

WARGAMING ACADEMY

Анна Посаженникова, HRD
Wargaming St. Petersburg

**Просвещение – мать вовлечения,
или
как работа со студентами влияет на
мотивацию Core Dev Team**



WARGAMING
SAINT PETERSBURG



- > 10 лет работы в HR-практике (от L&D и Talent Acquisition до HR Branding и HR Management).
 - Психолог по образованию (факультет психологии СПбГУ).
 - Сертифицированный тренер и ассессор Сиднейской академии менеджмента (SAM).
- Второе высшее: Diploma of Management (Sydney Academy of Management), field of study: Business Administration and Management.
 - Дополнительно: «Harmony» International Institute of Psychotherapy and Consulting qualified in design and development of training courses.
 - Хобби и увлечения: занятия вокалом и альтернативная музыка, игра на фортепиано, компьютерные игры, лонг борд; экзистенциальная психология как часть мировоззрения

Компания Wargaming

- В 21 офисе Wargaming по всему миру работает > 4500 высококлассных экспертов
- Более 80 миллионов пользователей по всему миру играют в наши игры
- >15 проектов, среди которых культовая игра World of Tanks



**WE DELIVER LEGENDARY ONLINE GAMES.
GLOBALLY. WITH PASSION.**

Wargaming St Petersburg / World of Warships

- ✓ Начало разработки проекта WoWS, 2012 г.: 53 сотрудника (Lesta Studio).
- ✓ Сейчас Wargaming St Petersburg: более 450 человек.
- ✓ Пять игровых проектов в разработке, флагманский проект World of Warships (Корабли), + 4 проекта для разных платформ (PC, мобильные, консольные игры).



Проект Wargaming Academy изначально задумывался как проект по работе со студентами (повышение узнаваемости бренда работодателя для целевой аудитории – студенты профильных ВУЗов. Также хотелось прокачать экспертизу сотрудников Студии в передаче знаний, чтобы инициировать обмен знаниями внутри команды Студии.

В Студии около 25% сотрудников работают более 5 лет, поэтому проблема выгорания была одной из важных. Более 70% опытных сотрудников работают всё это время над одним проектом – игрой World of Warships. В рамках проекта WoWS профессионалы, как правило, прошли путь от младших специалистов до уровня экспертов индустрии.



1. Осознание целей проекта.
2. Составление и корректировка драфта программы обучения
3. Анонс программы в Студии
 - * По необходимости (работа HR BPs с руководителями подразделений) приглашение для участия сотрудников, которых нужно дополнительно мотивировать сложными и интересными задачами
4. Рекламная компания проекта на внешних площадках и конкурсный отбор студентов.
5. Корректировка программы во время учебного года, добавление новых спикеров, высказавших желание принять участие в проекте после рассказов коллег, выступивших на мероприятии, а также самостоятельно посетивших мероприятие.
6. После окончания учебного года корректировка программы и процессов на основании проведения **Post Mortem** проекта.
 - * Увеличение квоты по набору студентов следующего «созыва» (начало – ноябрь 2017), в итоге приняли на обучение в Академию на 20% больше студентов, чем в первом потоке, так как больше кураторов изъявило желание участвовать в проекте



За весь проект отвечает HR отдел: формирование программы, разработка практических занятий и хактонов, выбор лекторов, выбор кураторов, проведение отбора студентов, формирование команд из студентов, организация занятий, информационная поддержка. Состав рабочей группы:

HR – 4 человека;

группа преподавателей, кураторов – 53 человека;

[Сайт WGA](#) и дизайн бренда были разработаны силами внутренней команды (веб-разработка, 2D Art Team).



УЧАСТНИКИ/КУРАТОРЫ



С начала обучения происходит разделение студентов на команды разработки, в рамках которых в течение учебного года учащиеся ведут самостоятельную разработку игрового прототипа (проект игры).

- Учебный год длится с ноября по июнь.
- Занятия 2 раза в неделю (по вечерам).
- Формат занятий: лекции, семинарские занятия, мастер-классы и хакатоны.
- Программа обучения: охватывает все основные этапы создания игр (от прототипирования до продвижения уже готовой игры).
- Темы лекций: представлены все ключевые направления разработки и её сопровождения: гейм-дизайн, программирование, арт, менеджмент, аналитика, работа в команде.
- Учебный процесс вне лекционного формата (самостоятельная работа): командная работа студентов.
- Помощь наставников-экспертов: процесс разработки собственной игры каждой командой проходит под наблюдением менторов-кураторов (сотрудники Студии).
- Дипломная работа: каждая команда представляет (polished prototype) перед комиссией экспертов (экспертное жури).
- Роли экспертов: сотрудники компании выступают в роли организаторов, лекторов, кураторов, а также являются членами жури на финальной защите проектов.



Компания проводит дополнительные мероприятия для мотивации лекторов/кураторов:

- Статья о проекте и рассказ об игре-победителе в корпоративной внутренней сети Workplace (Intranet).
- Публичное награждение призами (уникальные футболки) кураторов, лекторов и организаторов проекта WGA.
- Приглашение на роль куратора как признание профессиональных заслуг сотрудника, которое люди считают очень почетным.
- Во время участия в WGA кураторы развивают свои лидерские качества и пробуют себя в роли руководителей небольших команд. Дополнительной мотивацией для кураторов является возможность воплотить мечту: сделать свой небольшой проект.



В итоге проект **Wargaming Academy** решил целый ряд задач:

- Развитие сотрудников в роли менторов, стимуляция внутреннего обучения
- Knowledge sharing, сохранение и передача наработанной в Студии технической экспертизы – как реализация традиционных для геймдева ценностей (социальный вклад, важный для Миллениумов и не только)
- HR Branding (внутренний и внешний), повышение узнаваемости бренда работодателя
- Создание кадрового резерва из студентов профильных ВУЗов и из сотрудников, желающих выступить в роли экспертов / менторов
- Повышение вовлеченности сотрудников в работу (расширение зон профессионального горизонтального роста)
- Работа с профессиональным выгоранием опытных сотрудников



Работа с профессиональным выгоранием опытных сотрудников

- Около 50 специалистов компании приняли участие в проекте в качестве кураторов или лекторов
- Ни одного увольнения среди кураторов/лекторов Академии
- Разнообразие задач помогло сотрудникам разбавить рутинные задачи.
- Продвижение наших сотрудников как «экспертов индустрии», повышение самооценки сотрудников и переосмысление своей значимости на проекте
- Повышение удовлетворенности от работы (данные анонимного опроса июль 2016 и июль 2017)



Повышение вовлеченности сотрудников в работу (расширение зон профессионального горизонтального роста)

- После общения со студентами появились новые идеи, которые были внедрены в работу
- Во время подготовки к лекциям сотрудники пересматривали результаты своей работы, тем самым делали выводы о том, что надо улучшить в будущем



Развитие сотрудников в роли менторов,
внутреннее обучение

- сотрудники перестали бояться делать публичные выступления, «потренировавшись» со студентами. Больше сотрудников проявили желание выступить на более крупных внешних ивентах, тем самым продвигая HR бренд Компании
- Развитие лидерских качеств у кураторов команд, которые помогают в профессиональном росте сотрудников



Создание кадрового резерва из студентов профильных ВУЗов и из сотрудников, желающих выступить в роли экспертов / менторов

- 8 студентов стали сотрудниками Компании
- Более 50 выпускников WGA находятся в кадровом резерве
- Открывающиеся вакансии младших специалистов в первую очередь предлагаются студентам и выпускникам, так как они прошли первичный отбор в Компанию
- Сформирован резерв кураторов/лекторов на следующий учебный год
- Сформирован кадровый резерв на руководящие позиции среди кураторов



HR Branding (внутренний и внешний)

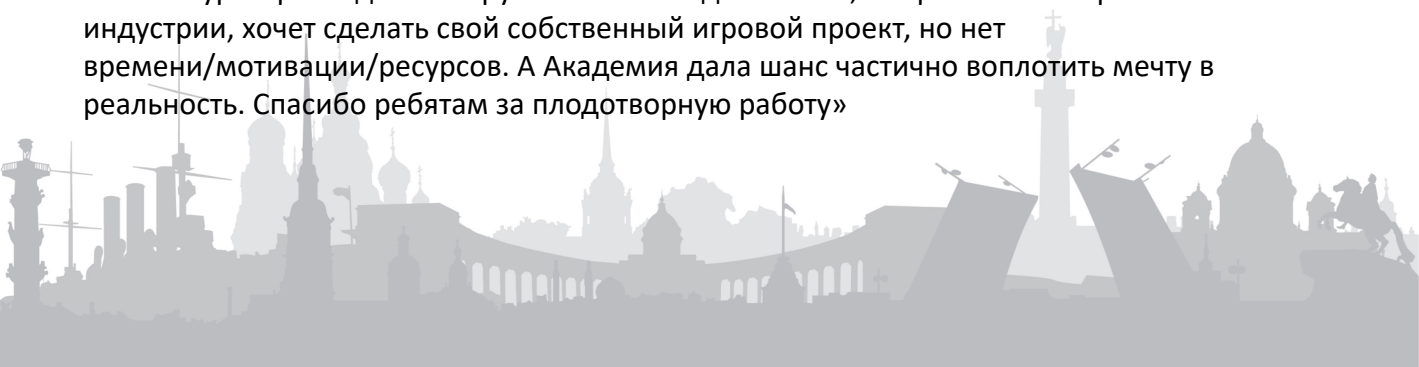
- Распространение бренда Компании не только как разработчика игр, но и как технического эксперта
- Более лояльное отношение со стороны кандидатов, в особенности студентов/выпускников
- После запуска Академии начато тесное сотрудничество с профильными вузами, организация встреч для студентов и выездные лекции



«Очень интересный проект, который помогает не только студентом получить знания по разработке игр, но и кураторам и лекторам попробовать свои силы в преподавании и раскрыться в новом направлении»

«Захотел попробовать свои силы и выступить в роли лектора. До этого момента очень боялся публичных выступлений, но решил, что Академия – это реальный шанс для меня преодолеть страх. Ни капельки не жалею, все прошло успешно, теперь готовлюсь к презентации на другом внешнем ивенте»

«Я был куратором одной из групп. Почти каждый из нас, кто работает в игровой индустрии, хочет сделать свой собственный игровой проект, но нет времени/мотивации/ресурсов. А Академия дала шанс частично воплотить мечту в реальность. Спасибо ребятам за плодотворную работу»



Thank you for your attention!

HR Team

Wargaming Saint Petersburg

