



VALUES VALUE

**БОЛЬШОЙ ЗАРПЛАТНЫЙ ОПРОС
GAMEDEV - 2018**

Оглавление

Вступление - стр. 2-3

Портрет респондентов - стр. 4-7

Основные зависимости - стр. 8-35

1. Пол и зарплаты
2. Зарплаты по странам
3. Зарплаты по направлениям
4. Зарплата по специальностям
5. Зарплаты и образование
6. Зарплаты и стаж в геймдеве
7. Зарплаты по типу занятости
8. Зарплаты по типу компаний
9. Зарплаты по годам общего стажа

I. Зарплаты в 2017-2018 годах (общее сравнение) - стр. 36-38

II. Зарплаты по основным направлениям (углубленно) - стр. 39-61

1. Программирование
2. Арт
3. Геймдизайн
4. QA

III. Ожидания vs реальность - стр. 62

IV. Страх и ненависть геймдева - стр. 63-66

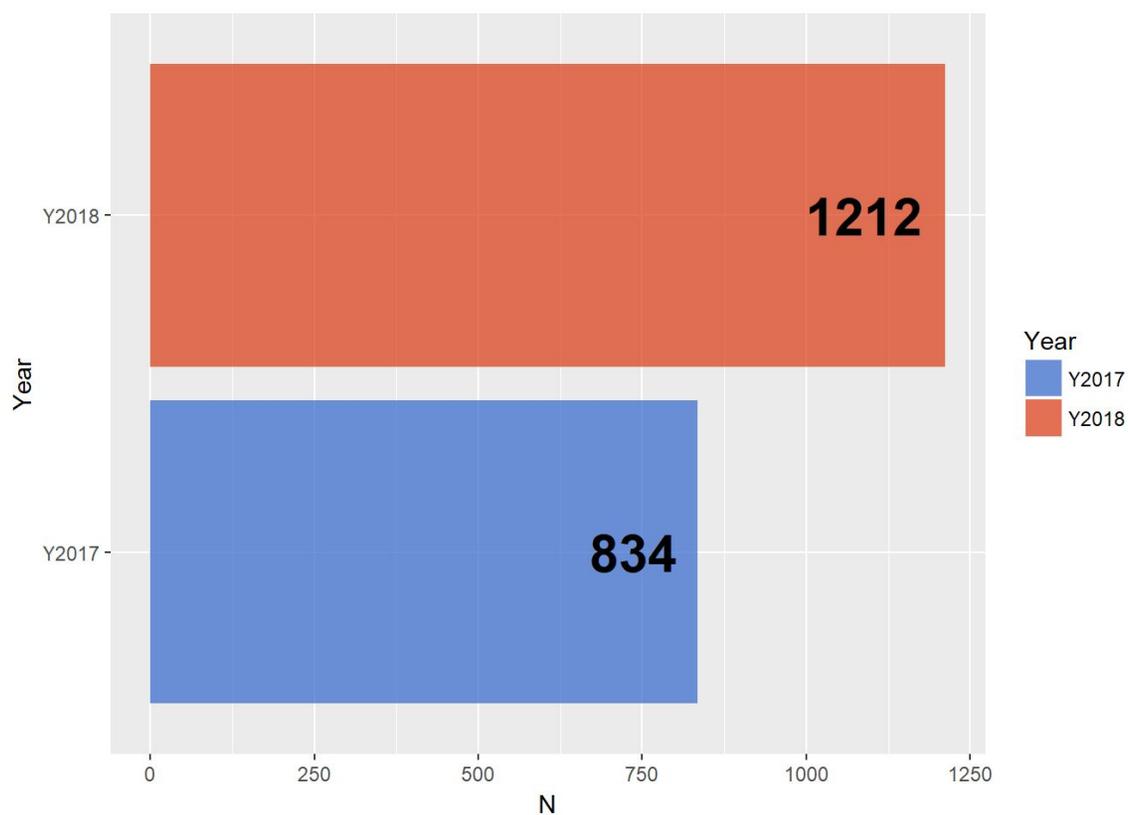
(выдержки из комментариев респондентов)

V. В завершение (дополнительные графики) - стр. 67

Контакты - стр. 68

Вступление

Исследование проводилось на рынке геймдева СНГ второй год подряд. Первый опрос стартовал в марте 2017 года и завершился в мае 2017 года, второй проведен с февраля по апрель 2018 года. Сравнительный анализ включает в себя 2046 ответов респондентов за два года (834 - в 2017 году и 1212 - в 2018 году за минусом не репрезентативных респондентов и очевидных ошибок).



Опросы 2017 и 2018 годов заполнялись онлайн на анонимной основе респондентами в возрасте от 18 до 56 лет. Сравнение результатов исследований двух годов представлены в виде описательной (descriptive) статистики.

Организатор исследований - VALUES VALUE - консалтинговая компания, которая помогает геймдев-студиям нанимать отдельных специалистов или целые команды, настраивать HR-процессы и выстраивать бренд работодателя. Обработка данных и графиков - **ROYALLEX Consulting Group**.



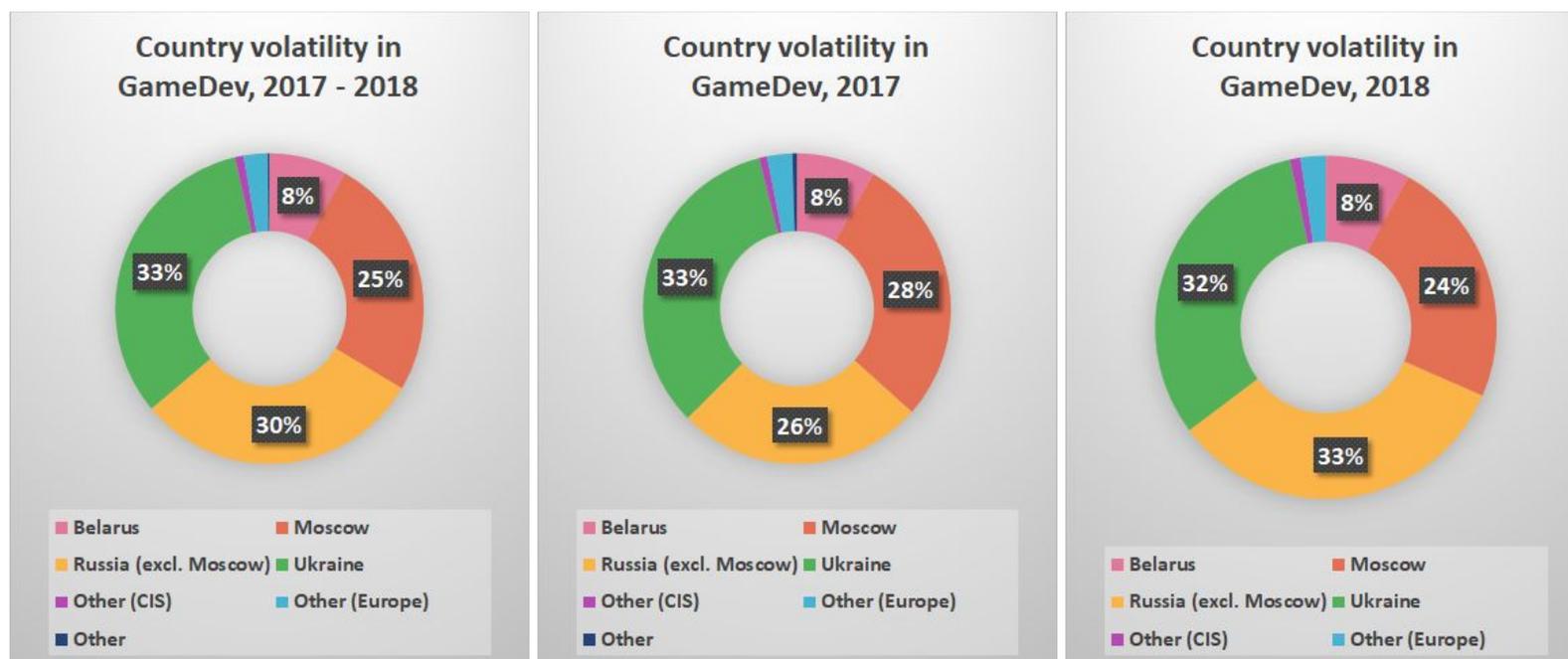
Аналитика в данном отчете базируется исключительно на выборке, полученной из ответов активных пользователей, изъявивших желание пройти онлайн-опрос, и не рассматривается как категоричное утверждение по состоянию рынка. Мы верим, что полученная выборка максимально репрезентативна и станет полезной нашим читателям.

Портрет респондентов

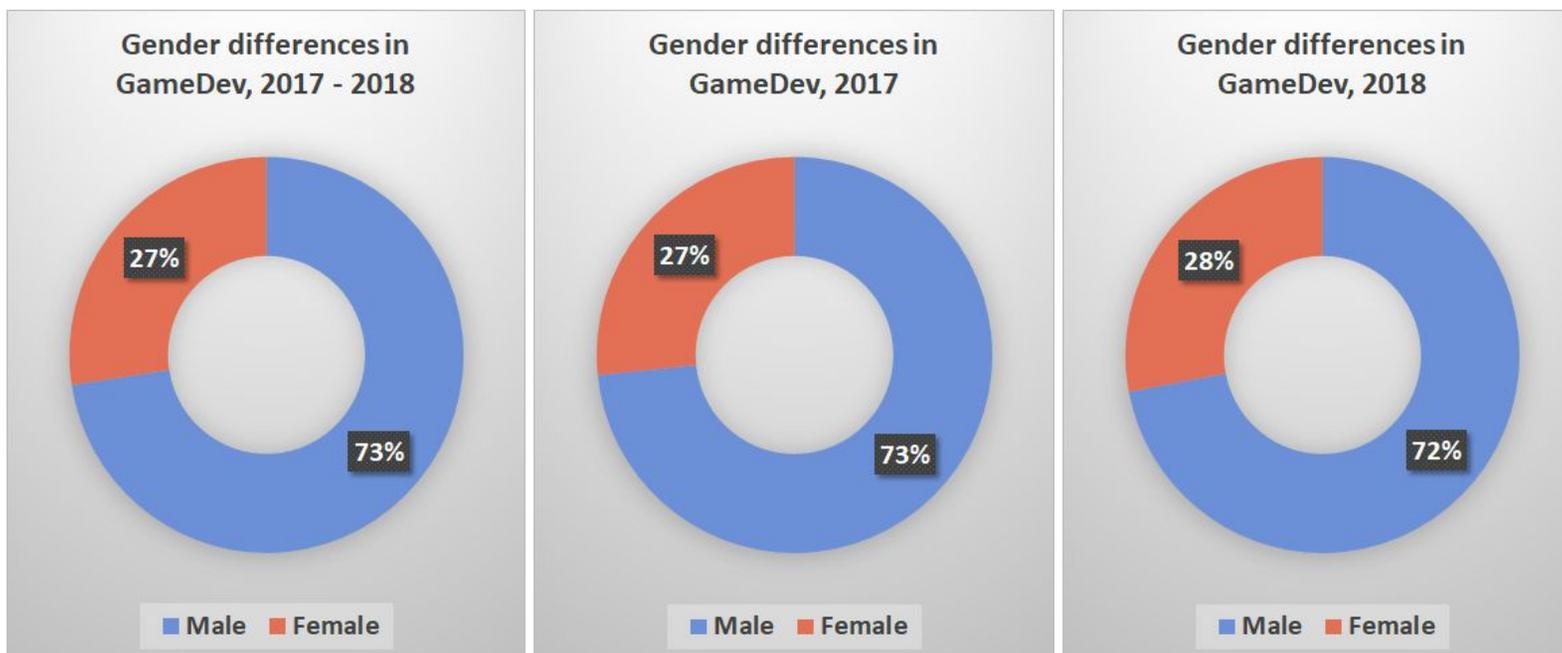
Портрет респондентов в 2017-2018 гг. остался практически без изменений. Основное число опрошенных специалистов работает в России, Украине и Беларуси.

Гендерное соотношение также почти идентично - число женщин-респондентов увеличилось в этом году на 1% (с 27% до 28%). Большинство опрошенных имеют высшее или несколько высших образований. Самая многочисленная возрастная группа - 26-28 лет. Детальнее - в последующих графиках.

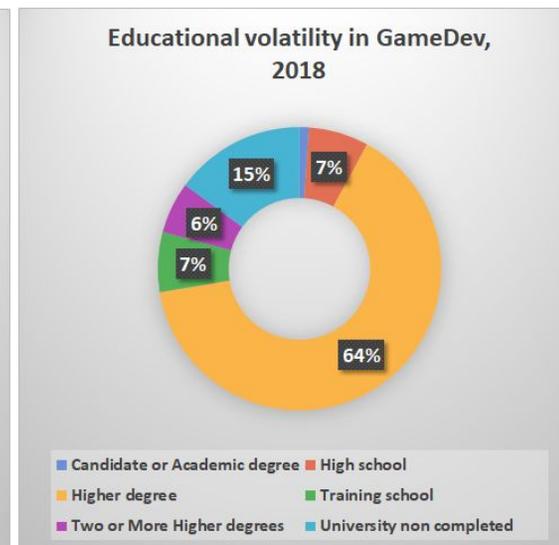
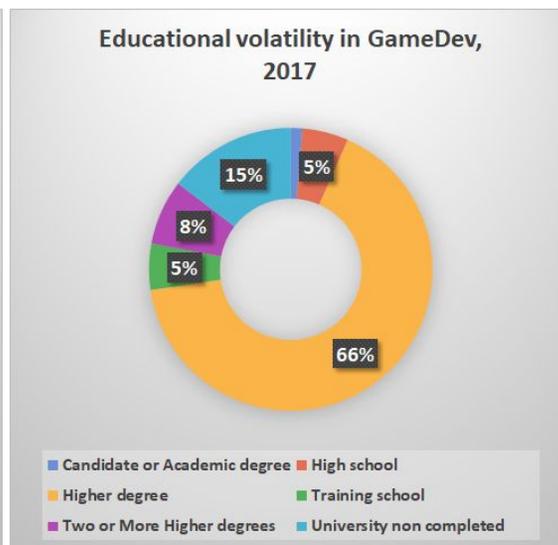
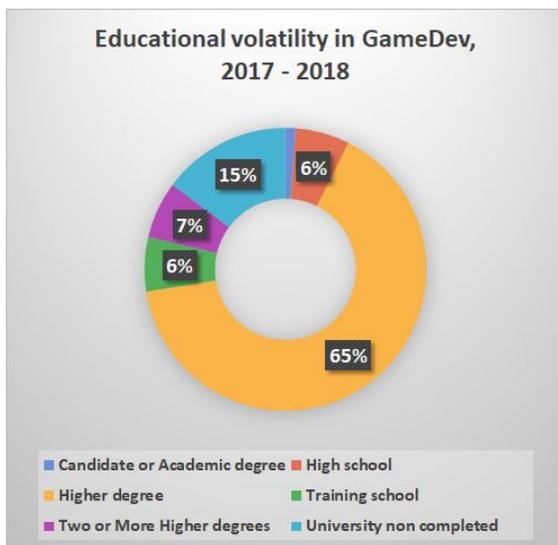
Сегментация по странам (обобщенно 2017-2018 гг., 2017 год, 2018 год)



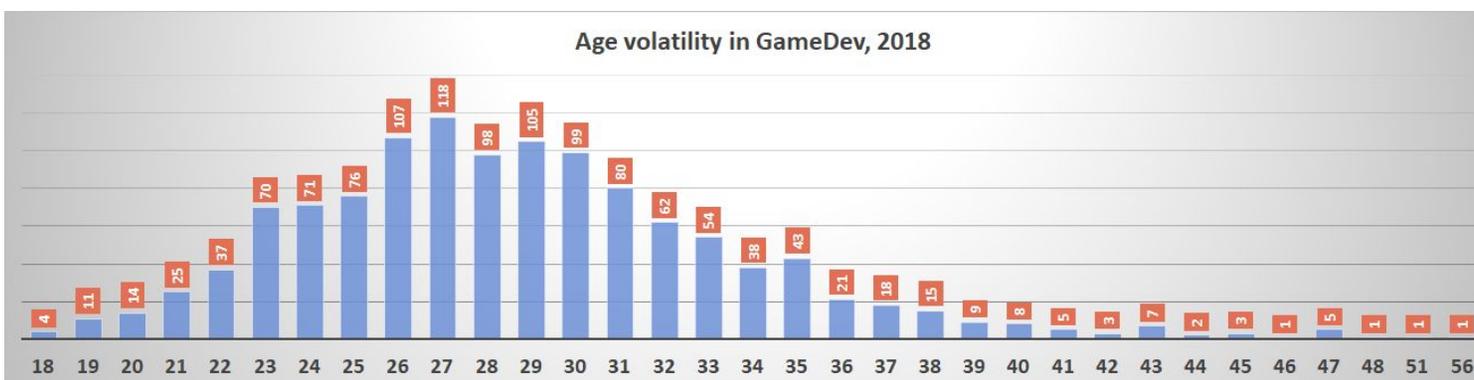
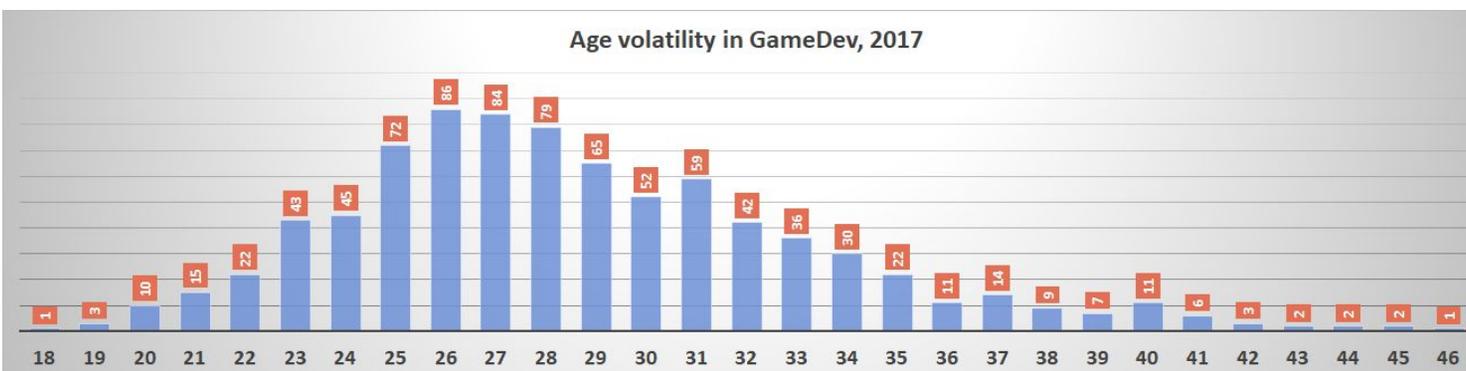
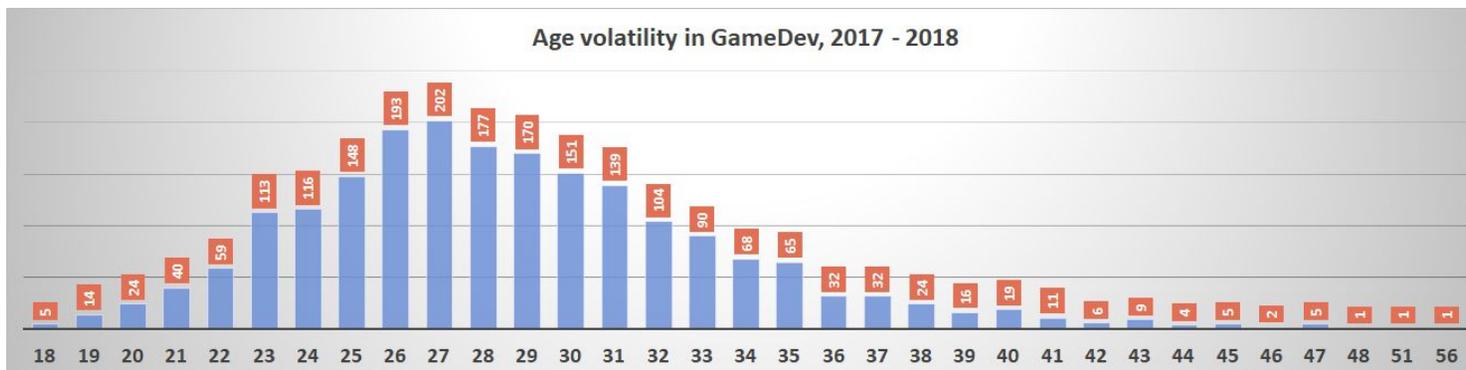
Сегментация по полу (обобщенно 2017-2018 гг., 2017 год, 2018 год)



Сегментация по образованию (обобщенно 2017-2018 гг., 2017 год, 2018 год)



Сегментация по возрасту (обобщенно 2017-2018 гг., 2017 год, 2018 год)



I. Основные зависимости

Как читать таблицы:

N2017 - количество респондентов в 2017 году;

N2018 - количество респондентов в 2018 году;

M2017 - медианное значение 2017 года;

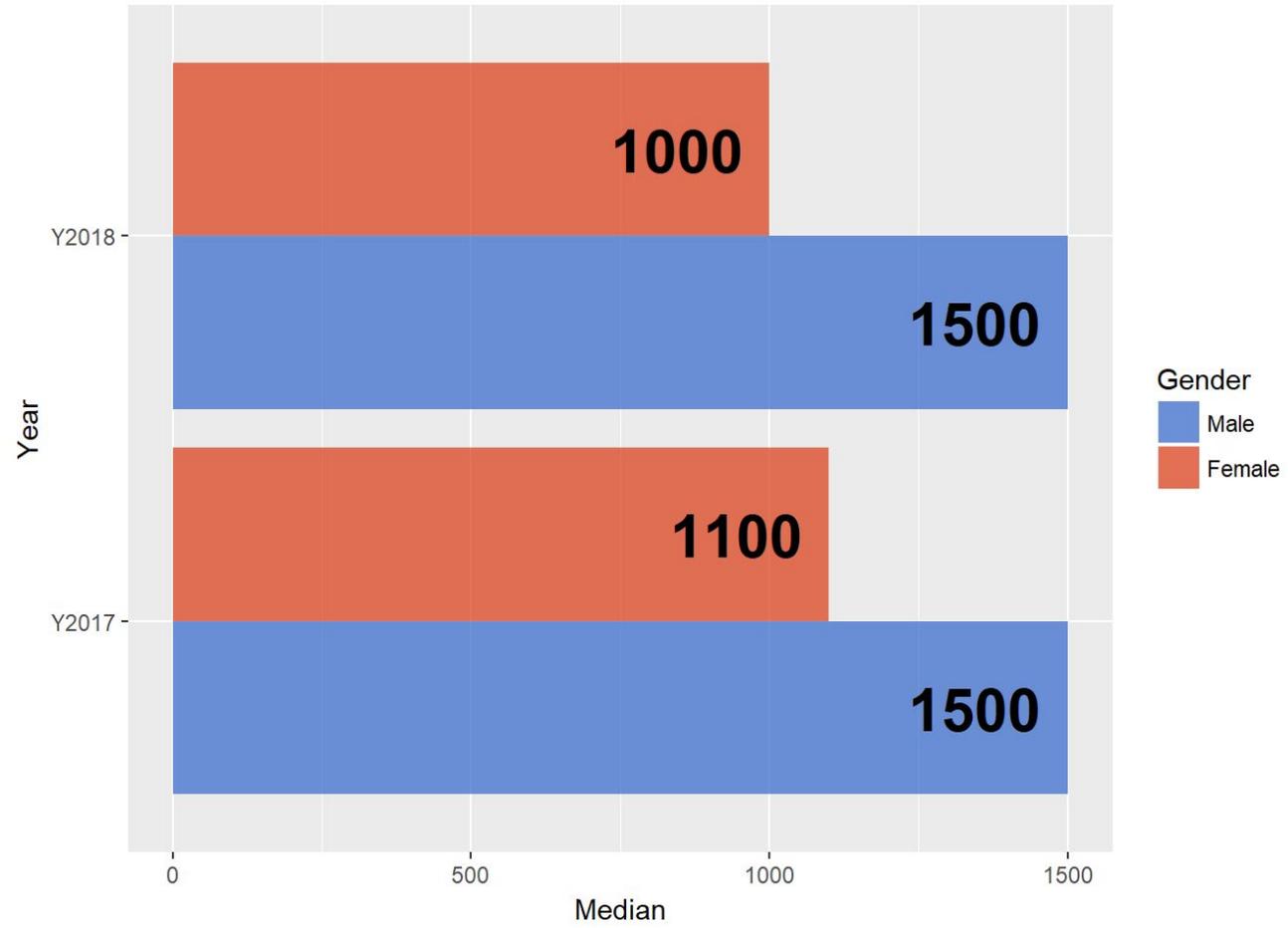
M2018 - медианное значение 2018 года;

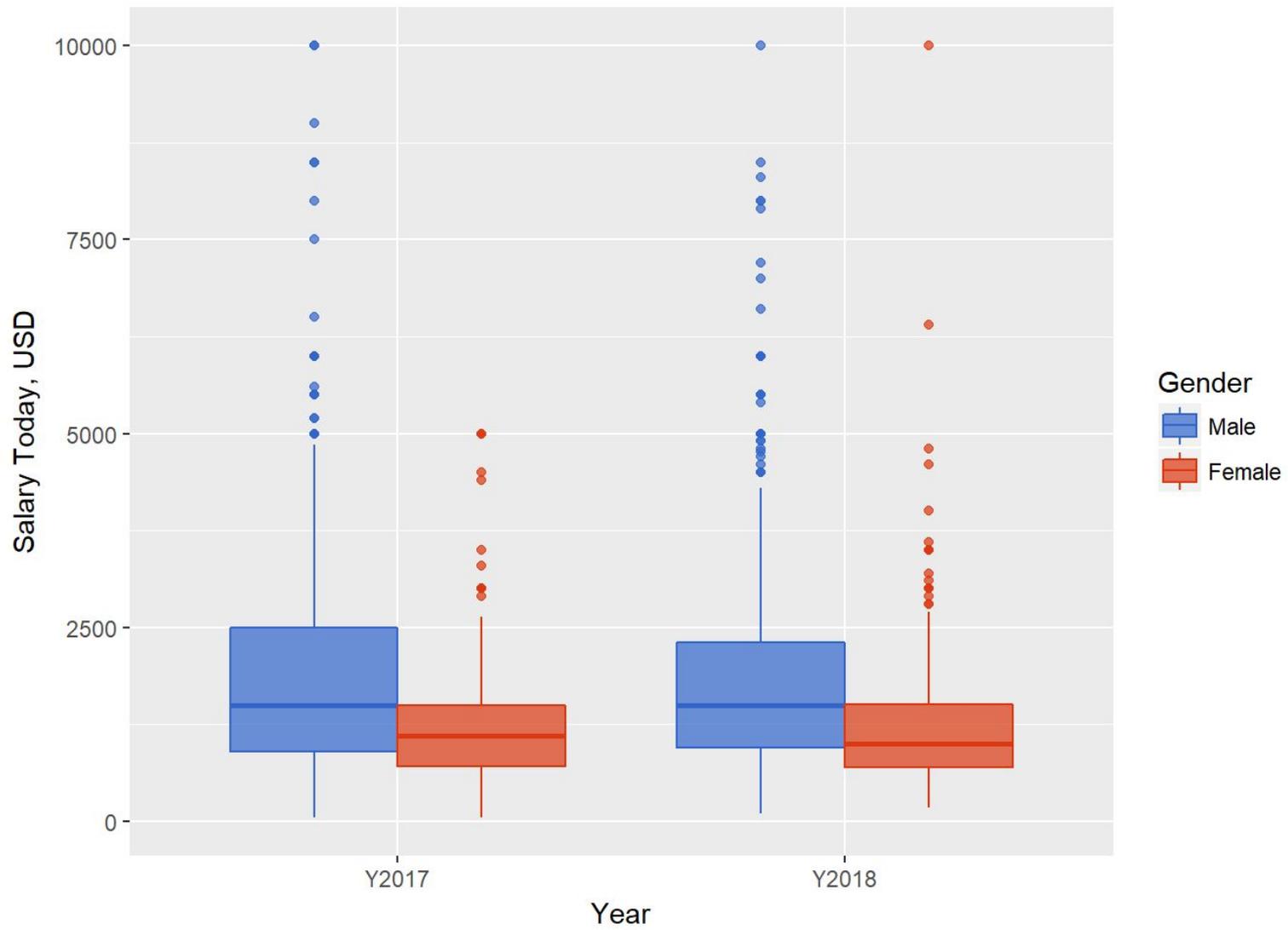
Diff., % - разница между медианными зарплатами 2017 и 2018 годов.

Все зарплаты приведены в долларах США, net (чистый доход).

1. Пол и зарплаты (медиана, доллар/Net)

Как мы увидели из графиков (см. портрет респондентов), соотношение женщин и мужчин в опросах 2017-2018 годах осталось практически без изменений - 27% против 73%. Вместе с тем, в 2018 году женщины стали получать меньше, их зарплаты в геймдеве уменьшились по медиане на 100 долларов США, что в относительном выражении составляет почти -10%.



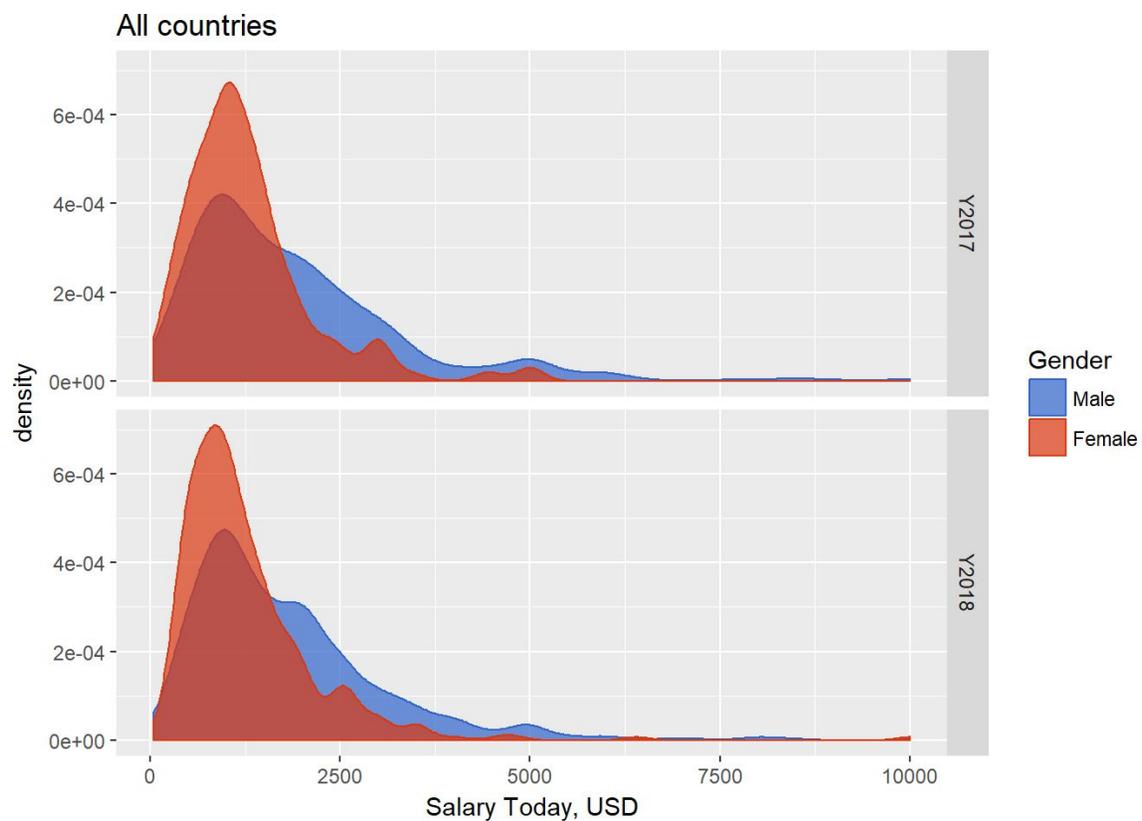


2. Зарплаты по странам (доллар/Net)

При текущей выборке мы используем в аналитике медиану, а не среднее значение (mean). И на первый взгляд, то есть после анализа в разрезе противостояния полов геймдева в предыдущем параграфе, может показаться, что, в разрезе стран, только респонденты из Москвы и проживающие в других странах СНГ переживают спад финансовой мотивации (см. таблицу ниже).

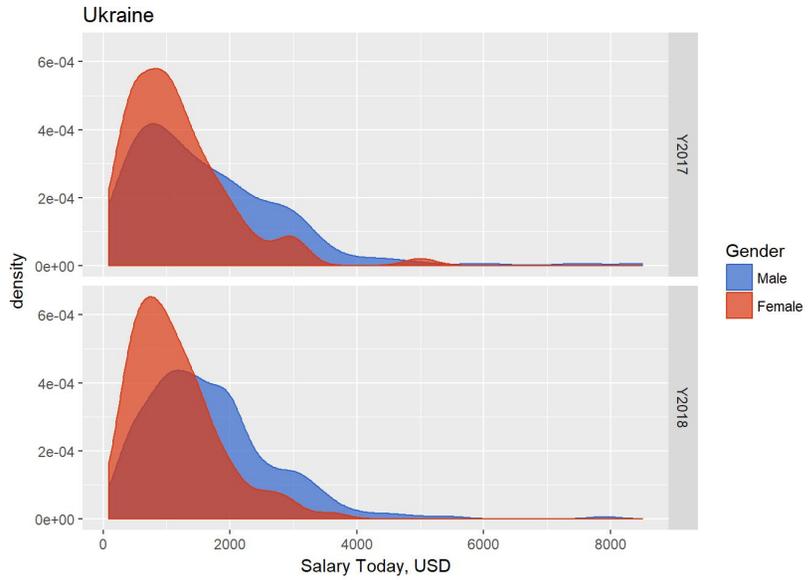
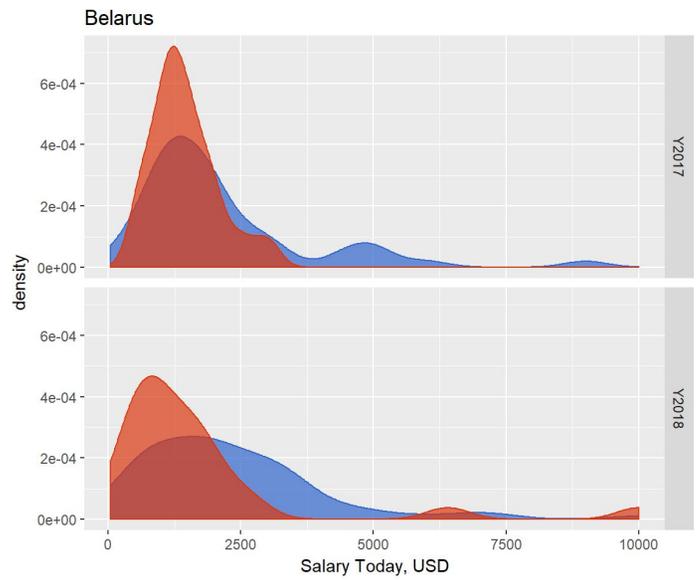
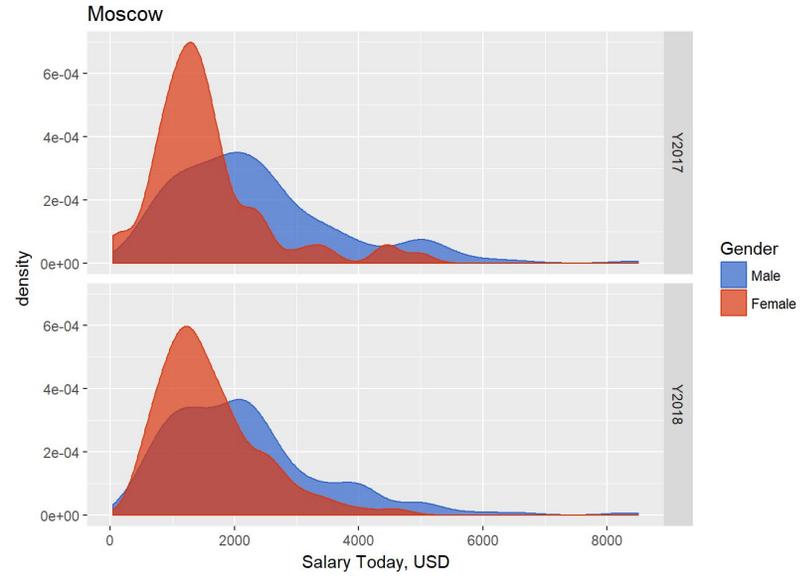
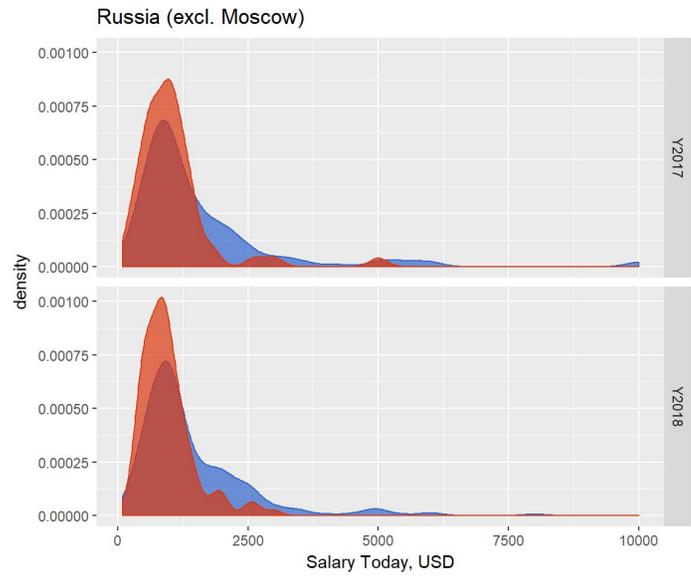
Country	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Belarus	69	97	1500	1730	15.3
Moscow	236	285	1800	1760	-2.2
Russia (excl. Moscow)	217	403	1000	1000	0.0
Ukraine	279	386	1200	1375	14.6
Other (CIS)	7	12	1300	850	-34.6
Other (Europe)	22	29	3000	3500	16.7
Other	4	NA	3300	NA	NA

Да, это статистически правдивое утверждение, но для нас ситуация показалась спорной. Поэтому мы решили разъяснить ее читателям посредством анализа плотности распределения зарплат (в особенности. медианы) в разрезе полов и годов проводимого исследования.



Из данного графика видим, что зона наибольшей концентрации зарплат у женщин по всем странам исследования в 2018 году сместилась немного влево, то есть в сторону меньшей суммы, а зарплатный коридор (диапазон 1-го и 3-го квартиля) сузился. При этом, у мужчин концентрация зарплат осталась на прежней отметке и появилась вторая вершина плотности - примерно на уровне компенсаций в 2300 долларов США в месяц. Это значит, что у мужчин возможностей для заработка в 2018 году могло быть больше. В то время как у женщин такие возможности сузились.

Также видим, что “женская” медиана существенно влияет на аналогичный общий показатель всего исследования.

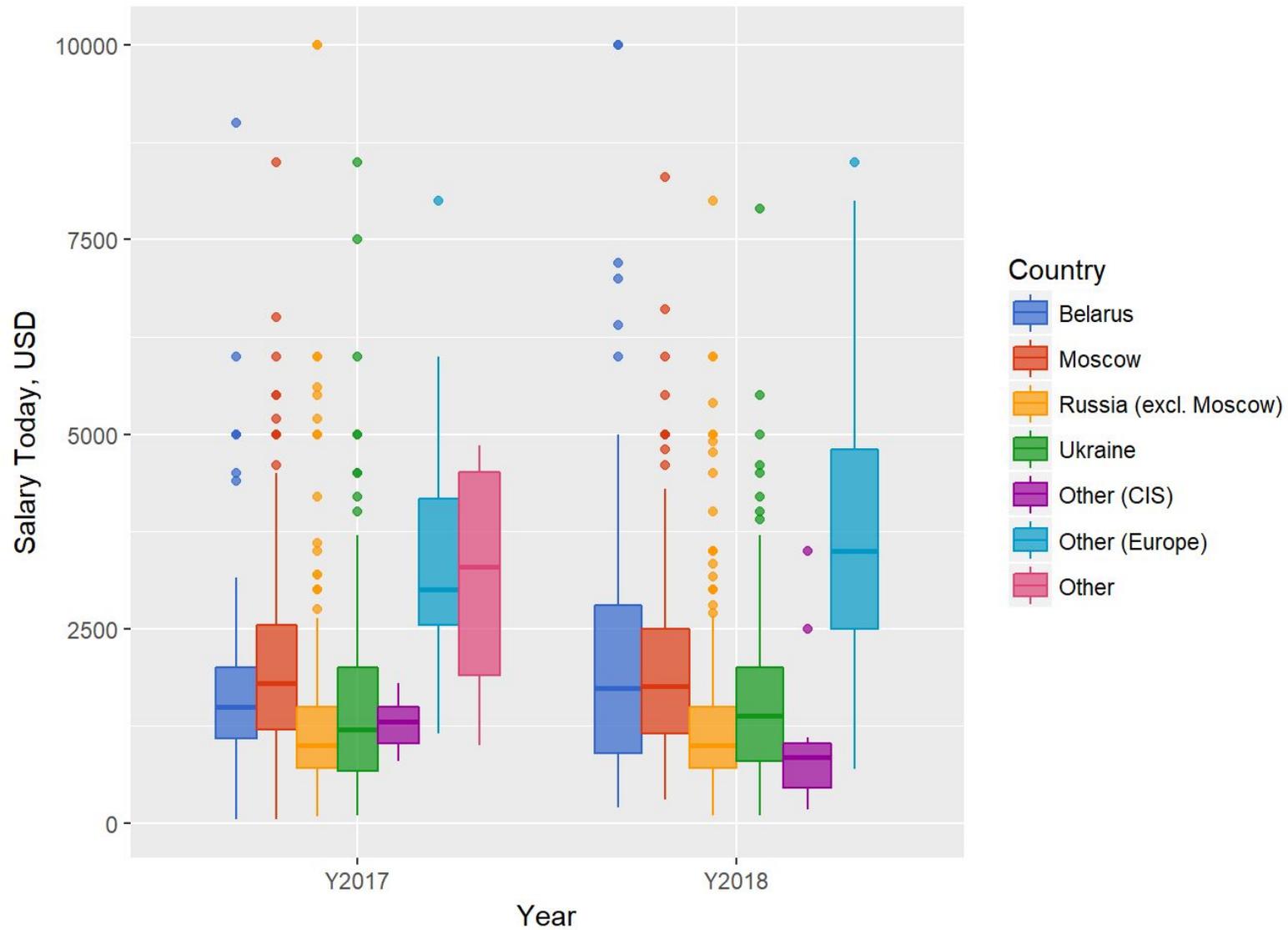


Если посмотреть в разрезе стран, то картина становится более явной. В **России (без Москвы)** зарплатный коридор у женщин и у мужчин “ужимается”, при этом у женщин наибольшая концентрация зарплат смещается влево, в сторону меньшей суммы, а у мужчин - немного вправо, в сторону большего заработка.

Иначе выглядит график по **Москве**. Здесь медианная зарплата в сравнении с 2017 годом немного снизилась для обоих полов, а коридор зарплат для женщин расширился чуть больше, чем для мужчин. То есть, у женщин идет тенденция к улучшению карьерных возможностей и компенсаций, хотя они все еще заметно проигрывают в этом мужчинам.

В графике по **Беларуси** видим отклонение медианы в сторону снижения компенсаций и расширение коридора зарплат для обоих полов - для мужчин больше, для женщин - немного меньше. В целом, динамику по этой стране в гендерном вопросе можно назвать скорее положительной.

Данные по **Украине** демонстрируют самую негативную динамику в отношении женщин-специалистов. Зона наибольшей концентрации зарплат у женщин-респондентов сузилась и диапазон зарплатных возможностей сократился. У мужчин, напротив, медианная компенсация сместилась вправо, в сторону большей суммы, и получила еще одну “вершину” - на отметке в 2000 долларов США в месяц. Хотя зарплатный диапазон несколько сузился и для мужчин.



Все описанные тенденции отражает и гистограмма в разрезе полов и стран.

3. Зарплаты по направлениям (медиана, доллар/Net)

Role	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Administration	1	4	1200	800	-33.3
Analytics	13	24	1500	1600	6.7
Art	183	384	1000	1000	0.0
Business development	30	13	1500	1400	-6.7
Community and Support	27	23	1080	1000	-7.4
Game design	127	198	1000	1000	0.0
HR and Recruiting	12	17	1220	1200	-1.6
Localization	7	2	1000	850	-15.0
Marketing	21	26	1400	1582	13.0
Media, blogging, playbooks	12	6	1151	750	-34.8
PR	16	9	1120	1496	33.6
Programming and Development	136	212	2000	1800	-10.0
Project management and Production	87	101	2000	2100	5.0
QA	47	39	780	900	15.4
Server administration	2	3	2500	3000	20.0
Sound	13	22	1300	1350	3.8
System administration	4	2	1425	2800	96.5
Top Management	96	127	3000	2300	-23.3

Максимальное снижение было зафиксировано в сегменте топ-менеджмента (-23,3%). Оно может быть обусловлено неструктурированностью рынка геймдева СНГ и обилием небольших и индустрий, где топ-менеджерами называют специалистов, в том числе, среднего звена. По воле случая они могли оказаться руководителями направлений. Кроме того, за прошедший год в индустрии СНГ наметилась тенденция к большему разделению функционалов в студиях среднего и высшего звена. Собственники бизнеса снимают с себя полномочия CEO и предпочитают отдавать управление нанятым топ-менеджерам. Заметим, что категория топ-менеджмента - традиционно мужская, в 2018 году доля женской аудитории здесь выросла лишь на 1% (до 22,5%).

Также в текущем исследовании лидерами по снижению зарплат в 2018 году (в сравнении с прошлым годом) стали программисты (-10%). В этом сегменте доля мужчин-респондентов увеличилась еще на 2% в сравнении с прошлым годом и составила 93,5%. То есть влияние гендерной тенденции по уменьшению медианной зарплаты здесь минимально.

Community & Support специалисты и Business Development менеджеры задекларировали меньшие компенсации в этом году - -7,4% и -6,7% соответственно. Добавим, что в этих категориях прослеживается гендерный след. Доля женщин-респондентов в направлении Community & Support в 2018 году увеличилась почти на 10%, чем в прошлом году, а в Business Development - на 15%.

4. Зарплаты по специальностям (медиана, доллар/Net)

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Administration	Administrative or Office Manager	1	4	1200	800	-33.3
Analytics	Analyst	10	20	1450	1550	6.9
Analytics	Team Lead	3	4	2700	3550	31.5
Art	2D Artist	67	121	776	800	3.1
Art	2D Team Lead	5	5	1500	1144	-23.7
Art	3D Artist	48	116	1000	1000	0.0
Art	3D Team Lead	9	14	1700	1700	0.0
Art	Animation Lead	2	13	2250	2000	-11.1
Art	Animator	13	19	1000	1450	45.0
Art	Art Lead	11	18	1600	1200	-25.0
Art	Art Manager	2	38	1482	1175	-20.7
Art	Technical Artist	4	10	980	1650	68.4
Art	UI/UX Designer	11	10	1800	1950	8.3
Art	UI/UX Lead	3	6	1950	2750	41.0
Art	VFX Artist	8	8	1025	1314	28.2
Art	Video Designer	NA	6	NA	1240	NA
Business development	Business Development Director	9	4	1500	2850	90.0
Business development	Business Development Manager	20	8	1450	1200	-17.2
Business development	Sales Manager	1	1	2250	900	-60.0

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Community and Support	Community Manager	5	9	1000	1000	0.0
Community and Support	Support and Community Manager	7	6	900	725	-19.4
Community and Support	Team Lead	15	8	1340	1675	25.0
Game design	Game Design Team Lead	13	27	1500	1800	20.0
Game design	Game Designer	85	125	1000	1000	0.0
Game design	Level Designer	17	24	900	1000	11.1
Game design	Narration Designer	6	19	1100	1000	-9.1
Game design	UI/UX Game Designer	6	3	714	1700	138.1
HR and Recruiting	HR (no recruiting)	NA	1	NA	1000	NA
HR and Recruiting	HR Generalist (recruiting and HR)	8	15	1050	1200	14.3
HR and Recruiting	HR Team Lead	4	1	1773	1400	-21.0
Localization	Localization Lead	3	NA	1800	NA	NA
Localization	Localization Manager	2	NA	750	NA	NA
Localization	Translator	2	2	700	850	21.4
Marketing	ASO Manager	2	1	1940	500	-74.2
Marketing	Marketing Analyst	4	3	850	3000	252.9
Marketing	UA Manager, Traffic Manager, Media Buyer	13	19	1400	1400	0.0
Marketing	UA Team Lead	2	3	1758	3900	121.9

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Media, blogging, playbooks	Bluger	3	NA	1300	NA	NA
Media, blogging, playbooks	Copywriter	4	2	1085	628	-42.1
Media, blogging, playbooks	Producer	5	4	1070	900	-15.9
PR	Copywriter	3	1	2000	1400	-30.0
PR	PR Manager	13	8	1000	1613	61.3
Programming and Development	Backend Developer	16	25	2000	1800	-10.0
Programming and Development	Frontend Developer	61	78	2000	2100	5.0
Programming and Development	Fullstack Developer	59	109	1800	1500	-16.7
Project management and Production	Producer	36	31	2000	2500	25.0
Project management and Production	Product Owner	10	28	3000	2298	-23.4
Project management and Production	Project Manager	41	42	1800	1750	-2.8
QA	Automated QA	1	1	3000	500	-83.3
QA	Manual and Automated QA	2	1	1475	1500	1.7
QA	Manual QA	34	24	650	795	22.3
QA	QA Team Lead	10	13	1320	1500	13.6
Server administration	DevOps	2	3	2500	3000	20.0

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Sound	Composer	1	NA	1500	NA	NA
Sound	Sound Designer	10	16	1275	1100	-13.7
Sound	Sound Producer	2	3	1433	1700	18.6
Sound	Technical Sound Lead	NA	3	NA	1650	NA
System administration	System Administrator	4	2	1425	2800	96.5
Top Management	Art Director	13	16	900	1750	94.4
Top Management	Business Development Director	NA	2	NA	3500	NA
Top Management	CEO	21	15	3500	3000	-14.3
Top Management	CFO	NA	1	NA	1350	NA
Top Management	COO	5	7	3000	4000	33.3
Top Management	CTO	2	9	4916	2200	-55.2
Top Management	GD Director	4	7	5000	3500	-30.0
Top Management	General Producer or General PM	23	20	3300	3006	-8.9
Top Management	Head of Analytics	1	3	3200	1150	-64.1
Top Management	Head of Production and Development	7	10	4000	2750	-31.2
Top Management	HRD (HR and recruiting)	8	13	1600	1600	0.0
Top Management	Marketing Director	10	18	2700	2397	-11.2
Top Management	PR Director	2	4	2700	1380	-48.9
Top Management	QA Director	NA	2	NA	1800	NA

Отметим предположительно самые значимые изменения по специальностям.

Выше стали ценить аналитиков: Analyst - +6,9% (\$1550 в месяц в 2018 году) и Analytics Team Lead - +31,5% (\$3550 в месяц в 2018 году).

Зарплаты 3D художников остались на уровне прошлого года (художник - \$1000, Team Lead - \$1700 в месяц), а вот у 2D компенсации немного повысились - на 3,1% до \$800 в месяц в этом году.

Аниматорам тоже стало жить лучше с +45% в зарплате, которая достигла в 2018 году \$1450 в месяц.

Респонденты, которые указали своей должностью “Business Development менеджер” заявили в этом году о зарплатах, которые на 17,2% ниже в сравнении с 2017 годом, - 1200 долларов в месяц по медиане. Должны отметить, что мы удивлены такому уровню компенсации. В своей практике в основном встречаем суммы в разы выше.

Зарплаты Community менеджеров - на том же уровне, что и в прошлом году (\$1000 в месяц), а у Support & Community менеджеров они снизились на 19,4% - до \$725 в месяц.

В направлении геймдизайна все достаточно позитивно: Game Designer - на уровне прошлого года с \$1000 в месяц, GD Team Lead - +20% (\$1800 в месяц в 2018 году), Level Designer - +11,1% (\$1000 в месяц в 2018 году). Только Narration Designer заявили о том, что их зарплаты в 2018 году на 9,1% ниже - \$1000 в месяц.

В маркетинге также идет повышение компенсаций: UA Team Lead заявили о зарплатах в \$3900 в этом году (+121,1%), а Marketing Analyst - в \$3000 в месяц (252,9%). Однако здесь погрешность может давать небольшая выборка респондентов. Без изменений самая многочисленная группа респондентов в направлении - UA Manager\Traffic Manager\Media Buyer - \$1400 в месяц в этом году.

PR менеджеров в целом оценивали выше и платили 1613 долларов США в месяц по медиане (+61,3%).

В разработке FullStack программистов стали оценивать ниже - их доходы в 2018 году снизились на 16,7% - \$1500 вместо \$1800 в месяц в 2017 году. Backend также стали получать меньше на 200 долларов США в месяц (-10% в сравнении с прошлым годом). А вот зарплаты Frontend подросли на 5% - до \$2100 в месяц.

Продюсеров оценивали в 2018 году на 25% выше. Их зарплаты достигли 2500 долларов США в месяц. Product Owner, напротив, ценили меньше на 23,4% - \$2298 в текущем году. Снижение зарплат у Project Manager было незначительным - -2,8%.

QA специалисты стали зарабатывать больше: Manual QA - \$795 в месяц (+13,6%) и QA Team Lead - \$1500 (+22,3%).

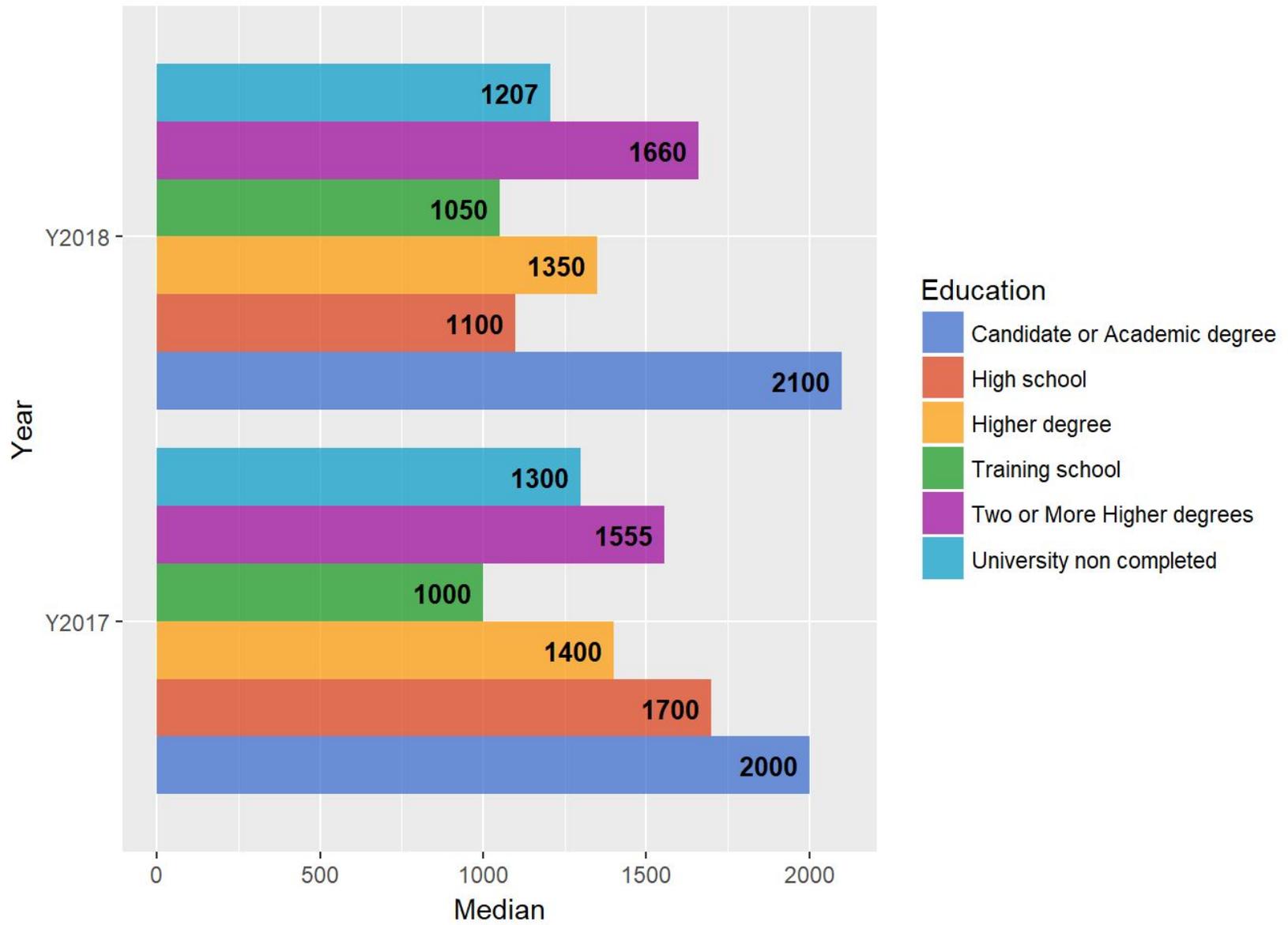
Компенсации Sound Designer стали меньше на 13,7% - 1100 долларов США в месяц в 2018 году.

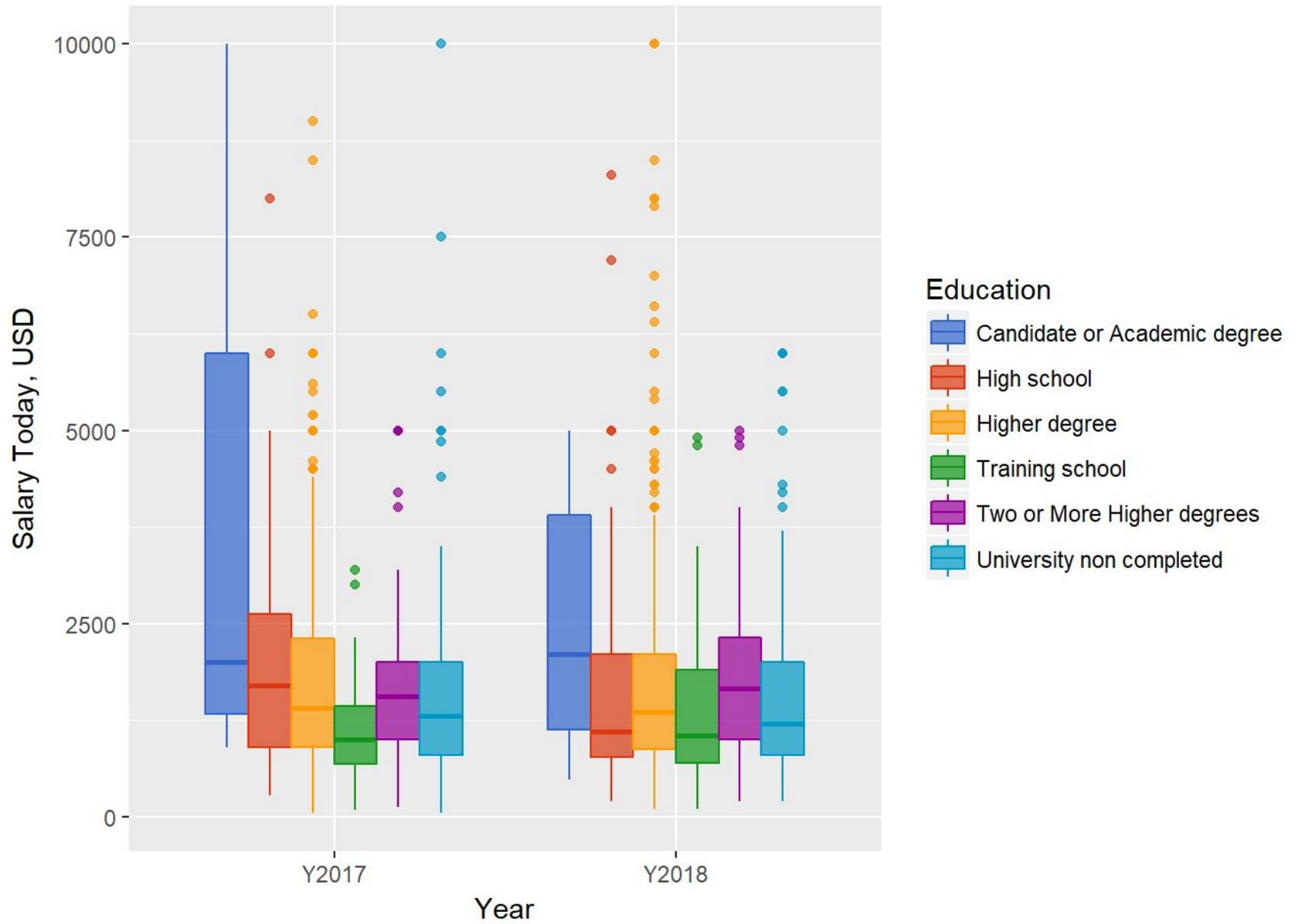
У топ-менеджеров в 2018 году проседание зарплат зафиксировано практически во всех сегментах, но отдельно отметим те, в которых наибольшая выборка: CEO - 3000 долларов США в месяц (-14,3%) и General Producer\General PM - 3006 долларов США в месяц по медиане (-8,9%).

5. Зарплаты и образование (медиана, доллар/Net)

Education	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Candidate or Academic degree	11	13	2000	2100	5.0
High school	44	83	1700	1100	-35.3
Higher degree	551	781	1400	1350	-3.6
Training school	44	83	1000	1050	5.0
Two or More Higher degrees	62	71	1555	1660	6.8
University non completed	122	181	1300	1207	-7.2

По утверждениям респондентов, меньше в 2018 году стали платить тем из них, у кого за плечами только среднее специальное образование (-35,3%), неоконченное высшее образование (-7,2%) и одно оконченное высшее образование (-3,6%). Выше стали цениться специалисты с двумя и более высшими образованиями (+6,8%) и те, у кого есть научная степень или они являются кандидатами наук (+5%).





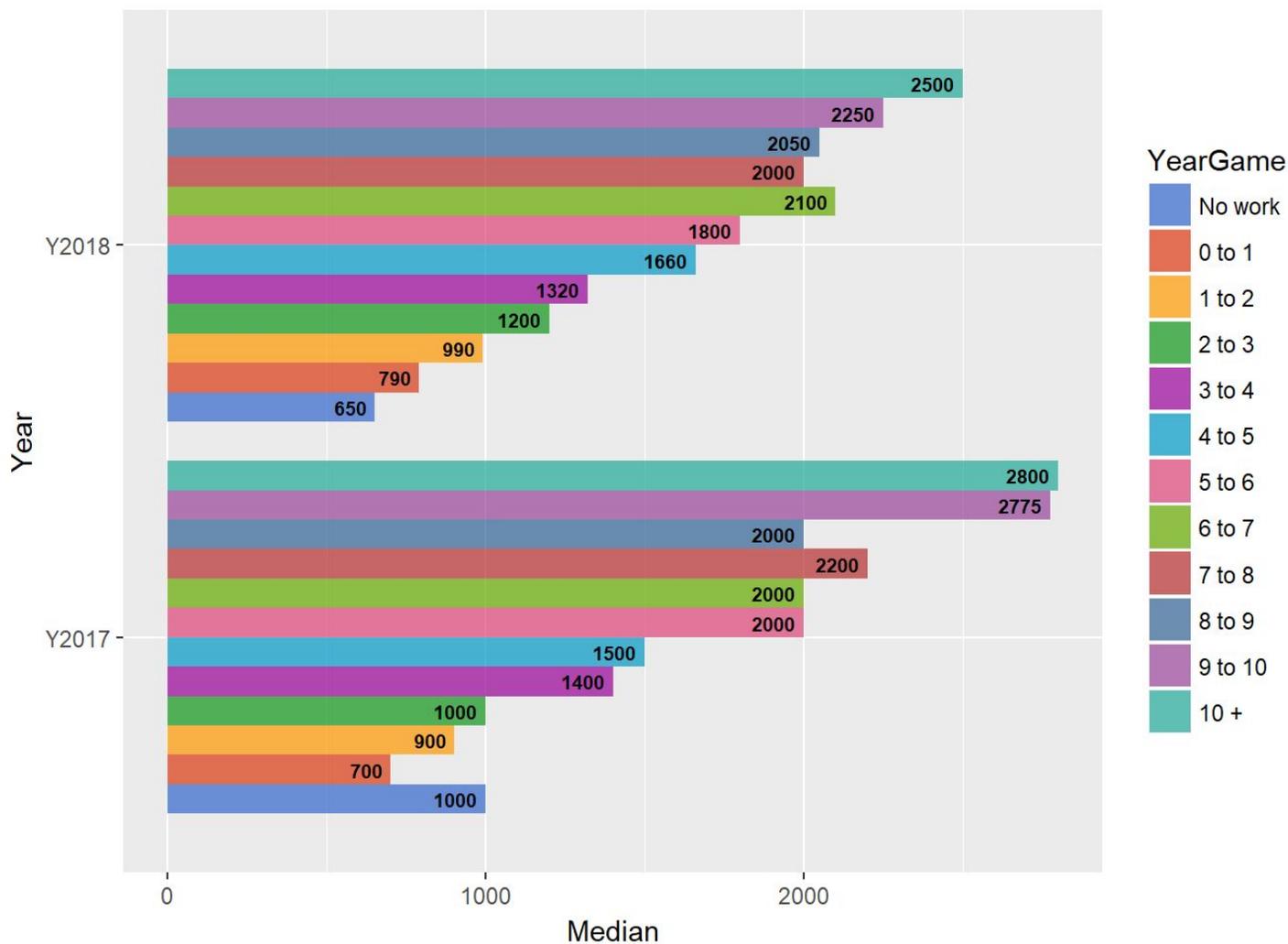
6. Зарплаты и стаж в геймдеве (медиана, доллар/Net)

YearGame	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
No work	9	16	1000	650	-35.0
0 to 1	106	174	700	790	12.9
1 to 2	123	192	900	990	10.0
2 to 3	115	160	1000	1200	20.0
3 to 4	108	116	1400	1320	-5.7
4 to 5	101	163	1500	1660	10.7
5 to 6	74	108	2000	1800	-10.0
6 to 7	47	76	2000	2100	5.0
7 to 8	32	54	2200	2000	-9.1
8 to 9	23	24	2000	2050	2.5
9 to 10	48	42	2775	2250	-18.9
10 +	48	87	2800	2500	-10.7

В сравнении с прошлым годом увеличилось число респондентов-новичков в индустрии, стаж которых менее одного года. Заметим, что в этой категории стало на 5% больше женщин - 35,5% от общего числа новобранцев в 2017 году против 40% в 2018 году. Новички игровой индустрии стали зарабатывать в среднем на 90 долларов США (+12,9%) в месяц больше, чем в прошлом году - 790 долларов США в месяц по медиане.

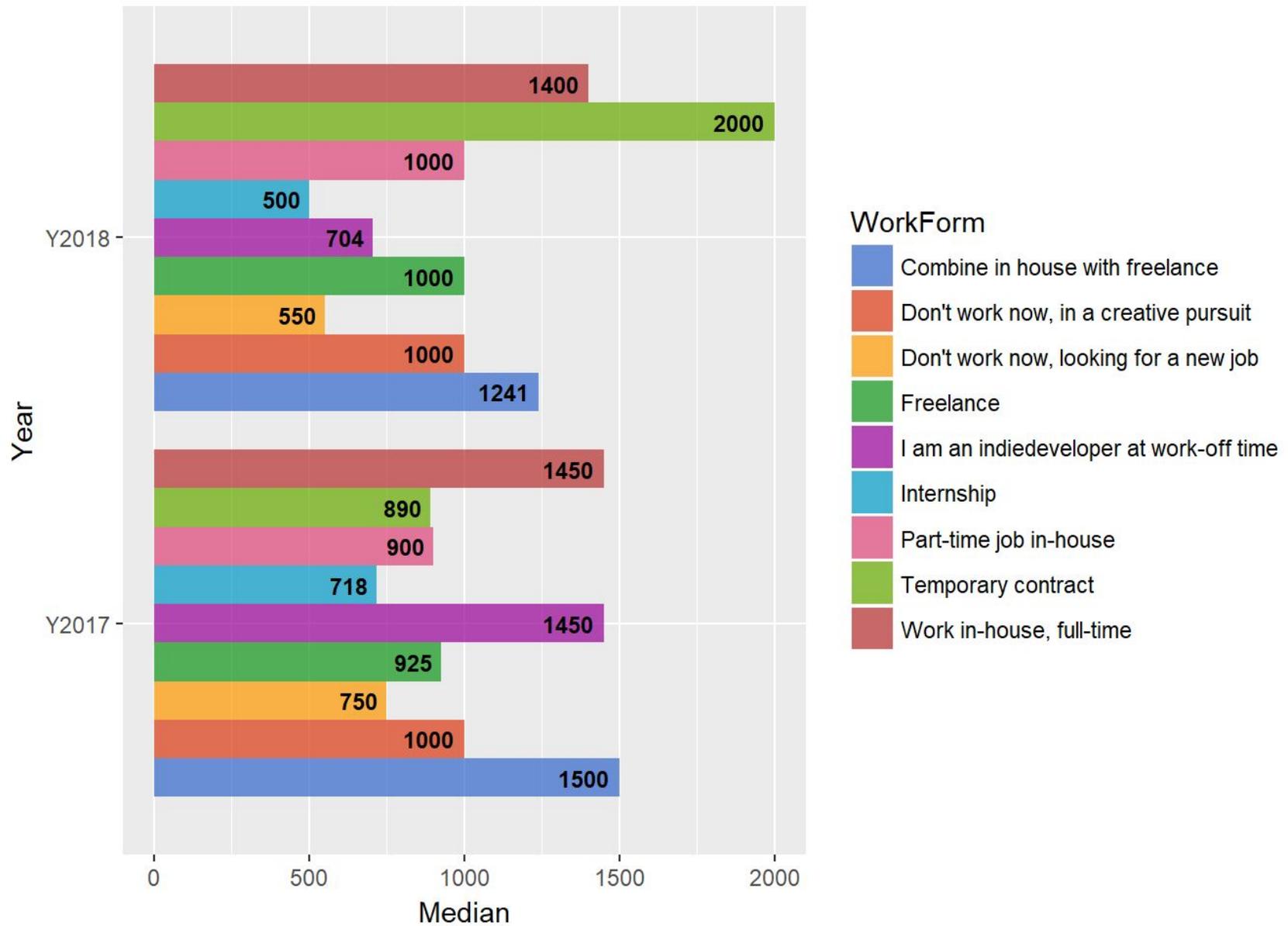
Специалисты с опытом работы в индустрии 1-2 года и 2-3 года получали, по данным результатов исследования, больше на 10% и 20% соответственно. Прибавка зафиксирована и в категориях 4-5 лет и 6-7 лет +10,7% и +5% соответственно. У специалистов со стажем в геймдеве 5-6 лет, 9-10 лет и 10+ лет ставки в 2018 году снизились

на -10%, -18,9% и -10,7% соответственно (в сравнении с аналогичными показателями за прошлый год). Заметим, что в категории, где замечено самое существенное снижение по работающим специалистам - 9-10 лет стажа в индустрии - доля женщин-респондентов выросла в 2018 году на 6% в сравнении с прошлым годом.



7. Зарплаты по типу занятости (медиана, доллар/Net)

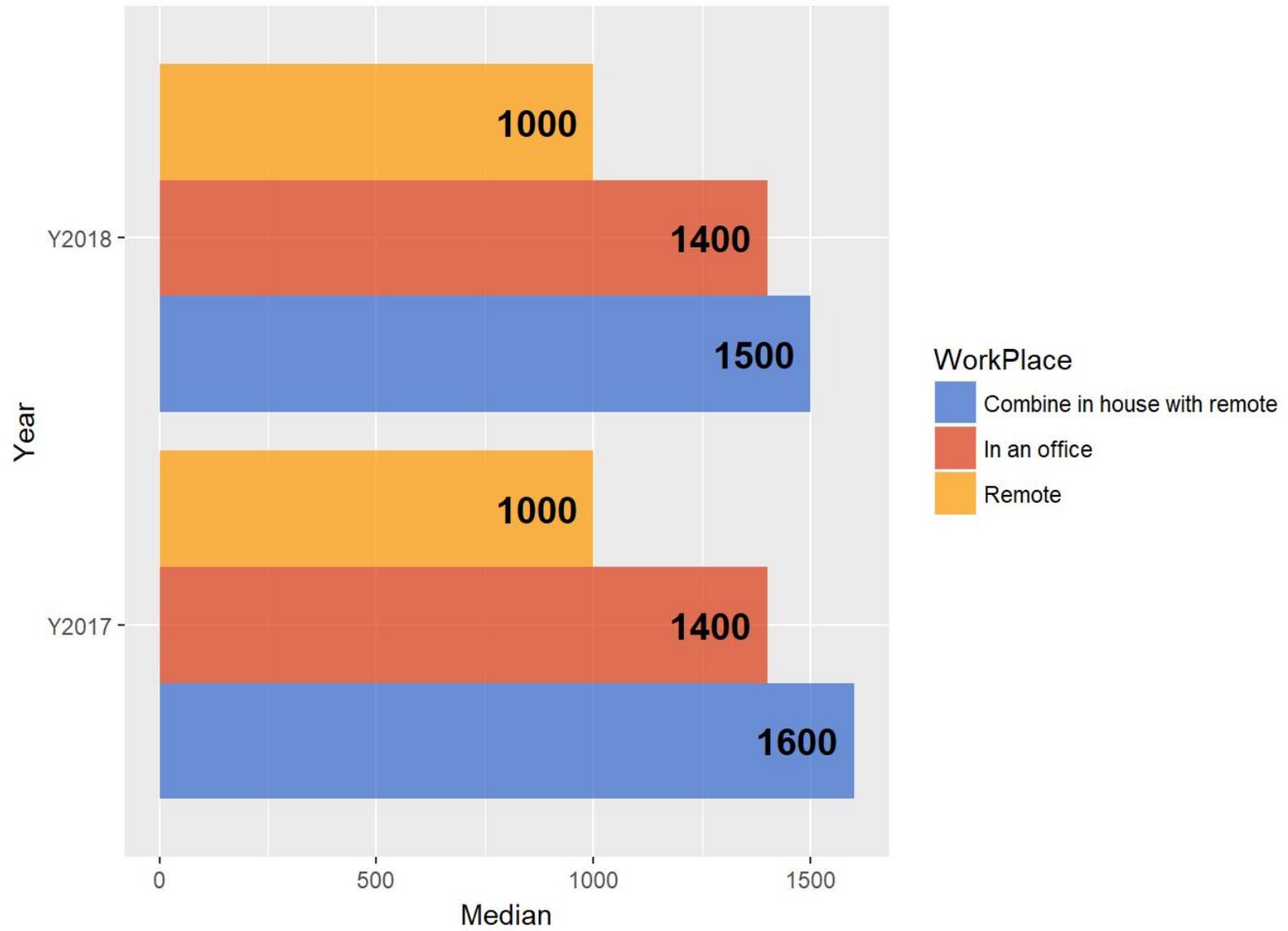
WorkForm	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Combine in house with freelance	45	78	1500	1241	-17.3
Don't work now, in a creative pursuit	11	11	1000	1000	0.0
Don't work now, looking for a new job	27	30	750	550	-26.7
Freelance	60	92	925	1000	8.1
I am an indie developer at work-off time	18	21	1450	704	-51.5
Internship	4	1	718	500	-30.4
Part-time job in-house	9	11	900	1000	11.1
Temporary contract	7	9	890	2000	124.7
Work in-house, full-time	653	959	1450	1400	-3.4



По формату работы, согласно ответам респондентов, меньше стали получать те, кто совмещает занятость в штате и работу на фрилансе - на 17,3%. Также могли просесть доходы сотрудников, которые работают в штате, при этом в свободное время занимаются инди-разработкой. Компенсации таких респондентов оказались на -51,5% ниже, чем у участников опроса прошлого года. Зарплаты штатных сотрудников геймдев-студий, которые работают полный день, стали, основываясь на данных опросов, меньше в 2018 году на 3,4%.

Мы более пристально посмотрели на тип занятости геймдев-специалистов. У удаленных сотрудников и тех, кто трудится в офисах, компенсации остались на уровне прошлого года. Доходы тех, кто совмещает офисную и удаленную работу, по утверждению респондентов, снизились на 6,2%.

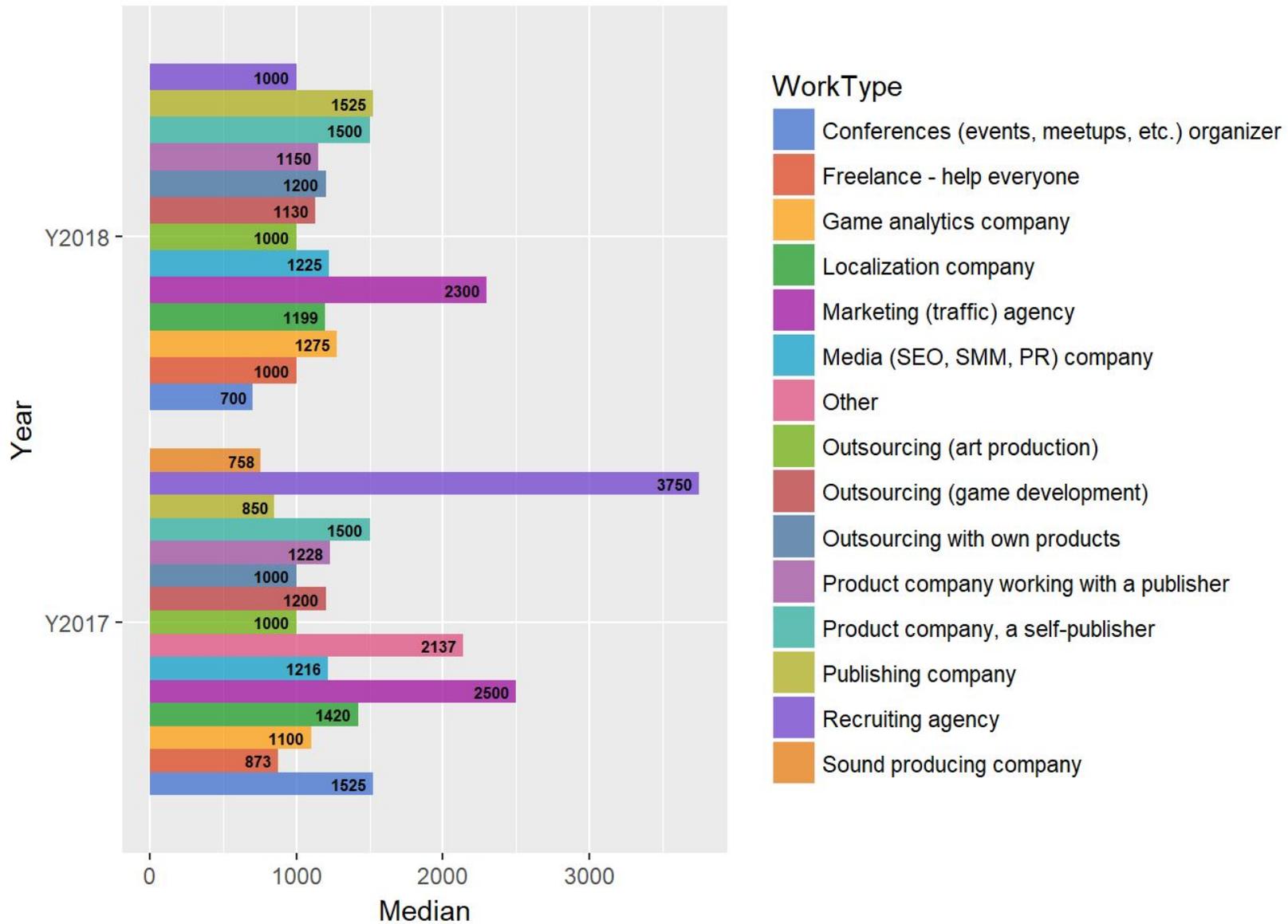
WorkPlace	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Combine in house with remote	106	167	1600	1500	-6.2
In an office	575	804	1400	1400	0.0
Remote	153	241	1000	1000	0.0



8. Зарплаты по направлению деятельности компании (медиана, доллар/Net)

Наибольшее число респондентов опросов 2017-2018 годов работали в продуктовых компаниях, которые занимаются самоиздательством (60% суммарно - расхождение по годам незначительно). За прошедший год их доходы не изменились. Подросли, заявленные доходы сотрудников аутсорсинговых геймдев-студий, которые имеют свои продукты (+20%). А вот специалисты из чисто аутсорсинговых компаний заявили о меньших на 5,8% зарплатах в этом году. Декларируют доходы выше и фрилансеры - +14,5%. Напомним, что в детализированном разрезе выборка по отдельным категориям может быть не всегда репрезентативна, поэтому стоит воспринимать данные как предположение, а не как истину в последней инстанции.

WorkType	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Conferences (events, meetups, etc.) organizer	2	5	1525	700	-54.10
Freelance - help everyone	57	92	873	1000	14.55
Game analytics company	8	4	1100	1275	15.91
Localization company	8	16	1420	1199	-15.56
Marketing (traffic) agency	13	8	2500	2300	-8.00
Media (SEO, SMM, PR) company	16	12	1216	1225	0.74
Other	7	NA	2137	NA	NA
Outsourcing (art production)	13	24	1000	1000	0.00
Outsourcing (game development)	43	79	1200	1130	-5.83
Outsourcing with own products	46	57	1000	1200	20.00
Product company working with a publisher	85	175	1228	1150	-6.35
Product company, a self-publisher	520	708	1500	1500	0.00
Publishing company	12	26	850	1525	79.41
Recruiting agency	2	6	3750	1000	-73.33
Sound producing company	2	NA	758	NA	NA

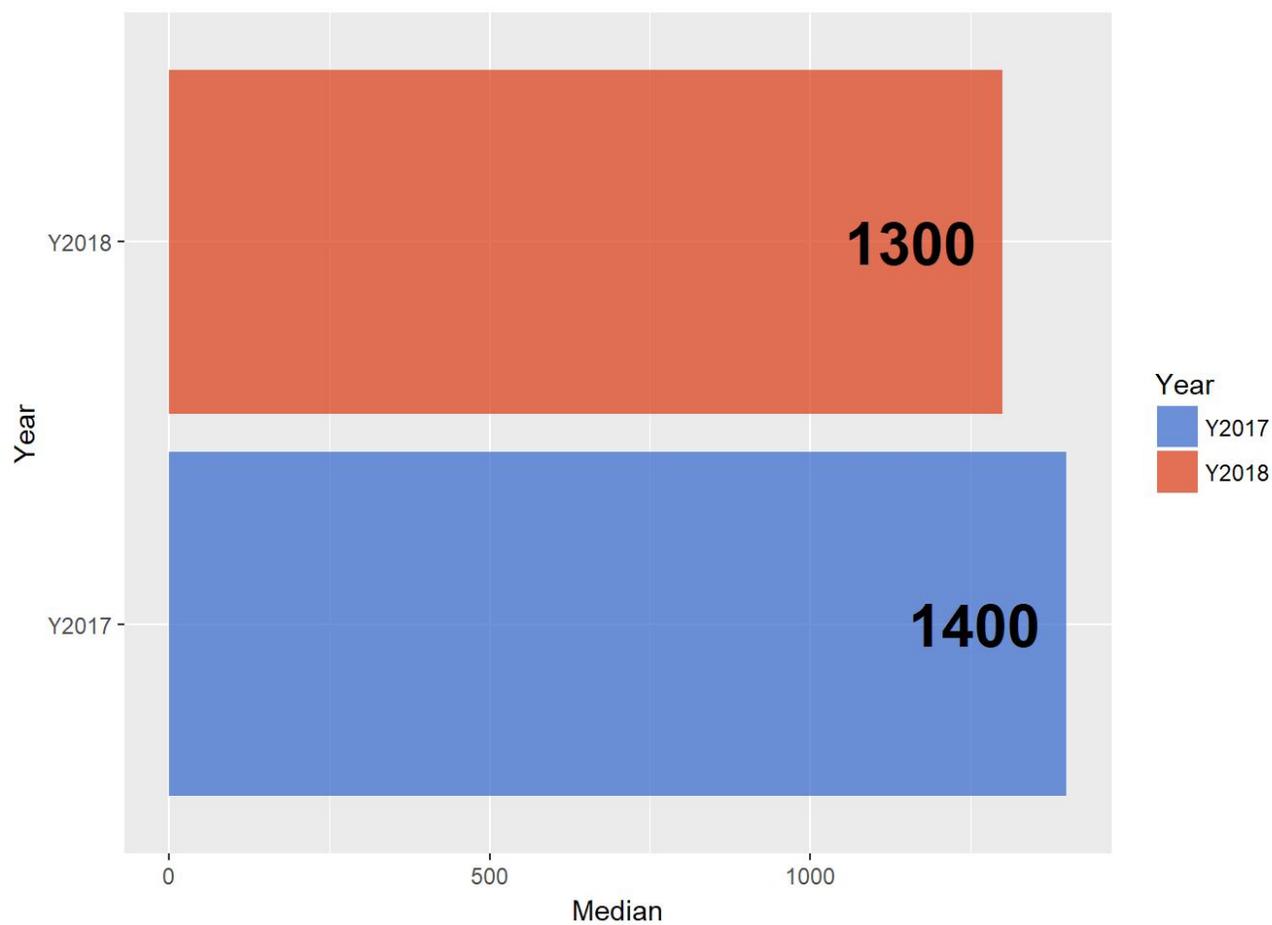


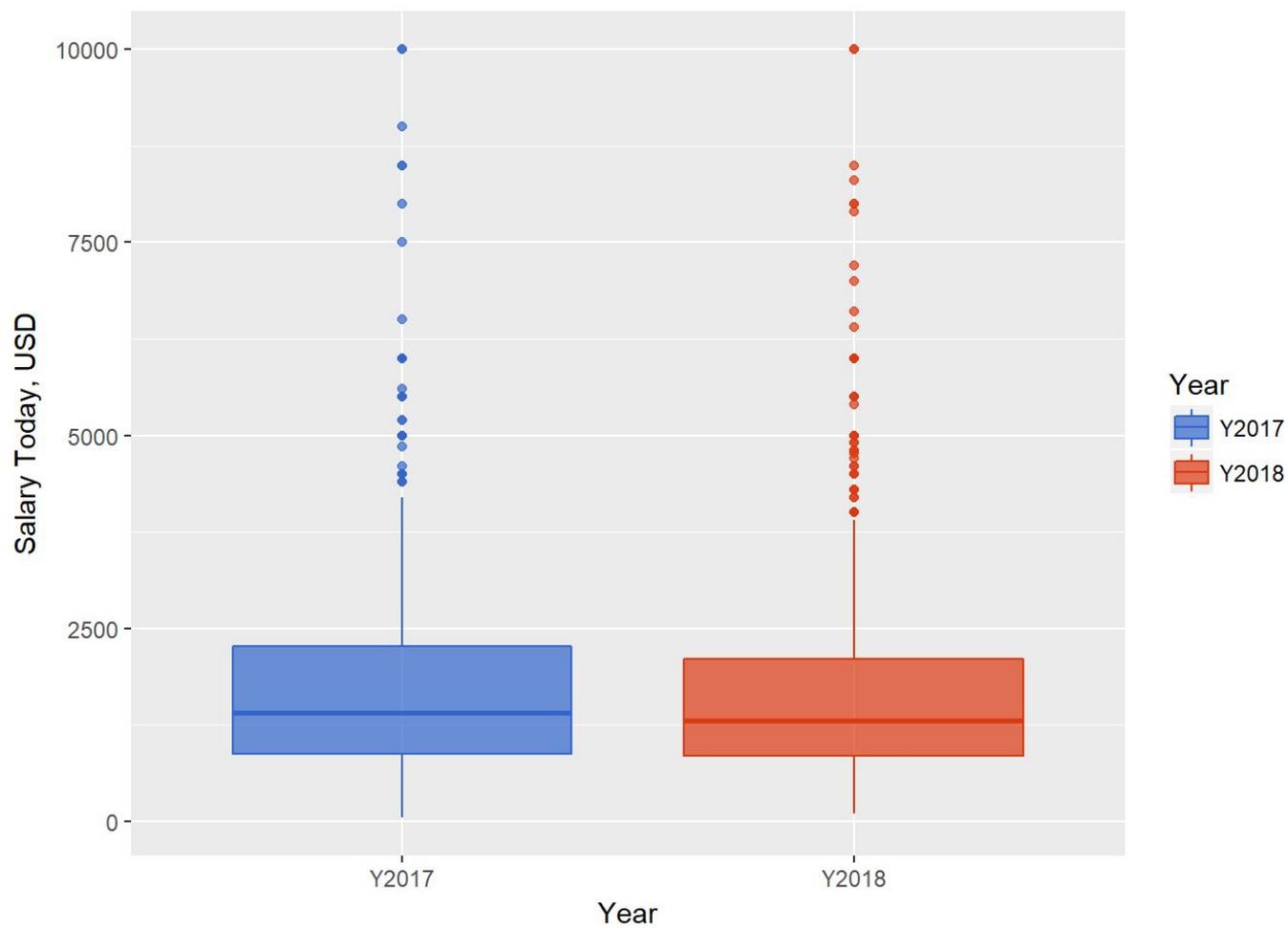
9. Зарплаты по годам общего стажа (медиана, доллар/Net)

YearWorked	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
No work	9	32	1000	766	-23.35
Freelance	56	92	836	1000	19.55
0 to 1	248	465	1200	1200	0.00
1 to 2	194	291	1345	1500	11.52
2 to 3	113	122	1300	1500	15.38
3 to 4	63	67	1500	1700	13.33
4 to 5	48	57	1950	1600	-17.95
5 to 6	33	28	2015	2000	-0.74
6 to 7	18	21	2200	1785	-18.86
7 to 8	14	11	2300	1700	-26.09
8 to 9	13	7	2020	1200	-40.59
9 to 10	8	11	3950	2600	-34.18
10 +	17	8	2750	2070	-24.73

II. Зарплаты в 2017-2018 годах (сравнение)

Медианная зарплата по рынку геймдева СНГ просела за прошедший год на 100 долларов США, что составляет **-7,14%**.





Уменьшение зарплат в среднем по рынку в 2018 году обусловлено несколькими факторами:

- Снижение зарплат у женщин в сравнении с прошлым годом на 9,1%.

- Уменьшение компенсаций топ-менеджмента геймдев-студий на 23,3% в 2018 году. Доля этой категории составила 18,6% от общего числа респондентов этого года. Традиционно в категории представлено больше мужчин-респондентов (77,5%), и их число здесь лишь увеличивается (+1% в 2018 году). Напомним также, что под топ-менеджментом в инди-студиях и небольших игровых компаниях называли, в том числе, специалистов среднего звена. Также играло роль большее разделение внутренних функционалов в компаниях, которое имело место в 2018 году.
- Снижение зарплат программистов в 2018 году - на 10% при их доле в 29,1% от общего числа участников опроса этого года. Уменьшение компенсаций коснулось в основном Senior специалистов. В данной категории доля мужчин самая высокая в исследовании - 93,5% мужчин, и она увеличивается (+2%) в 2018 году).
- Приток новобранцев в русскоязычный геймдев. Их число, исходя из результатов опросов 2017-2018 года, увеличилось в этом году почти на 70%. На 5% увеличилось число женщин в категории в 2018 году. При этом, новые специалисты в геймдеве стали получать на старте карьеры больше, чем в прошлом году - в среднем на 90 долларов США (+13%). Тем не менее, приток новых специалистов имел свое воздействие на общую картину зарплат индустрии.
- Дополнительный фактор: снижение курса рубля к доллару (почти 10% за прошедший год).
- Стоит отметить и увеличение числа респондентов опроса 2018 года в полтора раза в сравнении с прошлым годом.

III. Зарплаты по основным направлениям (углубленно)

Как читать таблицы:

Как читать таблицы:

N2017 - количество респондентов в 2017 году;

N2018 - количество респондентов в 2018 году;

M2017 - медианное значение 2017 года;

M2018 - медианное значение 2018 года;

Diff., % - разница между медианными зарплатами 2017 и 2018 годов.

Все зарплаты приведены в долларах США, net (чистый доход).

Мы взяли основные специальности в геймдеве, определили ключевые изменения зарплат за прошедший год и сегментировали результаты по странам. Все зарплаты приведены в долларах США, net (чистый доход).

1. Программирование

Суммарное число респондентов в категории (2017-2018 гг.) - 348 Из них 96 - Senior, 146 - Middle, 31 - Junior, 43 - Team Lead и 17 - Tech Lead. Стоит отметить, что в 2018 году разброс по зарплатам (минимальная и максимальная в категории) слегка уменьшился в сравнении с 2017 годом.

Согласно ответам респондентов, средняя медианная зарплата в сегменте Программирование (см. Таблицу зарплат по направлениям) уменьшилась на 10%.

Зарплаты программистов по странам (медиана, доллар/Net)

Role	Country	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Moscow	27	48	2500	2100	-16.0
Programming and Development	Russia (excl. Moscow)	24	65	1400	1100	-21.4
Programming and Development	Ukraine	63	70	2000	1930	-3.5
Programming and Development	Belarus	13	20	1500	2500	66.7
Programming and Development	Other (CIS)	2	6	1150	1050	-8.7
Programming and Development	Other (Europe)	5	3	3000	3500	16.7
Programming and Development	Other	2	NA	4625	NA	NA

Зарплаты программистов по уровню (медиана, доллар/Net)

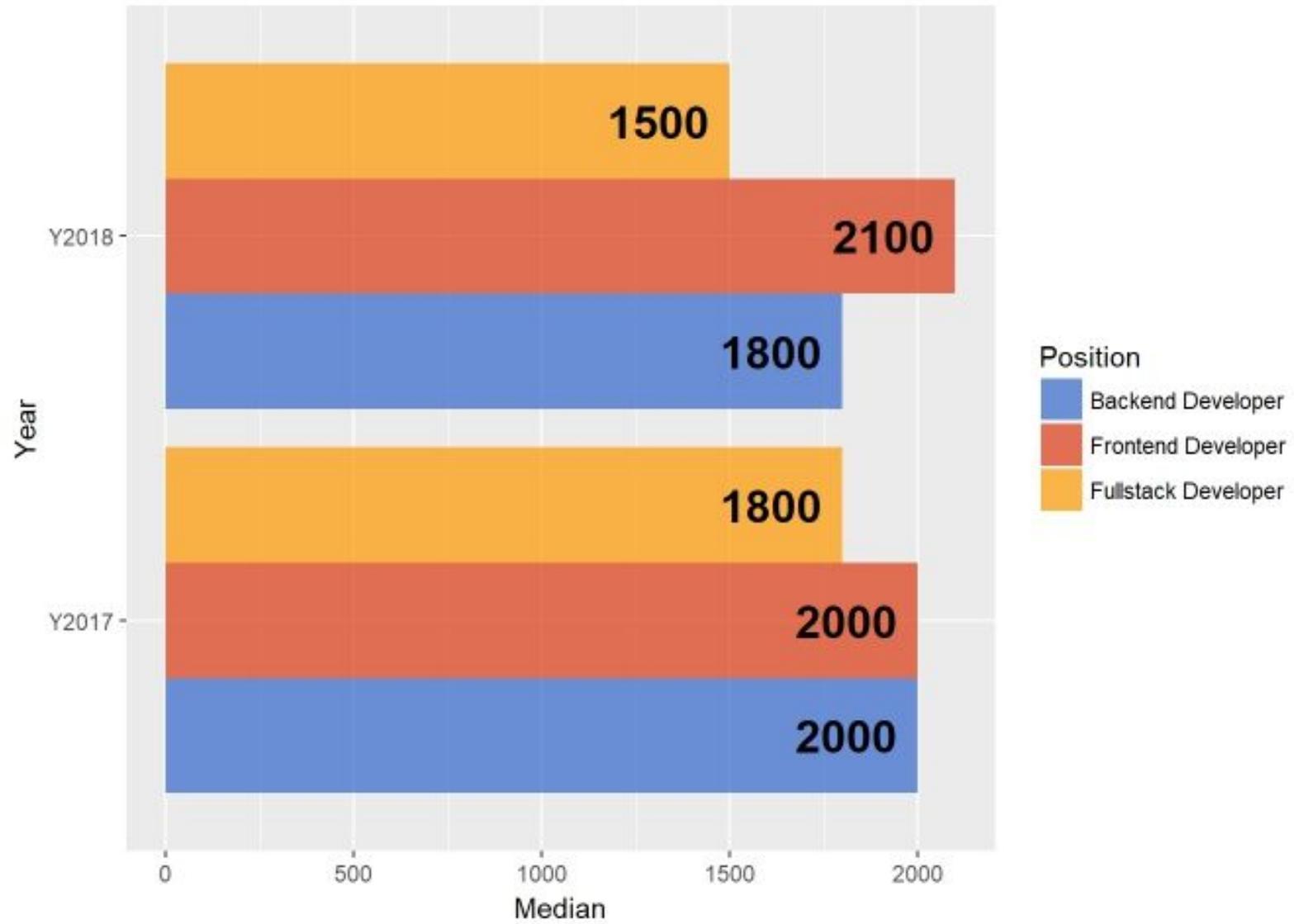
Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Architect	2	5	2600	1912	-26.5
Programming and Development	CTO	3	2	3000	3750	25.0
Programming and Development	Junior	10	21	600	700	16.7
Programming and Development	Middle	55	91	1500	1500	0.0
Programming and Development	Senior	43	53	2500	2300	-8.0
Programming and Development	Team Lead	13	30	2300	2350	2.2
Programming and Development	Tech Lead	7	10	3200	3315	3.6
Programming and Development	Trainee	3	NA	1500	NA	NA

Внимания заслуживают показатели компенсаций Middle-специалистов, которые остались на прежнем уровне и Senior (-8%) специалистов.

Заявили о больших зарплатах в сравнении с прошлым годом CTO - \$3750 в месяц по медиане (+25% - низкая выборка), Junior - \$700 в месяц (+16,7%, что подтверждает тенденцию увеличения зарплат новобранцам геймдева) и Team Lead - \$2350 в месяц (+2,2%).

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Backend Developer	16	25	2000	1800	-10
Programming and Development	Frontend Developer	61	78	2000	2100	5
Programming and Development	Fullstack Developer	59	109	1800	1500	-17

Если посмотреть с точки зрения технологий, то наибольшее число разработчиков (48,2%) - FullStack программисты. На основании полученных ответов, в 2018 году их зарплаты меньше на 17% (в сравнении с прошлым годом). В то же время, Frontend декларируют зарплаты выше на 5%, чем в прошлом году (\$2100 в месяц по медиане в 2018 году). Данные полученные от немногочисленных представителей Backend показывают снижение зарплат на 10% в сравнении с прошлым годом. Зарплаты в этой категории просели на 200 долларов США в месяц. Вместе с тем, выборка здесь невысокая, и это стоит учитывать.



Зарплаты программистов в России без Москвы (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Architect	NA	2	NA	1075	NA
Programming and Development	Junior	3	13	611	700	15
Programming and Development	Middle	7	27	1300	1100	-15
Programming and Development	Senior	9	15	1600	1800	12
Programming and Development	Team Lead	2	5	2250	1200	-47
Programming and Development	Tech Lead	1	3	3200	5000	56
Programming and Development	Trainee	2	NA	1025	NA	NA

Хотя выборка по странам оставляет желать лучшего, она дает представление об общих тенденциях. Так, в 2018 зарплаты Middle программистов в России, как и в целом по рынку, немного снизились - до \$1100 в месяц (-15%).

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Backend Developer	4	6	2000	996	-50.2
Programming and Development	Frontend Developer	4	18	1200	1266	5.5
Programming and Development	Fullstack Developer	16	41	1250	1000	-20.0

Зарплаты Fullstack разработчиков в России, по заявлению респондентов, также просели до 1000 долларов в месяц.

Зарплаты программистов в Москве (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Architect	1	1	2500	1912	-23.5
Programming and Development	CTO	2	2	3850	3750	-2.6
Programming and Development	Junior	1	4	300	725	141.7
Programming and Development	Middle	8	18	2000	1775	-11.2
Programming and Development	Senior	7	11	2500	2600	4.0
Programming and Development	Team Lead	3	9	2300	2500	8.7
Programming and Development	Tech Lead	5	3	3200	3300	3.1

В 2018 году респонденты, которые занимали Middle позиции в Москве, заявили о зарплатах ниже, чем в прошлом году - в \$1775 в месяц по медиане (-11,2%). Зато Junior в этом году говорят о зарплатах выше на 425 долларов, чем в 2017 году - \$725 в месяц (+141,7%). Стоит принять во внимание незначительное число респондентов на этой позиции в прошлом году.

В остальных сегментах колебания незначительны.

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Backend Developer	3	4	3500	1956	-44
Programming and Development	Frontend Developer	15	23	2300	2300	0
Programming and Development	Fullstack Developer	9	21	2600	2000	-23

Тенденция по технологиям повторяется везде кроме Frontend - их зарплаты остались на прежнем уровне.

Зарплаты программистов в Украине (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Architect	NA	1	NA	4000	NA
Programming and Development	CTO	1	NA	3000	NA	NA
Programming and Development	Junior	4	4	600	515	-14
Programming and Development	Middle	32	34	1250	1650	32
Programming and Development	Senior	19	18	2500	2350	-6
Programming and Development	Team Lead	5	10	1900	2150	13
Programming and Development	Tech Lead	1	3	8500	3400	-60
Programming and Development	Trainee	1	NA	1500	NA	NA

В отличие от России, программистам уровня Junior в Украине платили в среднем на 85 долларов меньше, чем в прошлом году - \$515 в месяц (-14%). Senior также заявили о меньших компенсациях - \$2350 в месяц в 2018 году вместо \$2500 в месяц в прошлом году (-6%). А вот Middle в Украине заявили о зарплатах выше на 32% в сравнении с 2017 годом. Сейчас их медианная ставка - \$1650 в месяц.

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Backend Developer	8	12	1650	1600	-3
Programming and Development	Frontend Developer	36	26	2150	2000	-7
Programming and Development	Fullstack Developer	19	32	1300	1500	15

В Украине в 2018 году, вероятно, выше ценили Fullstack разработчиков. По их заявлениям, их стоимость подросла на 15%, а зарплата - до 1500 долларов в месяц. Компенсации Frontend и Backend специалистов, по их утверждениям, незначительно, но все же просели - на 7% и 3% соответственно.

Зарплаты программистов в Беларуси (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Architect	1	1	2700	2000	-26
Programming and Development	Junior	2	NA	1000	NA	NA
Programming and Development	Middle	6	8	1500	1925	28
Programming and Development	Senior	3	6	2000	2750	38
Programming and Development	Team Lead	1	5	1900	2500	32

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Programming and Development	Backend Developer	1	1	1400	3700	164
Programming and Development	Frontend Developer	4	9	1600	2500	56
Programming and Development	Fullstack Developer	8	10	1700	2250	32

С развитием рынка геймдева Беларуси и увеличением числа релокаций, программистам в этой стране жилось хорошо вне зависимости от уровня специалистов и от технологий, с которыми они работают. Middle программисты заявили, что получают в этом году на 28% больше (\$1925 в месяц), а Senior о том, что их компенсации подросли до \$2750 в месяц. Опять же, данные исходя из текущей выборки могут говорить только о предполагаемой тенденции.

2. Арт

Эта категория является самой многочисленной в исследовании. В анализ 2017-2018 годов вошли ответы 567 художников, дизайнеров и специалистов по анимации.

Разброс по зарплатам в сегменте в 2017 и 2018 годах - существенный. Junior арт-специалисты заявляли в 2017 году, что получали от 354 долларов (минимум) до 1500 долларов (максимум) и в 2018 году 200 долларов в месяц (минимум) и 1600 долларов в месяц (максимум). Middle Art: от 50 до 4200 долларов в месяц (2017 год) и от 300 до 4500 долларов в месяц (2018 год). Senior Art: от 600 до 4200 долларов в месяц (2017 год) и от 175 до 7200 долларов в месяц (2018 год).

В целом зарплаты арт-специалистов в 2018 году (см. Таблицу зарплаты по направлениям) не изменились в сравнении с прошлым годом. По-прежнему, медианный показатель в сегменте составляет 1000 долларов США в месяц.

Зарплаты художников по странам (медиана, доллар/Net)

Role	Country	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Moscow	28	57	1600	1400	-12
Art	Russia (excl. Moscow)	75	155	1000	930	-7
Art	Ukraine	60	140	1000	1275	28
Art	Belarus	17	25	1100	750	-32
Art	Other (CIS)	3	4	1500	850	-43
Art	Other (Europe)	NA	3	NA	2335	NA

Зарплаты художников по уровню (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Director	NA	3	NA	2600	NA
Art	Junior	26	61	525	500	-4.8
Art	Middle	103	169	1000	1000	0.0
Art	Senior	36	103	1725	1300	-24.6
Art	Team Lead	18	46	1700	1900	11.8
Art	Trainee	NA	2	NA	698	NA

Начинающие художники заявили о незначительно меньших зарплатах (-4,8%). О сниженных компенсациях в сравнении с прошлым годом говорят и ответы Senior-специалистов - -24,6%. Это в какой-то мере может быть связано с увеличением числа респондентов по сегменту в этом году.

Вместе с тем, большие зарплаты в сравнении с прошлым годом декларируют респонденты уровня Team Lead - +11,8%.

Для более глубокого понимания ситуации в арт-направлении также приводим компенсации, сегментированные по профессиям.

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	2D Artist	67	121	776	800	3.1
Art	2D Team Lead	5	5	1500	1144	-23.7
Art	3D Artist	48	116	1000	1000	0.0
Art	3D Team Lead	9	14	1700	1700	0.0
Art	Animation Lead	2	13	2250	2000	-11.1
Art	Animator	13	19	1000	1450	45.0
Art	Art Lead	11	18	1600	1200	-25.0
Art	Art Manager	2	38	1482	1175	-20.7
Art	Technical Artist	4	10	980	1650	68.4
Art	UI/UX Designer	11	10	1800	1950	8.3
Art	UI/UX Lead	3	6	1950	2750	41.0
Art	VFX Artist	8	8	1025	1314	28.2
Art	Video Designer	NA	6	NA	1240	NA

Зарплаты художников в России без Москвы (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Junior	8	25	478	500	4.5
Art	Middle	51	74	890	923	3.7
Art	Senior	11	39	1000	1000	0.0
Art	Team Lead	5	16	1800	1210	-32.8
Art	Trainee	NA	1	NA	869	NA

В России ситуация выглядит иначе. Ответы Team Lead говорят о том, что им платили на 32,8% меньше, чем в прошлом году - \$1210 в месяц. Зато, исходя из ответов Junior арт-специалистов, они стали получать немного больше - \$500 в месяц в 2018 году (+4,5%) и Middle - \$923 в месяц (+3,7%).

Зарплаты художников в Москве (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Director	NA	2	NA	2550	NA
Art	Junior	3	6	700	825	17.9
Art	Middle	16	22	1214	1175	-3.2
Art	Senior	7	17	1950	1600	-17.9
Art	Team Lead	2	9	1715	1800	5.0
Art	Trainee	NA	1	NA	527	NA

Согласно ответам респондентов, в Москве в 2018 году зарплаты Senior художников стали меньше на 17,9% - \$1600 в месяц. Также немного уменьшились компенсации Middle - \$1175 в месяц (-3,2%).

А вот по заявлениям Junior, у них в 2018 году появилась “прибавка” в +17,9%. Их медианная зарплата в 2018 году составила \$825 в месяц.

Зарплаты художников в Украине (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Junior	13	23	400	450	12.5
Art	Middle	26	59	950	1020	7.4
Art	Senior	13	40	1750	1650	-5.7
Art	Team Lead	8	18	1625	2150	32.3

Согласно ответам респондентов, в Украине, как и в Москве, стали выше ценить Junior-художников - \$450 в месяц (+12,5%) и меньше Senior - \$1650 в месяц (-5,7%).

Зарплаты художников в Беларуси (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Art	Junior	2	6	600	500	-17
Art	Middle	8	12	900	700	-22
Art	Senior	5	5	2000	2000	0
Art	Team Lead	2	2	1125	2420	115

В отличие от, к примеру, Украины, в Беларуси компенсации начинающих и Middle художников, по их утверждениям, снизились - на -17% и -22% соответственно.

3. Геймдизайн

Общее число ответов, вошедших в анализ в данной категории - 325. Стоит отметить, что геймдизайнеры очень активно участвовали в опросе 2018 года. В этом году анкеты заполнило почти в два раза больше представителей этой профессии, чем в прошлом.

В среднем по рынку компенсации геймдизайнеров, как и арт-специалистов, в 2018 году (см. Таблицу зарплаты по направлениям) остались на уровне 2017 года. Медианная зарплата - без изменений: 1000 долларов США. Разлет по зарплатам также присутствует. В 2017 году те, кто называли себя Junior, могли получать от 150 до 1000 долларов в месяц, а в 2018 году - от 200 до 2500 долларов в месяц. Middle-геймдизайнеры - от 300 до 2400 долларов в месяц (2017 год) и от 200 до 2780 долларов в месяц (2018 год). Senior - от 712 до 3400 долларов в месяц (2017 год) и 439 до 6000 долларов в месяц (2018 год).

Зарплаты геймдизайнеров по странам (медиана, доллар/Net)

Role	Country	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Moscow	28	45	1300	1400	7.7
Game design	Russia (excl. Moscow)	46	77	1000	950	-5.0
Game design	Ukraine	39	58	900	1000	11.1
Game design	Belarus	11	17	1500	1200	-20.0
Game design	Other (Europe)	3	1	3000	2500	-16.7

Зарплаты геймдизайнеров по уровню (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Director	3	4	1000	2250	125.0
Game design	Junior	12	33	610	638	4.6
Game design	Middle	59	67	900	1000	11.1
Game design	Senior	33	60	1400	1400	0.0
Game design	Team Lead	20	32	1750	1668	-4.7
Game design	Trainee	NA	2	NA	700	NA

Наибольший рост демонстрируют зарплаты директоров направления - +125% в сравнении с прошлым годом. В 2018 году они зарабатывали в среднем по медиане 2250 долларов в месяц. Вместе с тем, стоит учитывать выборку респондентов, а также то, что в небольших студиях директорами могли считаться специалисты, которые не соответствуют позиции по функционалу.

По данным исследования, в 2018 году Junior и Middle геймдизайнеры стали получать больше - +4,6% (638 долларов в месяц по медиане) и +11,1% (1000 долларов в месяц по медиане) соответственно. Зарплаты Senior остались без изменений и несколько просели в этом году компенсации Team Lead - -4,7%.

Для более глубокого понимания ситуации в направлении геймдизайна приводим компенсации, сегментированные по специализациям. Исходя из выборки в отдельных категориях о неоспоримости данных заявлять мы не можем. Хотя общая тенденция прослеживается. Согласно ответам респондентов, зарплаты Team Lead в 2018 году выросли на 20% - до 1800 долларов в месяц. Компенсации рядовых геймдизайнеров остались на прежнем уровне.

Зарплаты геймдизайнеров по специальности (медиана, доллар/Net)

Role	Position	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Game Design Team Lead	13	27	1500	1800	20.0
Game design	Game Designer	85	125	1000	1000	0.0
Game design	Level Designer	17	24	900	1000	11.1
Game design	Narration Designer	6	19	1100	1000	-9.1
Game design	UI/UX Game Designer	6	3	714	1700	138.1

Зарплаты геймдизайнеров в России без Москвы (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Director	2	3	725	2000	175.9
Game design	Junior	5	12	700	650	-7.1
Game design	Middle	23	19	877	690	-21.3
Game design	Senior	10	27	1300	1250	-3.8
Game design	Team Lead	6	14	1200	1300	8.3
Game design	Trainee	NA	2	NA	700	NA

В России без учета Москвы могли увеличиться средние компенсации специалистов уровня Team Lead. специалисты этого уровня заявили в 2018 году о ежемесячных зарплатах на 100 долларов выше, чем в прошлом году (+8,3%). Снижение могло произойти в зарплатах Middle- и Junior специалистов. Их ответы показывают снижение в -21,3% и -7,1% соответственно.

Зарплаты геймдизайнеров в Москве (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Junior	2	6	425	569	33.9
Game design	Middle	14	16	900	1050	16.7
Game design	Senior	7	15	1700	1800	5.9
Game design	Team Lead	5	8	1500	2171	44.7

Исходя из ответов респондентов, в Москве повышение зарплат в этом году, вероятно, шло по всем уровням. Junior заявили о компенсациях в \$569 в месяц по медиане вместо \$425 в прошлом году, Middle - \$1050 вместо \$900, Senior - \$1800 вместо \$1700, а Team Lead - \$2171 вместо \$1500.

Зарплаты геймдизайнеров в Украине (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Director	1	1	1700	3500	106
Game design	Junior	5	13	500	500	0
Game design	Middle	15	24	565	1000	77
Game design	Senior	11	13	1000	1500	50
Game design	Team Lead	7	7	2700	1400	-48

В Украине выборка оставляет желать лучшего, тем не менее, видим, что повышение зарплат идет по всем категориям, кроме Team Lead (которые и просадили общую картину зарплат во всем направлении геймдизайна) - -48% и Junior, чьи зарплаты остались без изменений - \$500 в месяц.

Зарплаты геймдизайнеров в Беларуси (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
Game design	Junior	NA	2	NA	600	NA
Game design	Middle	6	8	1200	1100	-8.3
Game design	Senior	4	4	1750	1570	-10.3
Game design	Team Lead	1	3	3000	2800	-6.7

Выборка в разрезе Беларуси также незначительна, но мы видим, что респонденты декларируют в 2018 году меньшие зарплаты по всем уровням специалистов в геймдизайне.

4. QA

В 2018 году QA-специалисты были в целом менее активны при заполнении опроса, чем в прошлом году. В 2017 году их доля составила 5,6% от общего числа респондентов, а в 2018 году - 3,2%. Всего в данный анализ вошли 86 ответов QA-специалистов (2017-2018 гг.). Выявить отдельные тенденции можно лишь опираясь на данные по России и Украине.

Разлет по зарплатам в категории является чуть менее значительным, чем в других направлениях, приведенных в отчете. Junior заявили, что получали в 2017 году от 200 до 800 долларов в месяц, а в 2018 году - от 330 до 1635 долларов в месяц. Middle - от 450 до 2500 долларов в месяц (2017 год) и от 475 до 1500 долларов в месяц (2018 год). Senior - от 530 до 3000 долларов в месяц (2017 год) и от 600 до 1700 долларов в месяц (2018 год).

Зарплаты QA по странам (медиана, доллар/Net)

Role	Country	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
QA	Moscow	7	10	1100	940	-15
QA	Russia (excl. Moscow)	10	13	790	1000	27
QA	Ukraine	30	12	700	614	-12
QA	Belarus	NA	4	NA	750	NA

Зарплаты QA по уровню (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
QA	Junior	14	10	392	425	8.28
QA	Middle	17	15	877	879	0.23
QA	Senior	12	11	1100	1207	9.73
QA	Team Lead	3	3	2500	2400	-4.00
QA	Trainee	1	NA	300	NA	NA

Согласно результатам исследования, в целом QA-специалистов разных уровней могли начать оценивать чуть выше. Особенно заметно это по ответам Senior. Разница между заявленными в 2017 и 2018 году зарплатами - +9,7% в пользу этого года.

Зарплаты QA в России (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
QA	Junior	3	2	520	503	-3.3
QA	Middle	5	4	877	840	-4.3
QA	Senior	2	6	745	1104	48.1
QA	Team Lead	NA	1	NA	2400	NA

В России в целом изменения к лучшему видим только у Senior специалистов. Их зарплаты достигли 1104 долларов в месяц по медиане в 2018 году (+48,1% в сравнении с прошлым годом). Однако выборка дает возможность делать только предположения.

Зарплаты QA в Украине (медиана, доллар/Net)

Role	Level	N2017	N2018	M2017	M2018	Diff., %
QA	Junior	11	5	385	372	-3.4
QA	Middle	9	5	800	1300	62.5
QA	Senior	8	1	1350	1300	-3.7
QA	Team Lead	1	1	1300	2900	123.1
QA	Trainee	1	NA	300	NA	NA

Возможно, что в Украине работодатели выше стали ценить QA уровня Middle. Специалисты этого уровня заявили о зарплатах в 1300 долларов в месяц по медиане в 2018 году (+62,5% в сравнении с прошлым годом). Однако, все тоже может зависеть от уровня и зрелости компаний, в которых трудятся специалисты. Согласно ответам Junior QA, их компенсации могли снизиться - -3,4% в сравнении с прошлым годом.

IV. Зарплаты: Ожидания vs реальность

Country	N	Salary Year Ago	Salary Current	Salary Wanted	Real Inc., %	Wanted Inc., %
Moscow	523	1430	1800	2100	25.9	47
Russia (excl. Moscow)	627	850	1000	1450	17.6	71
Ukraine	667	1000	1300	1700	30.0	70
Belarus	167	1500	1600	2000	6.7	33
Other (CIS)	19	750	1000	1600	33.3	113
Other (Europe)	51	2500	3200	3760	28.0	50
Other	4	2500	3300	4750	32.0	90

Чтобы определить, насколько справедливыми сотрудники геймдев-компаний считают свои зарплаты, мы вывели показатели среднегодовых ожиданий в привязке к текущим зарплатам и сегментировали их по странам.

Согласно ответам респондентов об их зарплатах за последние годы (2016, 2017, 2018) и ожиданиях на 2019 год, наиболее недооцененными себя чувствуют сотрудники из других стран СНГ (разница между реальным повышением и желаемой зарплатой - 79,7%), России без учета Москвы (разница между реальным повышением и желаемой зарплатой - 53,4%) и Украины (разница между реальным повышением и желаемой зарплатой - 40%).

Относительно комфортно себя ощущают игроделы из Москвы, Беларуси и стран Европы. Разница между реальными и желаемыми зарплатами - 21%, 26% и 22% соответственно.

V. Страх и ненависть геймдева

Мы попросили респондентов поделиться дополнительной информацией о своей работе, забавным случаем или рассказать о душевной боли. В прошлом году мы получили 101 фидбек, а в 2018 году - 35. При этом, большинство респондентов этого года оказались сотрудниками из России. Самыми активными были художники.

Вопрос: *“Если вы хотите поделиться дополнительной информацией о своей работе, рассказать забавный случай или излить душевную боль, у вас есть неограниченное количество знаков и гарантия понимания с нашей стороны”.*

Приводим в таблице выдержки из ответов за два года для более глубокого понимания темы зарплат и не только.

Комментарии респондентов 2017 года	Комментарии респондентов 2018 года
<p>Художник, Россия Многозадачность! Господи, как надоела многозадачность! На мне арт, анимации, эффекты и интерфейс! Каждый раз обещают убрать все лишние обязанности, но снова и снова обманывают. Не дают обещанного повышения. Меняют требования, когда большая часть работы сделана. Подставляют в качестве виноватого, когда спонсоры чем-то недовольны. Косяки артлида списывают на меня, а потом "защищают". Тяну на себе целый проект, при просьбе о повышении получаю "тебя здесь никто не держит". При том, что уровень у меня не донный, нормальный такой казуальный арт с хорошим цветом.</p>	<p>Художник-фрилансер, Россия Да, душевная боль имеется, хочется поделиться. Работая на фрилансе с разовыми заказчиками чувствую комфортно и все классно, но нет стабильности, и не всегда оплата достойная получается, в итоге хочется попробовать в фирме исключительно на удаленке т.к. там скорее всего больше заработаешь, стабильнее. Собственно, не раз пробовал в различных аутсорс фирмах, но работа в команде вообще не подходит по ряду причин и некоторые из: - Не ценят сотрудников;</p>

<p>Требовали скорость работы повысить - увеличил её в два раза - зп не повысили. Наоборот, жалуются на низкую прибыль и риск сокращения штата.</p> <p>Отдельная боль - заставляют воровать! Четыре работы сменил, последняя уже даже приличная контора - но всё равно поступают задачи "сотри копирайт, покрути цвета и вставь в игру". Я не делаю этого и получаю выговоры за то, что рисую самостоятельно (в нормальном качестве). Так было на всех 4-х работах в геймдеве.</p> <p>Возненавидел геймдев, собираюсь уйти в мультипликацию. Художник моего уровня получает там в 1,5 раза больше и без требований воровать. Радости от работы никакой, уважения никакого, денег нету, самовыражения нет, один обман спонсоров и подставы лидов. Рассказы о хорошей работе в интервью художников - какая-то другая реальность. В жизни в именитых конторах работают за 25-30 тысяч рублей и перерабатывают бесплатно. В (город в России - ред) вообще кошмар творится, зп джуниоров 15 тысяч, мидлов 25 тыс., при этом всякий бред вроде штрафа за опоздание больше чем на 5 минут и насильная сверхурочная работа всего отдела по пятницам до 23-00 (вне зависимости от эффективности твоей собственной работы, кто-то другой накосячил - ты сидишь вместе со всеми и делаешь). А потом сделанная работа лежит, никому не нужная, ещё две недели. То есть "дедлайны" выдумывают совершенно на пустом месте. А что, не платим же за переработки, вот пиццу закажем с печеньками, да увольнением пригрозим.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Работу принимает от 2 и более чел (зачастую вообще люди из левой области); - Отсюда выливаются тонны правок не от одного, а от нескольких причем часто противоречивых; - Большинство страдает такой фигней как дневные\обеденные созвоны просто так.. У некоторых даже видео созвоны и какие-то типа экзамены раз в 2 недели! - Не ценят время работника, часто пытаются накинуть левой работы на разных людей. <p>Среди разовых заказчиков такое очень редко встречается, чаще заказчик ценит исполнителя как специалиста в своей области, не ведет себя так будто по щелчку пальца набегут тысячи других исполнителей на одно место (может оно и так, но ценить все же надо).</p> <p>Принимают с меньшей долей правок. Т.е. имеется ввиду правка когда сказали кирпич сделай, а потом говорят хотим шлакоблок, потом вообще говорят сноси все, будем делать вигвам. Вот на фрилансе такое редко встречается. Такие правки оплачиваются, но тут все равно срабатывает человеческий фактор... нудно сидеть днями, неделями над одним и тем же, и переделывать от 3 и более раз, даже за деньги.</p> <p>У меня все.</p>
<p>Community Team Lead, РФ</p>	<p>UA Manager, Москва, Россия</p>

<p>Меня повысили до ведущего комьюнити-менеджера, нагрузив кучей допзадач, но не повысили зарплату.</p>	<p>Мне все очень нравится. Я рад, что в нашей стране есть такие человекоориентированные компании. Коллектив прекрасный, офис крутой, зарплата достойная. Я каждый день на работу как на праздник хожу)</p>
<p>Community\Support Team Lead, РФ Профессию комьюнити-менеджера в СНГ недооценивают в большинстве компаний и в сфере в принципе, хотя эта роль не менее важна, чем хороший разработчик, продюсер или маркетолог :) Отсюда следствие, что по большей части платят меньше, чем хороший КМ того заслуживает, не доверяют мнению, хотя сейчас мне повезло с компанией, которая вынуждена платить больше среднерыночной з/п, чтобы удержать сотрудников в регионе.</p>	<p>Project Manager, Россия Как же я задолбался быть холодильником, которым пытаются забивать гвозди. Делать работу в 10% от моего потенциала и уговаривать других что они не правы. Последний год роста почти нет (Отдельно хочу понять, что и на рынке некуда идти. Впервые столкнулся с тем, что компания очень нравится, а работа - нет.</p>
<p>QA, Украина На моем текущем месте работы отношение к персоналу наплевательское. Впрочем и на предыдущем тоже)</p>	<p>Middle Manual QA, Россия Забавный случай - это моя жизнь, работаешь за троих, выполняя три разные функции и получаешь за это меньше, чем официант.</p>
<p>Художник, Россия Все ну очень плохо, хотя какие-то деньги есть, но ждать их приходится по 6-9 месяцев, а выживать на зарплату в 150\$ в месяц. Но я не сдаюсь, очень хочется делать игры) могу делать пропсы и персонажку и инвайромент с нормальной сеткой с лодами, с пбр текстурами итд. Команда состоит из 3-6 человек, занимаемся уже почти любыми задачами, лишь бы платили, а по вечерам, в тихую пытаемся делать врпг под вайв. Но кому-то лень, а кто-то и откровенно не хочет, в итоге работает два человека и... Так и выживаем уже 4тый год.</p>	<p>Project Manager, Беларусь В СНГшном геймдеве слишком много сексизма...</p>

<p>Геймдизайнер, Россия Насяльника не понимает, говорит, продуктама нада вчера, а мы ему говорима, нннада годик подождать.</p>	<p>Senior Game Designer, Европа Самое неприятное, когда (работаешь - ред) год на результат, в середине года говорят, мужик, будет тебе повышение, а через год с плюсом, говорят "мы не это от тебя ожидали" и сидишь как обосранный. Почесывая голову, (зачем - ред) было (работать - ред) на износ, если это никак не оценили. Классика.</p>
<p>Начинающий художник-фрилансер, Россия Дорогой Дедушка Мороз. Подари мне пожалуйста бесплатные курсы по окружению, персонажке, концепту и анатомии. Можно не все сразу. Можно даже не все бесплатно. Но чтобы обязательно появилось хотя бы два часа в день свободного времени для этих курсов. И подушку два на два метра. И выспаться. Последнее два раза. И чтобы то что я сейчас зарабатываю, я научилась зарабатывать за неделю, а не за месяц. И чтобы поврежденная спина позволила наконец работать не лежа.</p>	<p>3D Artist, Россия Минусы компании: в офисе плохое освещение, курят вейп, постоянные переработки, кто недоволен увольняют. Авторитарное управление проектом, руководство само назначает нереалистичные сроки. Плюсы: ЗП вовремя, премии неплохие.</p>

VI. В завершение

Специально для гурманов аналитики мы подготовили дополнительные графики. Они доступны в

[Приложении 1.](#)

До 22 июня 2018 года отчет будет дополнен анализом бонусов, которые геймдев-студии предоставляли своим сотрудникам в 2017 и 2018 годах: мы определим их влияние на лояльность и удержание специалистов. Также в финальный отчет войдет анализ зарплат геймдизайнеров и художников в зависимости от жанра игр, которые они создают.

Есть вопросы или предложения?

asya@valuesvalue.com

Находитесь в поиске работы?

talent@valuesvalue.com

<http://valuesvalue.com/ru/>

