

**Онлайн-воркшоп «Open IT: Складність пошуку першої роботи в IT.  
Міфи VS реальність.»**  
27.03.2024 р.



27 березня 2024 року здобувачі другого курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» прийняли участь у онлайн-воркшопі «Open IT: Складність пошуку першої роботи в IT. Міфи VS реальність.».

Kharkiv IT Cluster і викладач GoTeens відкрили таємницю: як же знайти першу роботу в IT, зокрема серед game developers.

Від Кірілла Свідерського, викладача напряму GameDev у GoTeens, Gameplay Unreal Engine Developer у компанії Pixagon Games, студенти дізналися:

- ✓ як і чому вчитися для розробки ігор?
- ✓ Чи дійсно знайти роботу в IT так складно?
- ✓ Кого беруть і кого не беруть на роботу, а головне чому?
- ✓ Як знайти першу роботу та як себе зарекомендувати?
- ✓ Яке портфоліо зробити, щоб тебе обрали?

Дякуємо спікеру та організаторам заходу!

Найактивніші студенти поділилися своїми враженнями:

**Даниїл Шашок, КН-22-1:**

*Відвідав онлайн захід присвячений геймдеву. Цей захід для мене поки що найкращий з усіх, що проводив IT Cluster. Спікер професіонал, який займається розробкою ігор понад 7 років. На заході спікер демонстрував ігри розроблені його учнями. Також він пояснив яке повинно бути портфоліо, що у ньому потрібно вказувати. Зрозумів важливість Unreal Engine для майбутньої розробки гри. Послухав відповіді на запитання від учасників, що надало мені більше детальної інформації стосовно деяких аспектів геймдеву. Також зрозумів для себе що необхідно розробити декілька простих проектів і один масштабний, щоб було що презентувати і надати при проходженні співбесіди для прийняття джуном на роботу. Зрозумів найважливіші мови програмування, які необхідні для розробки ігор, такі основні як C#/C++. Також спікер наголосив на важливості працювати у команді для розробки проектів, щоб був досвід у комунікаційних навичках. Побачив на прикладі які ігри можуть створювати такі ж студенти як і я, та зрозумів що у 16 років можна вже не тільки навчатись, а й працювати та розроблювати ігри та що в 19 років вже можна*

бути лідом у проекті. Наостанок остаточно зрозумів, що робота завжди є, але от бракує по-справжньому кваліфікаційних кадрів. Був на заході від початку до кінця, настільки мене зацікавило.

**Юлія Бекешко, КН-22-2:**

Онлайн захід був неймовірно корисним для тих, хто мріє про кар'єру в індустрії розробки ігор. Було детально розглянуто стратегії вивчення та важливість поглибленого знання в цій галузі. Обговорення на тему складності пошуку роботи в IT пролило світло на реальні перешкоди та можливості. Ми дізналися про ключові фактори, за якими відбирають кандидатів на роботу в цій сфері. Додатково було розглянуто стратегії для пошуку першої роботи та ефективні методи самопрезентації, які допоможуть вразити потенційних роботодавців. Важливою темою стало створення портфоліо, яке максимально відображає навички та досягнення кожного кандидата.

**Кіріл Співак, КН-22-1:**

Сьогоднішній захід виявився доволі цікавим. Особисто дізнався про досвід спікера у межах розробки гри на Unreal і не тільки, про досвід його учнів та їх проекти. Чого вистачає, а чого не вистачає, щоб заявитись джуном. Цікаво було почути одну фразу: "Якщо в одній IT-компанії ви були мідлом, це не означає що ви ним будете в іншій, тобто вас можуть розглянути навіть як джуном". Також, що сертифікату про закінчення якихось курсів замало, краще показати себе у вигляді проектів та наглядної практики роботи над ними. Респект спікеру та організаторам заходу 🙌

**Софія Присяжнюк, КН-22-2:**

Захід був дуже захоплюючим, надав багато корисної інформації щодо пошуку першої роботи в галузі IT. Доповідач розкрив багато цікавих аспектів, від того, як підготуватися до цієї кар'єри, до того, як зарекомендувати себе на ринку праці. Важливість навчання та створення професійного портфоліо для успішного вступу на ринок праці стала очевидною. Було дуже корисно почути поради та досвід експерта в цій галузі!

**Віталій Закружецький, КН-22-2:**

Захід був дійсно корисним та інформативним. Спікер, Кірілл Свідерський, викладач з напрямку GameDev у GoITeens та Gameplay Unreal Engine Developer у компанії Pixagon Games, ділився цінними порадами щодо того, як знайти першу роботу в IT. Його досвід та знання дозволили відповісти на багато питань, які цікавлять початківців, таких як я. Найбільше мене зацікавили роздуми щодо того, як побудувати ефективне портфоліо та як правильно підготуватися до пошуку роботи в IT. Захід допоміг мені зрозуміти, що шлях у цій галузі не такий вже й складний, як багато хто може думати, і він дійсно вартий зусиль.