преподаватель дисциплины:
«Авторское и договорное право»

Преподаватели



Филатов Алексей

Ведущий аналитик 101XP
Преподаватель дисциплин:
«Монетизация игровых проектов»
«Психология игрока»



Ильиных Марина

Менеджер по локализации Bookmate
Преподаватель дисциплин:
«Локализация продуктов на новые
рынки»



Голубкин Сергей

Владелец и директор издательства
Геменот
Преподаватель дисциплины:
«Управление командой»



Ефименко Евгений

Экс-руководитель проектного офиса
Rocket Jump
Преподаватель дисциплины:
«Проектное управление»



Гимельрейх Сергей

Основатель и продюсер в ORC WORK
Преподаватель дисциплины:
«Игровые механики»



Кузьмичева Екатерина

Старший дизайнер интерфейсов
Rocket Jump:
«Проектирование интерфейсов»

ДИСЦИПЛИНЫ

Игровая логика

Продуктовая документация

Психология игрока

Игровые механики

Технические основы разработки

Монетизация

Проектирование интерфейсов

Управление командой

Маркетинг игр

Локализация

Оперирование игр

Проектное управление

Авторское и договорное право

Контроль качества

Прототипирование

О программе переподготовки

Процесс
обучения:

Начало
занятий:

**май
2018**

Срок
обучения:

8

месяцев

График занятий:

**2 будних
дня
с 18-45
до 21-35**

+

**Суббота
с 10-30
до 16.30**

О программе переподготовки

Процесс
обучения:

Стоимость:

**26 000
руб./мес**

Можно получать
налоговый вычет

Выдаваемый
документ:

**ДИПЛОМ О
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПЕРЕПОДГОТОВКЕ**

УСТАНОВЛЕННОГО
ОБРАЗЦА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ
ЭКОНОМИКИ

Итоговая
аттестация:

**Итоговая защита
своего проекта перед
комиссией экспертов
из игровой
индустрии**

Как
начать
учиться?

ОФОРМИТЬ ДОГОВОР В ВШБИ

Подать заявку на сайте и отправить мотивационное
письмо

Оформить договор можно
в рабочий день с 11:00 до 20:00
предварительно договорившись по телефону

С собой: паспорт, диплом и приложение
к нему, 2 любые фото 3x4

Если нет диплома, то обучение
возможно, но диплом о профпереподготовке
будет выдан после получения диплома
о высшем образовании

Платежи за обучение можно разбить на удобные этапы
оплаты раз в два месяца

Контакты

Заполняй заявку
на программы
на нашем сайте:

[HTTP://GAME.HSBI.RU](http://game.hsbi.ru)

Можете задать
любой вопрос
по содержанию
программы

Директор
образовательных
программ
по игровой
индустрии ВШБИ

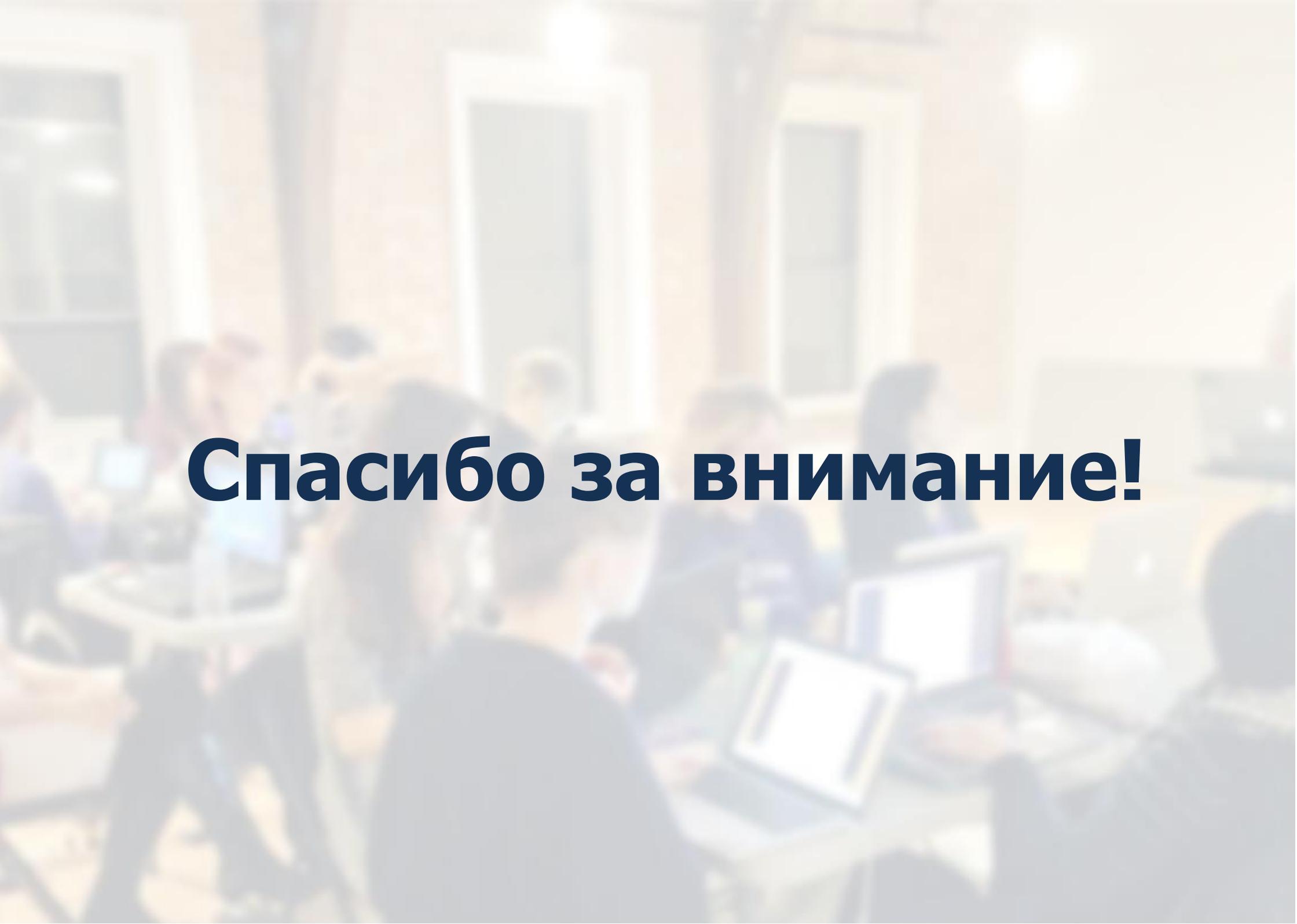
Директор
Высшей школы
бизнес-информатики
НИУ ВШЭ

**Олейник
Александр
Иванович**

AOLEYNIK@HSE.RU

**Вячеслав
Уточкин**

GAME@HSBI.RU

A blurred background image of a meeting room. Several people are seated at tables, working on laptops. The room has large windows and a brick wall. The text "Спасибо за внимание!" is overlaid in the center.

Спасибо за внимание!