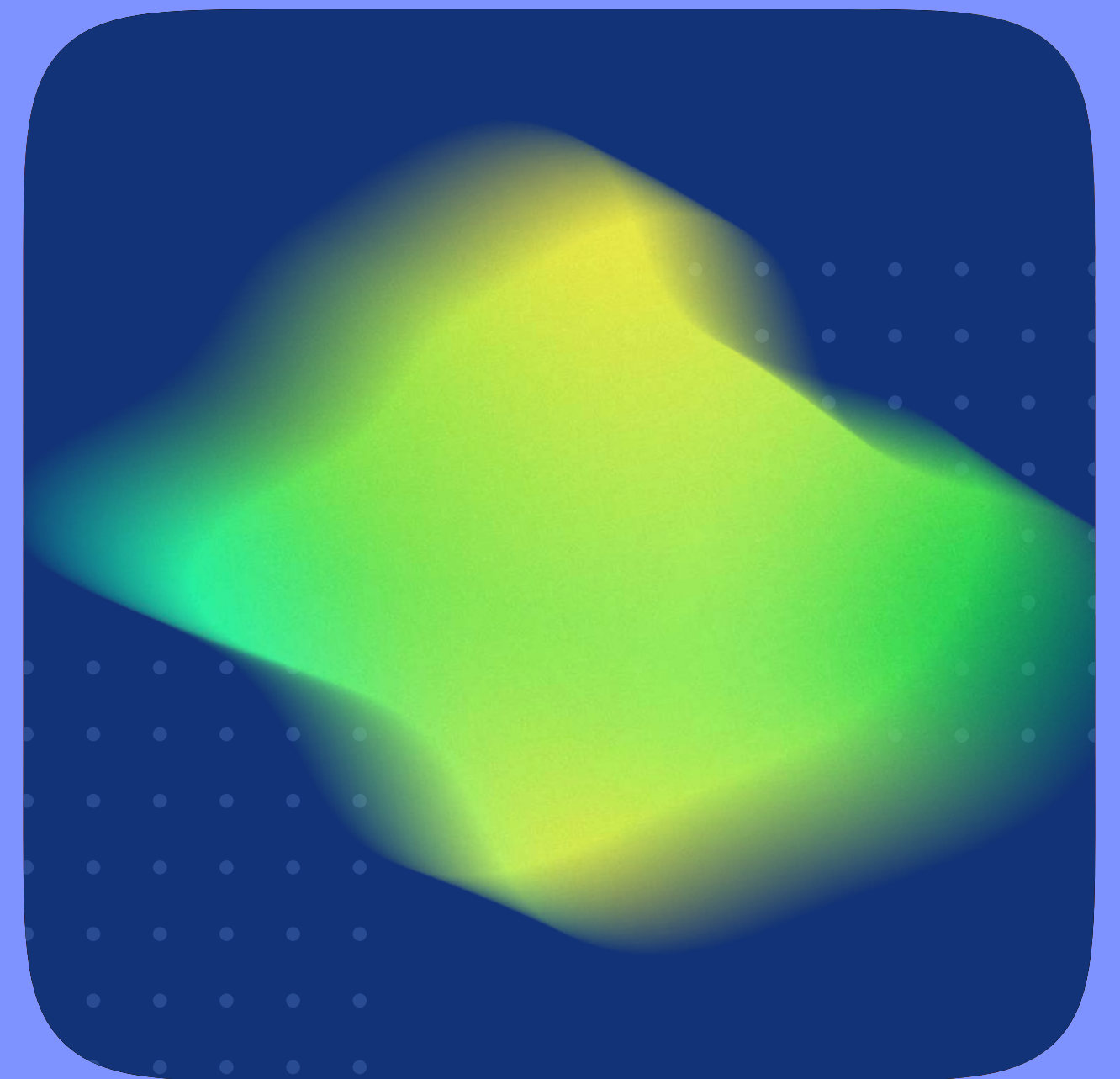


Курс

Менеджмент игровых проектов

Научись управлять разработкой игр вместе с проджект-менеджером, который работал над франшизами Injustice и Mortal Kombat



Программа курса

5 месяцев

4 месяца программа +1 месяц доп.
проверка домашних заданий

Для начинающих

БЛОК 1. ВВОДНЫЕ ЛЕКЦИИ

- Узнаешь о том, как начать работу проджект-менеджером, должностных обязанностях и стадиях жизни проекта.
- Знакомство с преподавателем, план курса, пособие по выживанию для начинающих
- Структура игровой индустрии, экономика труда, зоны ответственности менеджера проектов
- Обычные и экзотические этапы жизни игрового проекта: от инициации до закрытия. Воскрешение, кризис-менеджмент, производство ремастеров
- Функционал трекера задач, набор популярных инструментов. Основные методологии
- Обзор лекций первого блока, их применение в остальных темах курса

БЛОК 2. ЦИКЛ ПЛАНИРОВАНИЯ И ПРОИЗВОДСТВА

- Задачи на проекте: структура, жизненный цикл, тайм-трекинг. Полезные практики в оформлении задач
- Взаимодействие менеджера с профильными командами: игровой, дизайн, арт, звук, разработка, QA
- Составление бюджета. Подготовка и разбор примеров

- Полный цикл планирования и производства. Инициация. Игровой дизайн и его изменение. Сбор оценок и расчеты, конверсия оценок в календарь поставки. Ежедневный мониторинг и промежуточный контроль. Сдача-приемка версии и релиз-менеджмент. Ретроспективы. Долгосрочное планирование.
- Обзор лекций второго блока, их применение в остальных темах курса.

БЛОК 3. КОМПАНИЯ, КОМАНДА, СПЕЦИАЛИСТЫ.

- Бизнес-модель компании и её влияние на игровые проекты. Структура игровой студии, влияние жанра и модели монетизации.
- Структура команды. Должности и зоны ответственности. Здоровье и устойчивость команды разработки. Найм, погружение в проект, ротация и увольнение.
- Навыки отдельных специалистов. Матрицы компетенций. Мотивация и мониторинг состояния сотрудников. Взаимодействие менеджера проектов с другими руководителями.
- Участие менеджера проекта в работе офиса. Параметры рабочего пространства. Удаленная работа и распределенная команда
- Обзор лекций третьего блока, их применение в остальных темах курса

БЛОК 4. ОТДЕЛЬНЫЕ ЗОНЫ ОТВЕТСТВЕННОСТИ МЕНЕДЖЕРА ПРОЕКТОВ

- Рынок труда. Источники информации о вакансиях и зарплатах. Документы со стороны кандидата. Общение с рекрутером. Тестовые задания. Собеседования с нанимающими менеджерами. Итоги поиска.
- Основы ежедневной коммуникации. Отчеты. Совещания и переговоры. Процесс настройки коммуникации в команде.
- Назначение базы знаний. Создание, заполнение, полезные практики. Обзор Confluence. Упрощенные варианты оформления базы знаний
- Определение риска и риск-менеджмента. Выявление рисков. Формулировка и описание риска. Учет, оценка и классификация. Стратегии реагирования. Настройка процесса работы с рисками в команде.
- Форма и структура вины и ответственности. Последствия выявления нарушений. Ошибки и реакция на них. Собственные ошибки менеджера проектов. Ошибки других команд и отделов.
- Индивидуальные состояния сотрудников. Личные отношения и конфликты. Баланс работы и личной жизни
- Цикл производства и его анализ. Возможности сбора данных. Ограничения аналитического подхода. Настройка системы анализа производства. Разбор практических примеров.
- Обзор лекций четвертого блока, их применение в остальных темах курса

БЛОК 5. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ЛЕКЦИИ

- Поймешь, как функционирует рынок труда и как вести себя на собеседованиях.
- Обзор инструментов, изученных на курсе. Подведение итогов. Контакты автора курса.