

Илья Курылев

Управление продуктом, Геймификация
gamification-now.ru

Местоположение

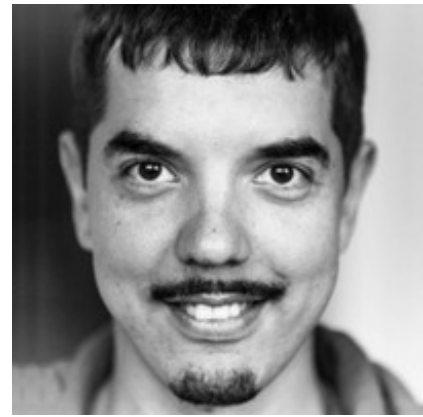
Проживание: Россия, Москва
Готовность к работе: готов к удаленной работе

Возраст и стаж

Стаж: 21 год и 2 месяца
Возраст: 39 лет
Зарплатные ожидания: От 200000 руб.

Контактная информация

Мой круг: <https://moikrug.ru/iprospero>
Моб.: +7-909-957-05-20
Skype: iprospero
Email: ilya@kurylev.com
Сайт: <http://gamification-now.ru>



Профессиональные навыки

Бережливый стартап • Управление продуктами • Создание концепций • Дизайн игр • Управление проектами • Графический дизайн • Веб аналитика • Внедрение геймификации

Опыт работы

Ноябрь 2012 –
По наст. время

Gamification Now!

Основатель, эксперт по геймификации
Россия, Москва

Обязанности и достижения

- Разработка геймификации на заказ (подробнее на www.gamification-pow.ru) - Проведение тренингов и чтение лекций на тему применения игровых механик в бизнесе - Разработка промо-игр для брендов (сотрудничество с digital-агентствами) - Консультации по вовлечению и удержанию пользователей, использованию аналитики для оценки принятых решений - Настройка модели окупаемости, баланс внутренней экономики - Участие в разработке в роли product owner
Ключевые клиенты и решаемые задачи: - LinguaLeo (управление поведением пользователей, вовлечение в премиум-сервисы, retention); - Одноклассники (повышение эффективности разработчиков); - Битрикс24 (игровые механики для вовлечения команды в пользование сервисом); - Profi.ru (вовлечение репетиторов и повышение % заполнения анкеты); - ЛитРес (повышение лояльности пользователей и повышение количества покупок); - Обещания.ру (повышение активности пользователей, мотивация к регистрации); - а также рекламные игровые проекты для брендов: Benetton: серия рекламных игр, Gillette: «За Россию в Бразилии 2014!», Samsung: «Идем ро-sLEDu», Samsung: «Ферма 2.0», Мороженное MAX: мобильная игра про льва Макса.

Март 2016 –
Июнь 2016

GameStars.gg

Product Director

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Киберспортивные турниры для массовой аудитории (непрофессиональных игроков). Проект на пересечении азартных игр и киберспорта. Отвечал за роадмап продукта, постановку задач разработчикам и дизайнерам, писал документацию, руководил продуктовой командой. Собственноручно и с удовольствием занимался аналитикой поведения пользователей, моделированием экономики проекта, формулированием и проведением экспериментов по повышению вовлеченности и монетизации пользователей. Прекратил работу в связи с заморозкой проекта инвесторами.

Март 2014 –
Май 2015

Яндекс

Методолог в Yandex Startup Camp

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Менторство команд по методологии Lean Startup - Трекинг, отслеживание прогресса и всевозможная помощь - Участие в еженедельных traction-meeting в качестве ведущего и эксперта, публичный разбор прогресса проектов
Достижения: - Один из моих проектов приглашен на акселерацию фондом GrowthUP и поедет в Долину

Март 2014 –
Октябрь 2015

Фонд развития интернет-инициатив

Трекер, Эксперт (B2C-проекты)

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Трекинг команд, отслеживание прогресса и помощь в развитии - Проведение экспертных сессий с проектами в рамках моих компетенций (повышение retention, игрофикация, анализ первой сессии, activation пользователей) - Участие в еженедельных traction-meeting в качестве ведущего и эксперта, публичный разбор прогресса проектов
Достижения: - Несколько проектов, которые я вел, получи следующий раунд инвестиций - Проект Hot Wi-fi увеличил выручку за время акселерации в четыре раза – с 100 000 до 400 000 в месяц, расширил географию присутствия в четыре раза – с 7 до 30 городов России, увеличил количество авторизаций в два раза – с 20 000 до 40 000 в день. Продолжаю сотрудничество с ФРИИ в качестве эксперта, периодически консультирую стартапы в зоне своей компетенции. Зона компетенции: расчет экономики (по методу Красинского %), продакт-менеджмент, повышение activation, retention, virality, юзабилити интерфейсов, ценностное предложение и дизайн лендингов
Близкие мне типы проектов: - образовательные проекты - проекты на массовый рынок B2C, B2B2C - проекты на ранней стадии, поиск новых клиентских сегментов - мобильные B2C на широкую аудиторию

Май 2013 –
Январь 2014

GameTrek

Эксперт по игрофикации сервисов и продуктов

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Консалтинг по игрофикации для сервисов и продуктов -
Разработка и проведение программ обучения игрофикации -
Проектирование игрофицированных систем для компаний Достижения:
- Клиенты: Эрудитор Груп, Одноклассники, Битрикс 24, МТС и др.

Май 2012 –
Май 2013

LinguaLeo

Руководитель команды игровых механик
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Руководил командой игровых механик. Отвечал за вовлечения и удержание пользователей, активацию и первую сессии в веб-версии. По итогам серии изменений добился роста следующих метрик: - Activation (вовлечение в использование сервиса) - рост на 30% - Retention (возврат пользователей) - рост на 15%

Декабрь 2011 –
Июнь 2012

Crazy Panda

Продюсер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - Crazy Panda - один из ведущих разработчиков игр для социальных сетей. Главные хиты: Запорожье, World Poker Club - Проект "Чудо-город", 100 тыс игроков в день, ТОП-30 на ОК (<http://www.odnoklassniki.ru/games/thecity>)

Ноябрь 2009 –
Декабрь 2011

Флексис

Креативный директор Flexis Games
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Руководил игровым подразделением компании. Сфера деятельности: игровой аутсорсинг, разработка игровых проектов на заказ. Выпущенные проекты в социальных сетях: "Наемники" (более 600 тыс. игроков) "Офисные войны" "Русская мафия в Америке"

Июнь 2009 –
Ноябрь 2009

Nekki

Ведущий гейм-дизайнер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Проекты: Футбольный менеджер "11 на 11" (www.11x11.ru) Гладиаторы (www.gladiators.ru) Банановые войны (www.bananas.ru) и еще кое-что. Обязанности: Все, что связано с гейм-дизайном. Поддержка старых проектов и дизайн новых, выход на новые рынки, тесное сотрудничество с отделом маркетинга.

Апрель 2009 –
Май 2009

Конференция FlashGAMM

Официальный представитель в Москве
Россия, Москва

Обязанности и достижения

FlashGAMM - конференция разработчиков игр на flash. Сфера интересов - бесплатные flash-игры, онлайн-порталы, браузерные игры, онлайн-казино и все остальное, связанное с Flash и играми.

Декабрь 2008 –
Май 2009

Starquake

Креативный директор
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Starquake – это масштабная космическая браузерная ролевая игра. Цель найма: корректировка геймдизайнерского курса игры, формирование команды, активизация игровой активности игроков, повышение выживаемости новичков
Достижения: - раскрутка игровой движухи до 3-5 событий в неделю (<http://forum.starquake.ru/viewforum.php?id=31>) - создание легендарных игровых товаров - разработка серии квестов "Полет в космос" (<http://www.starquake.ru/?page=news&nid=276>) - создание нового вида боев, объединяющего хаев и новичков - введение карьер: охотники за головами, космические гладиаторы, аналитики - мероприятия для новичков: регистрация в игровой форме, интерактивное обучение, создание квестов и товаров для новичков - выход в оффлайн: создание реальных артефактов для игроков

Август 2008 –
Декабрь 2008

Superheroes Online

Основатель, ведущий гейм-дизайнер
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Супергерои Онлайн – это браузерная ролевая игра для российского и западного рынков. В нашей игре каждый может стать Супергероем, бороться с Суперзлодеями и спасти мир каждый день вместе со своим друзьями. Проект получил первый раунд seed-инвестиций от Addventure и был заморожен на стадии поиска инвестора в связи с повсеместным наступлением кризиса *). Презентация проекта: <http://sho.igrostroy.ru>
Ролик игрового процесса: <http://sho.igrostroy.ru/clip>

Июль 2008 –
Сентябрь 2008

Флирт-онлайн-игра "Съемка"

Дизайнер игры (гейм-дизайнер)
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Съемка – первая эротическая многопользовательская онлайн-игра.
Задачи в проекте: - разработка ролевой системы - создание контента (карт) боевой системы - просчет игровой экономики и модели монетизации - частичная разработка сюжетной части, описаний и общей легенды игры

Ноябрь 2007 –
Май 2008

World Media Ventures Management

Креативный директор (игровое направление)
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Сфера деятельности компании: онлайн-конкурсы, порталы и социальные сети. Всего около 20 проектов. Цель найма: Создание и развитие

игрового направления холдинга в качестве креативного лидера.
Обязанности: - формирование стратегии по казуальному, браузерному и клиентскому направлениям; - составление бизнес-планов и прочей документации для инвесторов; - креативный надзор за проектами в производстве и издании; - поиск команд и продюсирование проектов. Мною было разработано (концепция, бизнес-план) и предложено холдингу для инвестирования несколько проектов, в том числе: - создание креативной группы при холдинге - студия по разработке казуальных игр - браузерная игра для российского и западного рынков и еще несколько более инновационных проектов Итог: Кризис не пожалел наш холдинг. Было решено отказаться от активного развития игрового направления на неопределенный период.

Май 2006 —
Сентябрь 2007

2Reallife

Лидер проекта, Ведущий дизайнер игр
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Сфера деятельности компании: браузерные многопользовательские игры и развлекательные онлайн-сервисы
Обязанности в проектах: 1. "Секретный проект" - разработка концепции инновационной браузерной игры - создание команды проекта, отбор кандидатов, headhunting - ведение проекта в роли менеджера (методология Scrum) Проект заморожен. 2. Проект "Carnage" (<http://www.carnage.ru>) Я выступал экспертом и выносил предложения по переделке игры для более массовой аудитории. Большинство из них нашло свое отражение в игре. Достижение: В настоящий момент «Карнаж» является одним из лидеров российского браузерного рынка. Темпы роста увеличились в несколько раз.

Март 2006 —
Июнь 2006

Media Contact LLC

Дизайнер игр
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности: - гейм-дизайн для бесплатных онлайн-игр (flash) - гейм-дизайн для скачиваемых бесплатных игр
Лучшие игры: - Golf Master 3D (flash, Daily 4th Place on NewGrounds.com)
<http://www.newgrounds.com/portal/view/312318> - daBomb Pong (flash)
<http://www.newgrounds.com/portal/view/311023> - Pac-xon (flash)
<http://www.newgrounds.com/portal/view/327718> - KGB Hunter (downloadable)
http://www.gametop.com/download_free_shooting/games_kgb_hunter.html - Mini golf Pro (downloadable)
http://www.gametop.com/download_free_sport/games_minigolf.html

Май 2005 —
Март 2006

HeroCraft

Менеджер проектов, Дизайнер игр
Россия, Калининград

Обязанности и достижения

Принимал участие... .. как дизайнер игр в 8 проектах; ... как менеджер проектов в 18 проектах; ... как концепт-дизайнер в 6 проектах.
Платформы: J2Me, Symbian, WinMobile, PocketPC Самые интересные проекты: - Kamikaze 2: The Way Of Samurai (rpg/adventure)
<http://herocraft.com/games/detail.php?ID=1521> - Revival (глобальная стратегия) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=1685> - Black Shark

(scroll-shooter) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=1575> - Blind Fury (platformer) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=2194> - Ball Rush 2 (арканойд с инновациями) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=2666> - Sweet Invaders (casual erotic arcade game) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=2526> - Peeptris (каждый геймдиз должен придумать свою версию тетриса *) <http://herocraft.com/games/detail.php?ID=4002>

Июнь 2004 –
Май 2005

KranX Production

Дизайнер игр

Россия, Светлогорск

Обязанности и достижения

Kranx Productions - первая продюсерская компания в российской игровой индустрии - работал в компании с ее основания - принимал участие в 6 проектах для PC - участвовал в аудите игровой компании по заказу 1С - адаптировал для сценария игры роман Сергея Лукьяненко и Ника Перумова "Не время для драконов" (<http://kranx.com/projects/nvdd/>)

Март 2004 –
Июнь 2004

Фродо

Дизайнер игр

Россия, Москва

Обязанности и достижения

концепция 3D-adventure (проект был заморожен)

Февраль 2004 –
Май 2012

Prosperous Design

Мой личный фриланс

Россия, Москва

Обязанности и достижения

- Разработка концепций игр на заказ - Экспертный анализ и аудит игровых проектов - Консультации по игровой индустрии - Иногда и безвозмездная помощь (больше игр - хороших и разных) Также может быть интересно участие в совместных проектах - пишите, пообщаемся

Март 2003 –
Март 2004

Stora Enso Packaging

Графический дизайнер

Россия, Обнинск

Обязанности и достижения

- дизайн упаковки - дизайн транспортных коробов (гофро-картон, флексо-печать) - адаптация фирменной символики заказчика для упаковки Клиенты и бренды, с которыми работал: Miller, Tinkoff, Kozel, PIT, Baltimor, Balkan Star, Nidan Foods, DigiDon, Nestle, Wimm-Bill-Dann, Efes, Baltika, Gallina Blanca, Gerros Group.

Апрель 2002 –
Март 2003

P52.PY

Редактор портала

Россия, Нижний Новгород

Обязанности и достижения

- управление порталом R52.ru, разработка концепций порталных сервисов - разработка концепции и наполнение контентом проекта "Новостной коктейль" (news.R52.ru) Достижения: Мой проект "Новостной коктейль" (news.R52.ru) победил в номинации "Самый полезный сайт" на Днях Нижегородского Интернета в 2002 году.

Март 1997 –
Март 2002

Центр Информационных Технологий ИТЕС

Графический дизайнер
Россия, Дзержинск

Обязанности и достижения

- разработка фирменных стилей - дизайн выставочных и презентационных материалов (планшеты, буклеты) - создание электронных справочников
Лучшие клиенты: Торговая компания "Снежный дом" Хладокомбинат "Окский" Финансовая компания "РосАвто" ФГУП "Завод "Электромаш" Администрация г. Дзержинска

Высшее образование

Январь 1996 –
Январь 2003

Нижегородский государственный технический университет; ВПИ; НПИ; НГУ; ГИИ; ГПИ

Дзержинский политехнический институт
Россия, Нижний Новгород

Специализация и достижения

Диплом "APM администратора интернет-магазина"

О себе

Профессиональные интересы:

1. Нестандартные способы вовлечения и удержания пользователей, геймификация, программы лояльности
2. Моделирование экономики проекта, поиск узких мест, глубокая аналитики поведения пользователей (GA, Segment, Amplitude, Excel *).
3. Настройка модели окупаемости freemium-проектов, оборота внутренней валюты
4. Lean-подход: разработка гипотез и их проверка через эксперименты
5. Руководство небольшой командой, отвечающей за запуск экспериментов, проведение аналитики и customer development

Как я работаю:

Мое сердце навсегда отдано Lean-подходу.

Я верю, что только пользователи могут научить нас тому, каким должен быть продукт. Просто воплощать чьи-то (хоть бы и мои собственные) гениальные идеи - слишком рискованно для проекта. Перед тем как "пилить большую фичу" нужно провести серию экспериментов и увидеть, обосновать ее будущую пользу.

В своей работе я обязательно использую:

- формулировку и проверку гипотез

- тестирование решений в виде быстрых и дешевых экспериментов
- customer development
- продуктовые метрики Activation, Retention
- глубокую поведенческую аналитику, которую делаю сам
- АБ-тестирование (когда объемы трафика позволяют)

Если в вашей компании разделяют эти подходы - у нас есть шанс. Быть винтиком в вертикали власти мне не интересно.

Рекомендательные письма

Анти Данилевский

Продюсер, гейм-дизайнер • знакомый

Илья Курылев, безусловно, выведет на рынок компьютерных игр что-то новое, свежее и - я в этом абсолютно уверен - востребованное и успешное.

Письмо написано 20 марта 2013 в 11:54 • Согласились: 14

«Мой Круг» — вакансии для IT-специалистов