

Дмитрий Ножнин

Онлайн игры - геймдизайн, аналитика, монетизация

Местоположение

Проживание: Россия, Москва

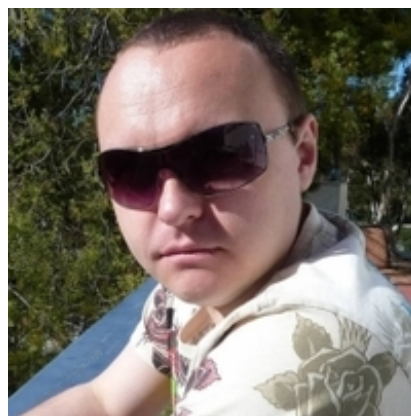
Возраст и стаж

Стаж: 21 год

Возраст: 38 лет

Контактная информация

Мой круг: <https://moikrug.ru/dmitrynozhnin>



Опыт работы

Февраль 2013 –
По наст. время
(6 лет и 10 месяцев)

Dusk War

Основатель
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Создаем онлайн игру про реальный мир

Июнь 2010 –
Январь 2013
(2 года и 8 месяцев)

Иннова

Руководитель отдела аналитики и монетизации
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Аналитика и монетизация онлайн игр - Обучение и развитие команды профессионалов - Оценка рыночных перспектив новых проектов - Взаимодействие с зарубежными партнерами
Достижения: - Создал с нуля отдел аналитики и собрал профессиональную команду BI разработчиков и экспертов в монетизации онлайн игр - Мы принесли совокупно более \$7 млн. дополнительной выручки благодаря постоянным улучшениям монетизации, цен и ассортимента виртуальных товаров наших игр - Внедрил использование data mining для решения бизнес-задач по сегментации аудитории, анализу лояльности и оттока пользователей. Точность выше 95% по предсказанию уходов и новичков и ветеранов. - Провел более 20 внутренних семинаров и воркшопов по аналитике онлайн игр, исследованию игроков, тонкостям монетизации, анализу конкурентов - Активно работал с партнерами из Кореи, Бразилии, США и других стран для изменения продуктов под российский рынок. Проводил переговоры и презентации с бизнес и production командами. - Проводил аналитику десятков новых перспективных проектов и давал оценку их потенциальной успешности на российском рынке. - В масштабах компании мы внедрили Tableau - удобную систему доступа к аналитике и отчетности через веб и планшеты
Проекты: Lineage 2, Aion, Point Blank, Atlantica Online, R2 Online, Bloodline Champions и другие.

Ноябрь 2008 –
Июнь 2010
(1 год и 8 месяцев)

Фриланс

Продюсер, геймдизайнер, консультант
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Внешний продюсер, консультант, геймдизайнер. За два года работал над браузерными и клиентскими онлайн играми, играми под iPhone, мультимедийными проектами.

Октябрь 2007 –
Октябрь 2008
(1 год и 1 месяц)

Astrum Online Entertainment

Руководитель отдела разработок 3D MMO
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Руководил созданием и работой отдела внутренних разработок трехмерных онлайн-игр. С нуля собрал команду из 5 человек для создания ММОРПГ на лицензированной платформе HeroEngine. Вел переговоры и подписание контрактов на платформу HeroEngine с компанией Simutronics, а также с другими поставщиками программ/услуг.

Июль 2004 –
Июль 2007
(3 года и 1 месяц)

Фирма "1С"

Продюсер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Продюсер и ведущий геймдизайнер. Три выпущенных проекта в роли продюсера (Викинги, Смерть Шпионам, СШ:Момент Истины). Смерть Шпионам была удостоена награды за лучший дебют на КРИ 2007. Выпустил восемь языковых локализаций. Более 10 проектов в роли ведущего геймдизайнера со стороны издателя. Опыт работы со многими российскими и украинскими студиями-разработчиками компьютерных игр. Опыт спасения тонущих проектов.

Май 2002 –
Июль 2004
(2 года и 3 месяца)

Фирма "1С"

Геймдизайнер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Дизайнер уровней и геймдизайнер проекта "Вторая Мировая".

Сентябрь 1998 –
Март 2002
(3 года и 7 месяцев)

Nival Interactive

Дизайнер уровней
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Внештатный дизайнер уровней. Аллоды, Аллоды 2, Аллоды 2.5, Проклятые Земли, Демиурги, Демиурги 2.

Высшее образование

Январь 2007 –
Январь 2011

Open University Business School

MBA
Великобритания, Лондон

Специализация и достижения

Специализация: + Strategic Human Resource Management + Creativity, Innovation & Change

Январь 1998 –
Январь 2004

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

Физический
Россия, Москва

О себе

Специализация и профессиональные навыки:

Разработка, оперирование, аналитика и монетизация онлайн игр
Поиск людей и управление командой профессионалов
Анализ новых рынков, продуктов и технологий
MBA (Open University, UK, 2011)

Консультирую по вопросам монетизации и аналитики онлайн игр, \$200/час.

Профессиональные цели:
Заработать свой первый миллион долларов в 2013.

Построить глобальную компанию-разработчика и оператора онлайн игр. Также в 2013 :)

Награды, сертификаты, портфолио, проекты:
Certified Product Manager (Pragmatic Marketing, 2011)
Непревзойденная презентация (Dale Carnegie Training, 2010)
НЛП-Практик (2004)
Победитель конкурса карт к Аллодам (1998)

Членство в обществах и ассоциациях:
Клуб анонимных аналитиков
Open University Students Assosiation
Moscow State University Alumni

Дополнительная информация:
Консультация стоит \$200/час

Рекомендательные письма

leocrazy

IT • знакомый

Профессионал во всем, что делает.

Письмо написано 18 сентября 2011 в 10:02 • Согласились: 1

«Мой Круг» — вакансии для IT-специалистов