Фестиваль «КиберДон-2026» объединил более 290 участников из игровой индустрии Дона

В Ростове-на-Дону, в Центре креативных индустрий, прошел фестиваль игровой индустрии и киберспорта «КиберДон-2026», который собрал экспертов, разработчиков, студентов и представителей профильного образования.

В рамках выставки региональных разработчиков инди-студии Дона на стендах с персональными компьютерами представили свои проекты. Посетители могли ознакомиться с играми и поделиться мнением о креативном продукте.

– Разработка игр – одно из 16 направлений креативных индустрий, и в нашем регионе у него огромный потенциал: есть профильные вузы, активные студенты, сильные команды разработчиков. Именно поэтому «КиберДон» – это не просто турнир, а полноценный форум, где обсуждают тренды индустрии и популяризируют отечественные игры, особенно среди молодежи. На этот раз фестиваль собрал в два раза больше участников, чем в прошлом году. Это значит, что проект востребован, – отметил руководитель центра «Мой бизнес» Ростовской области АНО МФК «РРАПП» Виталий Зданевич.

Егор Белогубец, гейм-дизайнер команды PandaGames, лауреат конкурса «Креативный код Дона», представил мобильную головоломку Library of the Lost о восстановлении лесной библиотеки. Это игра-антистресс, в которой игрок занимается обустройством библиотеки. В настоящее время готовы 20 уровней и базовый хаб, ведется подготовка к релизу.

– Фестиваль «КиберДон» дал возможность не просто показать свои проекты, а обменяться опытом с коллегами. Мы уже используем нейросети в работе, но благодаря общению с другими разработчиками узнали, как повысить эффективность взаимодействия и оптимизировать процессы, – поделился впечатлениями Егор Белогубец.

В рамках деловой программы состоялась лекция-дискуссия «Геймдев: истоки и современность». Спикером выступила доцент Института сквозных технологий ДГТУ, руководитель образовательных программ «Разработка игр и прикладных программ» и «Геймдизайн» Ольга Шостик.

– Сегодня в России появляется всё больше инди-студий и проектов, и наша задача – готовить специалистов, которые обладают и техническими навыками, и умением работать в команде. Наши студенты уже на этапе обучения создают игры, которые можно рассматривать как стартапы, а их результаты на всероссийских соревнованиях подтверждают высокий уровень донской школы разработки, – считает Ольга Шостик.

В онлайн-формате перед участниками выступил Владимир Савельев, операционный директор игрового холдинга, с лекцией по искусственному интеллекту в игровой индустрии. А действующий разработчик Егор Любомищенко провёл мастер-класс, в ходе которого в реальном времени создавал дизайн уровня хоррора.

Завершился фестиваль киберспортивным турниром по игре «Калибр». В соревнованиях приняли участие шесть команд донских вузов, которые провели 11 матчей. По итогам турнира первое место заняла команда NPC, второе – «Старый Калибр», третье – DGAU esports.

Организаторами фестиваля выступили Ростовское региональное агентство поддержки предпринимательства (АНО МФК «РРАПП»), Центр креативных индустрий Ростовской области при поддержке правительства и минэкономразвития Ростовской области.

Мероприятие реализуется в рамках федерального проекта «Малое и среднее предпринимательство» нацпроекта «Эффективная и конкурентная экономика» и отвечает задачам нацпроекта «Экономика данных» в части развития ИИ.

