

Способы связаться

work@sunm8.ru

www.linkedin.com/in/sunm8
(LinkedIn)

t.me/sunm8 (Personal)

Основные навыки

Игровой дизайн

FTUE

Аналитика

Certifications

EF SET English Certificate 73/100
(C2 Proficient)

Patents

Программа для демонстрации
работы алгоритмов RSA и Эль-
Гамала в режимах шифрования и
ЭЦП

Vladislav Novikov

Game Producer, Lead Game Designer, Product Manager

Россия

Общие сведения

Опытный продуктовый менеджер и гейм-продюсер с сильным бэкграундом в управлении проектами, разработке игровых механик и балансировке экономики. Работал над крупными ММО-стратегиями для мобильных и ПК-платформ, а также запускал стартапы и разрабатывал ботов для личных проектов.

Начав карьеру без опыта в менеджменте, дорос до управления масштабными проектами со сложной архитектурой, множеством команд и межфункциональных процессов. Если передо мной стоит новая задача — я глубоко погружаюсь в неё, осваиваю необходимые навыки и нахожу оптимальные решения. Не стою на месте и постоянно развиваюсь.

Продуктовый менеджмент: разработка фич, монетизация, управление игровыми механиками, балансировка экономики, работа с аналитикой (Metabase, SQL).

Продюсирование и геймдизайн: концепция и логика фич, баланс сложности, работа с контентом, маркетингом и партнерскими интеграциями.

Управление проектами: Agile, планирование, оценка сроков, решение спорных вопросов, выстраивание процессов и эффективного взаимодействия между командами.

Технические компетенции: написание ТЗ для дизайнеров и разработчиков, администрирование БД, работа с внутренними инструментами разработки.

Готов брать на себя сложные задачи, адаптироваться к изменениям и добиваться результата.

Опыт работы

MadOut Games

Senior Game Designer (Feature Owner)

января 2026 - Present (8 месяцев)

Россия

Проект: MadOut2: BigCityOnline, мобильный F2P open-world в стиле GTA (iOS/Android), многомиллионная аудитория, live-проект с регулярными релизами.

- * Отвечаю за направление FTUE: стартовая воронка, онбординг, первая сессия и первая неделя игрока. KPI направления - retention D1/D3/D7, playtime, активация новичка в кор-механики
- * Спроектировал Путь новичка, мягкую пошаговую цепочку онбординга из сингла в онлайн вместо старого линейного туториала: GDD, конфигурируемые шаги, гейтинг механик и первичных анлоков, сценарий первой сессии, события аналитики по каждому шагу, приёмка в релиз
- * Свёл разрозненные задачи в отдельное направление с планом и приоритетами: согласовал роль и KPI с продюсером по росту, составил план развития на 12 месяцев, веду и приоритезирую бэклог
- * Ввёл метрики качества FTUE: относительные показатели удержания вместо абсолютных, они не зависят от качества закупаемого трафика. Набор согласован с аналитикой и продюсерами и принят как рабочий стандарт
- * Ставлю задачи аналитике: пошаговая воронка онбординга, недостающие временные срезы, разрезы по платформам и гео-тирам, влияние раннего перехода в онлайн на удержание. По моему запросу сделали отдельный дашборд направления
- * Гоняю A/B-гипотезы на конфигах: частота рекламы по гео-тирам, стартовый набор, ранние офферы. По итогам сегментного анализа отменил глобальную раскатку монетизационного изменения, оно роняло retention в части тиров
- * Разобрал FTUE конкурентов в жанре (mobile open-world, RP-проекты), организую плейтесты и работу с UX-командой, сопоставляю фидбек игроков с цифрами
- * Работаю с аналитикой, монетизацией, маркетингом, LiveOps и смежными командами (кланы, мета-прогрессия)

Redneck (Broken Sun)

Lead Game Designer

февраля 2025 - сентября 2025 (8 месяцев)

Санкт-Петербург, Россия

Руководитель команды из 5+ геймдизайнеров и 2х PMов с фокусом на системную оптимизацию процессов разработки и управление live-

операциями. Отвечаю за полный цикл создания игрового контента от концепции до релиза.

Ключевые направления:

1. Управление командой и процессами:

Структурирование workflow отдела, создание регламентов проверки ГДД, контроль планирования спринтов и релизов. Разработка методологий и стандартов работы команды.

2. Координация между отделами:

Выстраивание процессов взаимодействия между Game Design, Technical Design, Art, Development, QA, Narrative и Balance teams. Решение проблем межкомандной коммуникации на уровне lead-специалистов.

3. Feature Ownership:

Полное ведение крупных фичей от концепции до релиза (ивенты, системы монетизации, PvP-зоны, новые территории). Координация с менеджерами и техническими директорами.

4. Live-Operations:

Управление контентными релизами, формирование release notes, настройка флоу сбора аналитики и постановки гипотез. Планирование и контроль внедрения улучшений на основе игровых данных.

5. Планирование и эстетика:

Организация структурированного планирования релизов, эстетика фичей, сокращение незапланированных задач ("влетов") через качественное планирование. Контроль качества и сроков выполнения.

6. Операционное управление:

Контроль отпусков команды, организация плейтестов, формирование планов развития отдела, создание и актуализация шаблонов документации.

Специализируюсь на создании прозрачных, измеримых процессов разработки в условиях высокой динамики и множественных релизов.

MetaPlayLab

Game Producer

сентября 2024 - февраля 2025 (6 месяцев)

Краснодар, Краснодарский край, Россия

Обязанности:

1. Разработка и управление игровыми механиками, балансом экономики и монетизацией.
2. Формирование концепции новых фиц совместно с CEO, проработка их логики и влияние на геймплей.
3. Написание технических заданий для дизайнеров и разработчиков.
4. Проведение игровой аналитики, работа с Metabase, написание SQL-запросов.
5. Координация взаимодействия между командами (разработка, дизайн, маркетинг, партнерские интеграции).
6. Проверка контента перед публикацией в соцсетях, работа с рекламными кампаниями.
7. Балансировка сложности уровней и игровых механик.
8. Частичное администрирование базы данных, управление заливками данных для разгрузки СТО.

Ключевые достижения:

1. Взял на себя функции геймдизайнера, обеспечивая игровую балансировку.
2. Оптимизировал внутренние процессы, снизив нагрузку на СТО.
3. Расширил зону ответственности за пределы классических задач продюсера, обеспечивая комплексное управление проектом.

Overnight.fi (USD+)

Producer, Product Owner - проектная работа

сентября 2024 - октября 2024 (2 месяца)

Дубай, Объединённые Арабские Эмираты

Работал в компании на должности Producer и Product Owner, где отвечал за разработку концепции мини-приложения для Telegram. Приложение предназначалось для взаимодействия с крипто-инструментами и включало геймификационные элементы.

Разработка концепции продукта: Определял функциональные требования и особенности приложения, учитывая потребности целевой аудитории и тенденции рынка криптовалют.

Управление проектом: Координировал работу междисциплинарной команды разработчиков, дизайнеров и аналитиков для своевременной реализации проекта.

Геймификация: Разрабатывал стратегию геймификации для повышения вовлеченности пользователей и стимулирования взаимодействия с крипто-инструментами.

Анализ рынка: Проводил детальный анализ конкурентов и тенденций в сфере криптовалют и финтех.

Взаимодействие с заинтересованными сторонами: Поддерживал коммуникацию с внутренними и внешними партнерами, обеспечивая прозрачность и эффективность процессов.

GAMETEQ

2 года 1 месяц

Senior Product Manager

декабря 2023 - сентября 2024 (10 месяцев)

Remote

Навыки и компетенции:

Управление проектами: Опыт планирования, контроля и решения проблем, возникающих в процессе разработки.

Гибкие методологии разработки: Знание и применение Agile и других современных методологий.

Межкомандное взаимодействие: Эффективная работа с командами серверной и клиентской разработки, UX/UI, гейм-дизайна, арта, LiveOps, копирайтинга, локализации и поддержки сообщества.

Полный цикл разработки: Понимание процессов от планирования до запуска продукта.

Профессиональный опыт:

Руководство спринтами: Управлял разработкой спринтов на разных этапах жизненного цикла проекта.

Коммуникация между отделами: Обеспечивал эффективное взаимодействие и коммуникацию между различными командами и отделами для успешного завершения проектов.

Планирование и управление релизами: Организовывал работу команд для своевременного планирования и выпуска обновлений, собирал требования от заинтересованных сторон, контролировал соблюдение сроков.

Документация и отчетность: Вёл техническую документацию и отчёты о прогрессе разработки.

Решение проблем и консультирование: Проводил встречи для решения возникающих проблем, быстро реагировал на изменения в проектах, вникал в детали для оптимизации процессов и предоставления консультаций.

Информационная поддержка: Оперативно предоставлял актуальную информацию о проектах заинтересованным сторонам на всех этапах разработки.

Достижения:

Эффективное управление командами: Обеспечил завершение проектов вовремя и в рамках бюджета благодаря эффективному руководству и координации.

Оптимизация процессов: Внедрил улучшения в рабочих процессах, что повысило продуктивность и качество разработки.

Улучшение коммуникаций: Установил прозрачные и эффективные каналы коммуникации между командами, что способствовало успешному выполнению задач.

Middle Product Manager

сентября 2022 - декабря 2023 (1 год 4 месяца)

Remote

Ведение проектов, планирование, контроль, решение возникающих в ходе разработки проблем, знание гибких методологий разработки, выстраивание процессов и взаимодействие с большим количеством команд.

Знаю и понимаю как работает весь цикл разработки от планирования до вывода продукта в Live. Опыт взаимодействия с различными командами, начиная от серверных и клиентских разработчиков заканчивая командой Support&Community. Веду разработку спринтов на всех этапах развития проекта и взаимодействую со всеми отделами разработки - PO, Dev, UX/UI, Game Design, Art, LiveOps, Copywriting & Localization, QA.

Настраиваю взаимодействие, связи и процессы между командами и отделами. Отвечаю за планирование и выпуск обновлений. Организую работу над выпуском спринта. Собираю требования от стейкхолдеров, формирую сроки с командой разработки, веду техническую документацию по планированию и отчетности о ходе разработки спринта, провожу встречи с командой разработки, организую встречи с командами при решении возникающих вопросов или необходимости оперативного реагирования на ситуации в Live на проектах.

Провожу people-managment для поддержания рабочего состояния команды и позитивного настроения при разработке или решении сложных вопросов. Могу погрузиться в проблемы отделов более детально для помощи в поиске решения, выстраивании флюа работы или консультации.

Открыто и прозрачно держу взаимосвязь между стейкхолдерами и командами разработки. Для команды разработки - для понимания целей каждой конкретно поставленной задачи. Для стейкхолдеров - для понимания проблемных мест в разработке и сроков для каждой конкретной поставленной задачи или отдельно взятого отдела. Оперативно передаю всем заинтересованным сторонам всю информацию о проекте в Live и в процессе разработки, чтобы команды обладали полным списком необходимой информации для реализации поставленных задач.

Plarium

2 года 8 месяцев

Product Manager

марта 2022 - сентября 2022 (7 месяцев)

Краснодар, Краснодарский край, Россия

Ведение проектов, планирование, контроль, решение возникающих в ходе разработки проблем, знание гибких методологий разработки, выстраивание процессов и взаимодействие с большим количеством команд.

Знаю как работает весь цикл разработки от планирования до вывода продукта в лайв. Опыт взаимодействия с различными командами, начиная от серверных и клиентских разработчиков заканчивая командой Support&Community. Веду разработку спринтов на всех этапах развития

проекта и взаимодействую со всеми отделами разработки - PO, Dev, UX/UI, Game Design, Art, LiveOps, Copywriting & Localization, QA. Настраиваю взаимодействие, связи и процессы между командами и отделами. Отвечаю за планирование и выпуск обновлений.

Project Manager

февраля 2020 - марта 2022 (2 года 2 месяца)

Краснодар, Краснодарский край, Россия

Plarium - студия-разработчик мобильных игр, проекты Vikings: War of Clans, Throne: Kingdom at War, Terminator Genisys: Future War.

Обеспечиваю коммуникацию отделов Online Reputation Manager, Training Team, Support и Social Engagement с другими отделами, вовлеченными в разработку спринтов на всех этапах развития проекта - PO, Dev, UX/UI, Game Design, Art, LiveOps, Copywriting & Localization, QA.

Работаю с проектной документацией.

Подготавливаю документацию для работы внутри закрепленных отделов.

Оптимизирую процессы работы закрепленных отделов.

Оптимизирую процессы взаимодействия с другими отделами.

Исполняю роль Product Manager на внутреннем инструменте.

Достижения:

Автоматизация передачи актуальной и необходимой для работы закрепленных отделов информации с помощью инструментов Google Sheets. Работа с большими объемами импортируемых и экспортируемых данных в автоматизированном режиме.

Образование

Кубанский Государственный Технологический Университет (КубГТУ)

Диплом специалиста по инженерной специальности, Безопасность компьютерных и информационных систем/защита информации · (сентября 2010 - августа 2015)