



ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

МЕНЕДЖМЕНТ ИГРОВЫХ ПРОЕКТОВ

ВЫСШАЯ ШКОЛА
ВШБИ
БИЗНЕС-ИНФОРМАТИКИ



34

образовательные
программы

15

лет
на рынке

~4500

выпускников

Программа МИП запущена в 2014 году

Сейчас идёт набор
на **десятый** поток обучения.

На каждом потоке
~40 человек.

**Чего ожидать
от программы?**

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОЙ ИГРЫ

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ



Универ



SACRALITH: The
Archer`s Tale

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ



Hazardous Space



Fantasy Beast Football

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ



Dreamlike Worlds



**Симулятор лифта -
отвези всех!**

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ



Кот Ангел: три в ряд



Saturated Outer Space

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ

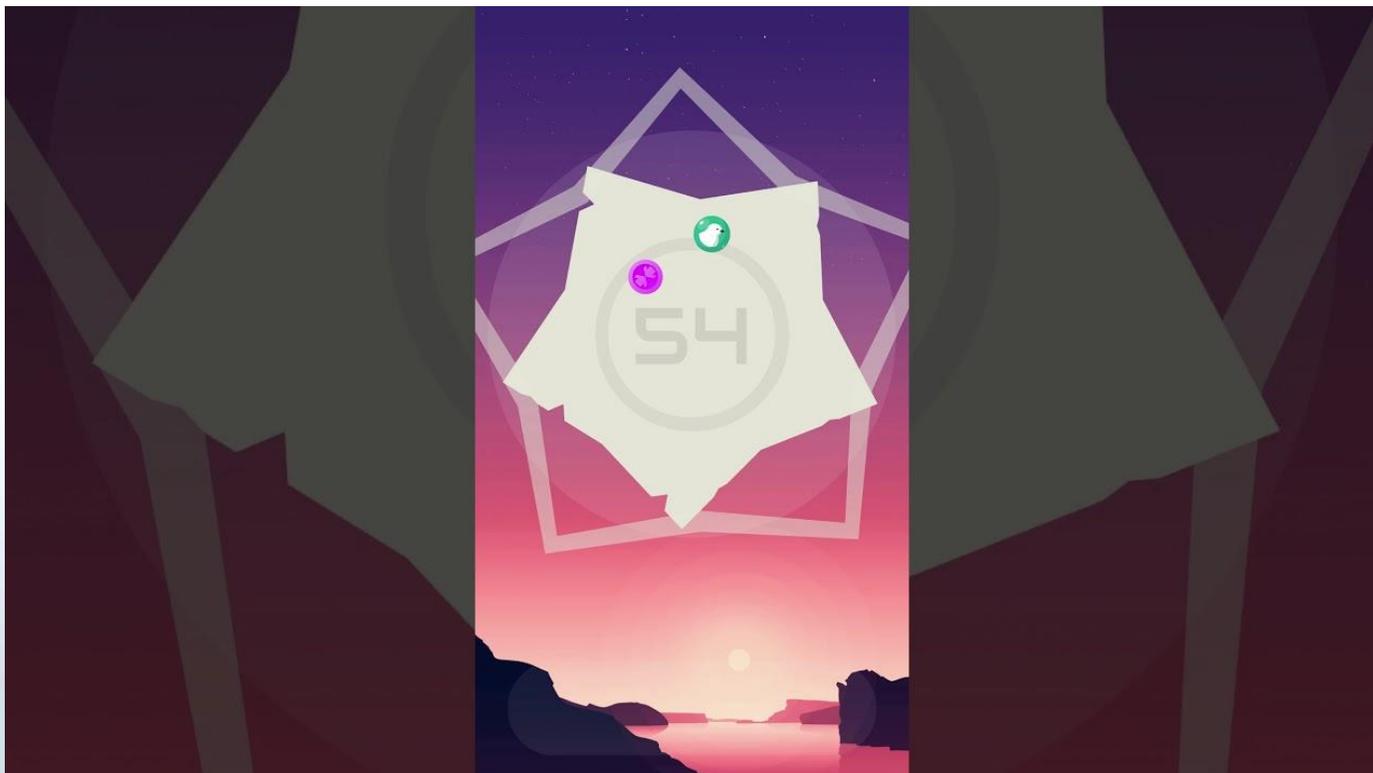


X-Game



Velm

ПРОЕКТЫ ВЫПУСКНИКОВ



Spiky Box



RotoChips



ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ

ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ



Ю. Черненко
Младший
геймдизайнер



П. Мельник
Junior QA



Д. Ракитин
Рыночный аналитик



В. Гурский
Специалист отдела
контроля качества



А. Иванова
Левел-дизайнер



Е. Бородинский
Младший
геймдизайнер



А. Баламутенко
Менеджер по работе
с партнерами



А. Чернышев
Продюсер



К. Кузнецова
Младший SMM-
менеджер



П. Абрамкина
Junior Project Manager

ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ



О. Наумова
Геймдизайнер



Н. Ливанов
Геймдизайн-менеджер



Д. Брюханов
QA-специалист



П. Колтаков
Геймдизайнер



В. Беляева
BizDev



Е. Балакирева
Специалист службы поддержки пользователей



Ю. Кабанов
Стажировка в Esports отделе



К. Еланский
Младший геймдизайнер



А. Быковский
Младший геймдизайнер



Е. Железнова
Комьюнити-менеджер



Г. Поляков
Геймдизайнер



Н. Алферов
User Acquisition Manager

ПОМОЩЬ В ТРУДОУСТРОЙСТВЕ



А. Журавлёв
Младший
геймдизайнер



И. Францев
Бренд-менеджер



И. Шишконоков
Бренд-менеджер



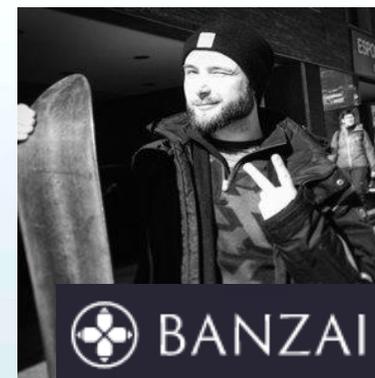
Ю. Полевик
Unity-разработчик



Г. Миронов
Геймдизайнер



М. Кузнецов
Геймдизайнер



Р. Терский
Ведущий 3D
специалист



Н. Гороничева
Левел-дизайнер



УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ И ЗНАНИЯ

ПРЕПОДАВАТЕЛИ



Уточкин Вячеслав
«Оперирование игр»



Сахнов Константин
«Игровая логика»



Табаков Дмитрий
«Технические основы разработки
игровых продуктов»



Зыков Сергей
«Маркетинг игр»



Доброштан Олег
«Психология игрока»



Лидовский Сергей
«Авторское и договорное право»



Пранов Владимир
«Трудоустройство»

ПРЕПОДАВАТЕЛИ



Шестов Анатолий

«Продуктовая документация в гейм-дизайне»



Голубкин Сергей

«Управление командой»



Киселёв Борис

«Проектирование интерфейсов»



Белов Андрей

«Проектирование интерфейсов»



Кулешов Степан

«Прототипирование»



Чекмаев Сергей

«Работа со сценарием в играх»



Флягин Кирилл

«Контроль качества разработки игровых продуктов»



Метляев Евгений

«Локализация»

Welcome to DevGAMM!
Your Key to Game Industry

Dev
GAMM!



FALCON
CLUB

STANDARD ↓

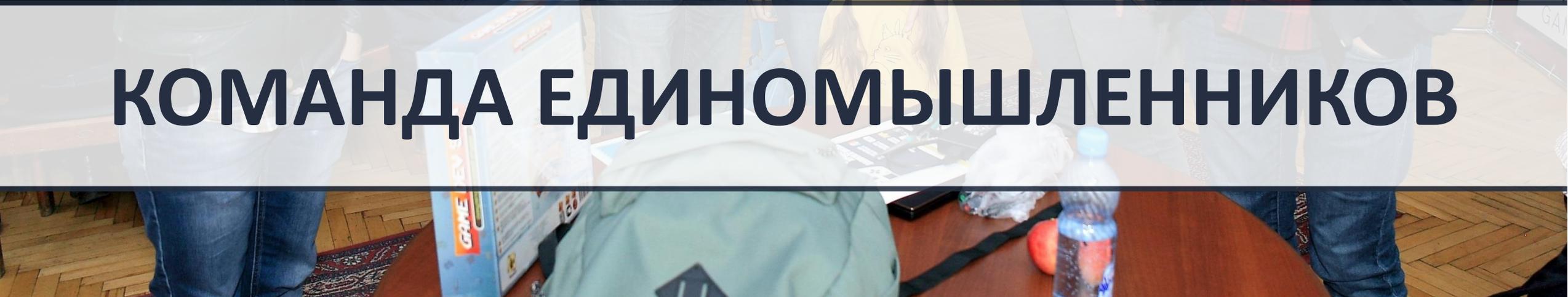
BUSINESS SPONSOR ↓

SPEAKERS/MEDIA ↓

**ОБЩЕНИЕ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ
ИНДУСТРИИ**



КОМАНДА ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ





КЛУБ ВЫПУСКНИКОВ ПРОГРАММЫ

Кто идёт к нам учиться?

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

ДИСЦИПЛИНЫ



О процессе обучения

График:

Вторник	18:45-21:35
Четверг	18:45-21:35
Суббота	10:30-16:30

Начало занятий:

14 мая 2020

Срок обучения:

8 месяцев

О процессе обучения

Стоимость:
236 000 рублей

Поэтапная оплата

Документ: Диплом о профессиональной переподготовке

УСТАНОВЛЕННОГО
ОБРАЗЦА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ
ЭКОНОМИКИ



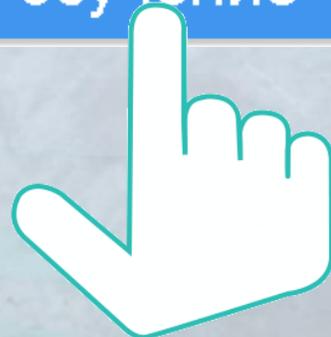
Итоговая аттестация – защита проекта.

КАК НАЧАТЬ УЧИТЬСЯ?

Подать заявку и отправить
мотивационное письмо:

www.game.hsbi.ru

Подать заявку на
обучение



**Оформить договор можно
в рабочий день с 11:00 до 20:00.**

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

Контакты

Заполняйте заявку
на программу на нашем сайте:

www.game.hsbi.ru

Директор ВШБИ НИУ ВШЭ
Олейник Александр Иванович

aoleynik@hse.ru

Директор образовательных
программ по игровой индустрии
ВШБИ НИУ ВШЭ
Уточкин Вячеслав

game@hsbi.ru

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!