**Отчет о посещении мероприятия «Карьерный Марафон»**

**Введение**

Цели мероприятия:

* Знакомство с работодателями – студенты могут пообщаться с представителями компаний, узнать о вакансиях и стажировках.
* Развитие карьерных навыков – проводятся мастер-классы, тренинги и консультации по резюме, собеседованиям и soft skills.
* Нетворкинг – возможность завести полезные знакомства с профессионалами из разных отраслей.
* Трудоустройство – некоторые компании проводят собеседования прямо на мероприятии.
* Профориентация – помогает студентам понять, в каком направлении развиваться.

Дата и место проведения: 22 апреля, Главный корпус Московского политехнического университета (Большая Семеновская 38), 15:00-18:00 (3 часа)

Организаторы: Московский политехнический университет

**Описание мероприятия**

Для дальнейшей практической работы я решила сосредоточить свое внимание на стенде YOUNG&&YANDEX

Формат мероприятия: Выставка предприятий, мастер-класс

На мероприятии, организованном при поддержке Яндекса, обсуждалась роль компании в развитии игровой индустрии России. Эксперты рассказали о ключевых направлениях работы, технологических решениях и перспективах сотрудничества с разработчиками.

Кто такой Яндекс?

Яндекс — это не просто поисковик, а многопрофильная IT-корпорация, которая развивает:

Поисковые технологии и рекомендательные системы:

* Цифровые сервисы (Яндекс.Такси, Еда, Музыка, Карты, Маркет)
* Облачные платформы (Yandex Cloud)
* Искусственный интеллект (голосовой помощник Алиса, компьютерное зрение)
* Образовательные проекты (Яндекс.Практикум, Школа анализа данных)

Миссия компании:

"Создавать технологии, которые помогают людям решать повседневные задачи и получать новые возможности".

1. Яндекс и игровая индустрия

1.1. Основные направления работы

Яндекс не разрабатывает AAA-игры, но активно интегрирует игровые технологии в свои сервисы:

Платформа "Яндекс Игры" (yandex.ru/games)

Что это? Бесплатный сервис для запуска браузерных и мобильных игр без скачивания.

* Формат: HTML5-игры, казуальные проекты, головоломки.
* Монетизация: реклама (видео, баннеры) и подписки.

Примеры хитов:

* "Космические рейнджеры" (релиз 2023)
* "Маджонг", "Солитер" (классика с миллионами игроков)

Студия OMG! (ex-Ongame)

Чем занимается? Разрабатывает гиперказуальные мобильные игры с упором на простой геймплей.

Известные проекты:

* "Бабушка Дача" (симулятор садовода)
* "Слово Пацана" (словесная головоломка)

Философия:

"Наши игры должны захватывать с первых секунд и не требовать долгого обучения".

Технологии для разработчиков

* Yandex Cloud: хостинг для мультиплеерных игр и аналитика.
* Яндекс.Толока: сбор данных для обучения игрового ИИ.
* Алиса в играх: голосовое управление и озвучка персонажей.

2. Цели и стратегия в игровой сфере

Яндекс фокусируется на:

* Доступности (игры работают даже на слабых устройствах)
* Интеграции (связь с другими сервисами: Музыкой, Картами)
* Data-driven разработке (анализ поведения игроков через Яндекс.Метрику)

Пример:

Игра "Слово Пацана" использует AI-алгоритмы Яндекса для генерации уровней под интересы пользователя.

3. Темы и тренды

На мероприятии выделили ключевые направления:

* Облачный гейминг (тестирование стриминга через Яндекс.Браузер) Облачный гейминг (клаудгейминг) — это запуск видеоигр на сервере. С помощью него пользователи могут играть на устройстве со старым «железом» (процессор, оперативная память, видеокарта и так далее). Сервисы позволят играть практически на любом устройстве, даже самом бюджетном. Главное условие — стабильное подключение к интернету.
* Геймификация сервисов (мини-игры в приложении "Яндекс")
* VR/AR-эксперименты (дополненная реальность в Картах)

Проблемы:

* Конкуренция с VK Play и My.Games
* Сложности с монетизацией hardcore-игр

4. Возможности для студентов

Яндекс предлагает:

* Стажировки в OMG! (гейм-дизайн, иллюстрация)
* Хакатоны по созданию мини-игр для Алисы
* Бесплатные курсы по игровой аналитике (Яндекс.Практикум)

5. Вывод

Яндекс не заменяет классических игровых гигантов, но создаёт уникальную экосистему для:

* Разработчиков (инструменты, аналитика, аудитория). Малым и средним студиям сложно конкурировать с гигантами вроде Electronic Arts или Ubisoft. Яндекс предлагает готовую инфраструктуру, чтобы сократить путь от идеи до релиза.
* Игроков (бесплатный доступ к качественным проектам). 70% геймеров в России не готовы платить за игры, но активно играют в свободное время. Яндекс закрывает этот спрос.
* Студентов (возможность войти в индустрию).

Рекомендации:

Следить за вакансиями на career.yandex.ru

Участвовать в конкурсах на yandex.ru/games

**Итоги и выводы**

1. Определение формата и платформы

Что учесть:

Яндекс делает ставку на казуальные и гиперказуальные игры — это значит, что мой проект может быть простым в освоении, но с аддиктивным геймплеем (как «Бабушка Дача»). Лучше стартовать с мобильной или браузерной версии (HTML5, Unity WebGL).

2. Монетизация и продвижение

Опыт Яндекса:

* Реклама — основной источник дохода для казуальных игр (баннеры, видео).
* Подписки работают для премиум-контента (например, отключение рекламы).

Как применить:

* Добавьте нативную рекламу (например, «Посмотрите видео и получите бонус»).
* Используйте соцсети (как Яндекс Игры продвигают проекты через свои сервисы).

3. Техническая реализация

Инструменты, которые стоит рассмотреть.

Для мобильных игр: Unity (C#) или Godot (GDScript).

Для браузерных игр: Phaser (JavaScript) или Construct 3 (no-code).

Для аналитики: Яндекс.Метрика или Firebase.

Важно оптимизировать игру под слабые устройства (как это делает Яндекс) и протестировать скорость загрузки — это критично для удержания игроков.

4. Работа с аудиторией

Принципы Яндекса:

* Data-driven дизайн: Анализируйте поведение игроков (где «вылетают», что пропускают).
* A/B-тестирование: Пробуйте разные версии уровней или интерфейса.

Как внедрить:

Создать анкету для игроков (Google Forms).

Запустить тестовую версию для друзей/одногруппников.

Собрать фидбэк и доработайте механики.

5. Вдохновение и нетворкинг

* Изучить топы Яндекс Игр — какие жанры сейчас популярны?
* Посмотреть лекции OMG! на YouTube (как они создают игры).

Как расширить профессиональные связи:

Участвовать в хакатонах (например, от Яндекса или VK).

Публиковать процесс разработки в Telegram или LinkedIn — это может привлечь внимание издателей.

Итоговый чек-лист проекта.

Концепция:

* Выбрать жанр (головоломка, симулятор, аркада).
* Определить ЦА (студенты, школьники, взрослые).

Технологии:

* Движок (Unity, Godot, др.).
* Платформа (мобильная, браузерная, ПК).

Монетизация:

* Реклама (тип и места размещения).
* Донаты/подписки (если нужно).

Продвижение:

* Страница в соцсетях.
* Публикация на площадках (itch.io, Яндекс Игры).

Аналитика:

* Настроить сбор данных (Google Analytics, Яндекс.Метрика).
* Запланировать доработки по фидбэку.

Главный вывод:

Опыт Яндекса показывает, что успешная игра — это не сложная графика, а удобный геймплей, четкая монетизация, постоянный контакт с игроками.

**Фотоотчет**





