

Никита Семенюк

Менеджер проектов

Местоположение

Проживание: Россия, Москва

Готовность к работе: готов к переезду и удаленной работе

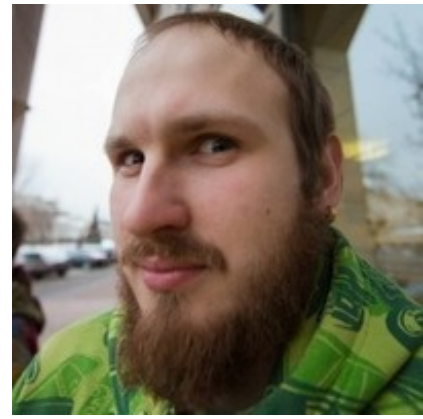
Возраст и стаж

Стаж: 12 лет и 3 месяца

Возраст: 34 года

Контактная информация

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



Профессиональные навыки

Управление проектами • Дизайн игр • Дизайн уровней • Разработка ТЗ • Управление людьми • Управление продуктами • Тестирование дизайна • Ручное тестирование

Опыт работы

Декабрь 2017 –
По наст. время
(1 год и 6 месяцев)

Playrix
Project Manager
Россия, Москва

Февраль 2016 –
Декабрь 2017
(1 год и 11 месяцев)

Rocket Jump
Project Manager
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности:

- управление командой разработки (мобильные и социальные игры, две команды 40 и 15 человек)
- ведение проектной документации
- постановка задач команде разработки
- составление отчетов и планирование разработки
- взаимодействие с издательством, а так же отделами support и community

Проекты:

- Under Control \ Кризис <https://rocketjump.ru/crisis/>
Fb; Ok; Vk; MM; MR; Web (Falsh)
- Не анонсированный мобильный проект
iOS; Android (Unity)

Достижения:

- Организация работы проектной команды (проработка пайплайнов и утверждение документооборота)
- В течении первого полугодия проект поднялся в top-grossing Facebook до 20х позиций, что в том числе заслуга слаженной работы команды

Октябрь 2014 –

Social Quantum

Январь 2016
(1 год и 4 месяца)

Product and Project Manager
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности:

- управление командой разработки (мобильные и социальные игры)
- управление удаленными сотрудниками и студиями
- консультация и работа с отделом аналитики и геймдизайна
- ведение проектной и продуктовой документации
- постановка задач отделам и командам
- составление отчетов и планирование разработки

Проекты:

- Не выпущенный мобильный проект на Unity, в стадии разработки.

Информация по проекту не подлежит разглашению.

iOS; Android; Fb; Vk (Unity)

- Dragons World (участие в поддержке проекта)

https://www.socialquantum.com/games/dragons_world

iOS; Android; Fb (Unity)

Достижения:

- Доукомплектовал команду разработки проекта;
- Настроил документооборот на проекте и с внешними сотрудниками, отделами;
- Разработал пайплайн внутри команды и с внешними сотрудниками.

Январь 2014 –
Октябрь 2014
(10 месяцев)

101XP

Product Manager \ Project Manager
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Исполняющий обязанности руководителя отдела мобильного направления.

В непосредственном подчинении руководителя отдела выпуска проектов.

Прямые обязанности:

- Общение с партнерами по мобильному и веб направлению;
- Ведение мобильных и веб проектов (разработка и портирование) от получения паспорта проекта и до выпуска на платформе (iOS, Android) \ социальной сети;
- Ведение проектной документации;
- Планирование работы мобильного направления (издательский план);
- Обучение сотрудников компании особенностям работы на мобильном направлении;
- Работа с удаленными исполнителями;
- Подготовка материалов для локализации;
- Формирование отдела мобильного направления;
- Разработка документации для мобильного направления.

Выпущенные проекты:

- Call of Gods (iOS)
- Тайны времени (iOS, Android)
- Олигарх (Portal, VK, OK, MM)

Еще 6 проектов в стадии портирования \ разработки.

Сентябрь 2013 –
Декабрь 2013
(4 месяца)

Action Learning

Менеджер продуктов \ Ведущий гейм дизайнер (аутсорс)
Россия, Москва

Обязанности и достижения

Обязанности:

- Работа с продуктами компании, консультация сотрудников по продуктовым вопросам
- Работа с геймдизайн документацией компании, консультация сотрудников по вопросам геймплея и балансировки
- Написание продуктовой документации
- Оценка состояния продукта, предложения по решению проблем и вопросов касательно продукта
- Корректировка существующей игровой документации, постановка ТЗ для разработчиков, балансировка продуктов

Декабрь 2011 –
Сентябрь 2013
(1 год и 10 месяцев)

KamaGames Studio

Product Manager

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении генерального продюсера.

Обязанности:

- Создание вижен и концепт документации по проектам (мобильные игры и приложения)
- Создание и работа с гейм дизайн документацией проектов (мобильные игры и приложения)
- Менеджмент инхаус команд – две команды на разных проектах, количество сотрудников от 4 человек
- Работа с аутсорсерами (графика, звук, дизайн игровых уровней)
- Менеджмент удаленных команд (из Литвы, Аргентины)
- Доработка существующих продуктов и проектов компании

Договор о неразглашении не позволяет огласить все продукты, так как они находятся в разработке или же еще не представлены на рынке.

Достижения:

- Выпущен проект Sale Whale (iOS), ссылка на проект: <https://itunes.apple.com/ru/app/sale-whale/id58692...>
- Выпущена линейка проектов Egg Punch (iOS, Android):
<https://itunes.apple.com/ru/app/egg-punch/id471970...>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com...>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com...>
- Два не анонсированных проекта в стадии разработки (ранняя бета)

Ноябрь 2011 –
Декабрь 2011
(2 месяца)

FreshGem

Lead game designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении генерального продюсера.

Обязанности:

- Разработка концептов для новых проектов
- Разработка документации для игр (iOS и Android)
- Балансировка проектов
- Создание игровых уровней

Достижения:

- проект "Stop the Train" http://freshgem.com/game/stop_the_train/ под iOS / Android
- проект "Ninja & Samurai" <http://freshgem.com/game/ninja-samurai/> под iOS / Android
- проект "PlastiLand" <http://freshgem.com/game/plastiland/> под iOS / Android
- частичное участие в проекте "Zombie Granny" <http://freshgem.com/game/zombie-granny/>

Октябрь 2010 –
Ноябрь 2011
(1 год и 2 месяца)

Drimmi

Lead game designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении начальника отдела гейм дизайна.

Обязанности:

- написание игровой документации (концепты, ТЗ на арт и механику, балансировка, литературный текст)
- сопровождение и поддержка игры во время разработки и после выхода в соц. сеть
- работа с удаленной командой разработчиков

Достижения:

- проект "Капиталист" <http://drimmi.ru/#/games/Capitalist> на VK, OK и FB. На данный момент проект принадлежит компании Webgames и называется "Династия" https://apps.facebook.com/american_dream/
- проект "Шоубиз" (запущен в соц. сетях, на данный момент закрыт) на VK и МойМир

Декабрь 2009 –
Август 2010
(9 месяцев)

Game Garden

Game designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении ведущего гейм дизайнера (начальник отдела).

Обязанности:

- написание технической документации для проектов;
- тестирование;
- написание ТЗ для художников и программистов;
- работа с аутсорсерами.

Направление работ - социальные сети и игры для социальных сетей.

Проекты в разработке которых принимал участие:

"Доктор Хаос" (VK и МойМир), "Монстрики" (VK и МойМир), "Поцелуй Вампира" (VK), "Big Boss" (не выпущен).

Май 2009 –
Ноябрь 2009
(7 месяцев)

Эволюшен

Game designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении ведущего гейм дизайнера (начальник отдела).

Обязанности:

- исследование и ознакомление с возможностями игрового движка Unity;
- разработка концепции MMORPG проекта «Майя»;
- написание технической документации по проекту «Майя»;
- написание художественных текстов для проекта «Майя»;
- разработка интерфейсов на проекте «Майя»;
- написание технической документации по браузерному проекту «Соблазн»;

- доработка и нововведения по интерфейсным решениям на проекте «Соблазн»;

- исследование и ознакомление с возможностями игрового движка Hero Engine.

Достижения:

- MMORPG проект "Майя", заморожен

Январь 2009 –
Май 2009
(5 месяцев)

GDTeam

Game designer / level designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении ведущего гейм дизайнера (начальник отдела).

Работал в студии "Cybergrew" над проектами "Техномагия" и "8th day" (Восьмой день). Занимался дизайном уровней, написанием технической документации и тестированием проектов.

Обязанности:

- разработка новой концепции MMORPG проекта «8th day»;
- консультация по проекту «Техномагия»;
- написание технической документации по проекту «8th day»;
- написание художественных текстов для проекта «8th day»;
- создание и наполнение игровой вселенной (дизайн уровней);
- работа со скриптами;
- комьюнити менеджмент.

Достижения:

- новая механика сражений на проекте «8th day»;
- организация игрового сообщества на безвозмездную помощь разработке в качестве тестеров на проекте;
- повышение лояльности игроков к проекту «8th day».

Июль 2007 –
Август 2008
(1 год и 2 месяца)

Новый Диск

Game designer / level designer

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении главы студии разработки "LX frames".

Обязанности:

- написание тех. заданий по механике игры
- написание тех. заданий для художников и моделлеров
- проработка и создание игровых уровней
- работа со скриптами
- работа со смежными отделами дизайна, программирования, тестирования

Достижения:

- игра Hell Speed (вышла)
- игра Э.Л.И.Т.А (вышла)
- игра Робогир (заморожена)

Октябрь 2006 –
Июль 2007
(10 месяцев)

Новый Диск

QA Lead

Россия, Москва

Обязанности и достижения

Находился в непосредственном подчинении начальника отдела тестирования.

Обязанности:

- тестирование продукции
- составление отчетов по результатам тестирования
- написание рекомендаций по тестируемому продукту
- постановка и контроль выполнения заданий
- работа с отделами локализации и продюсирования
- работа с внешними студиями разработчиков

Достижения:

- Понимание принципов разработки и тестирования игровой продукции
- Тестирование таких игр как Anno, Tomb Raider, Hitman: BM и прочие
- Большой опыт тестирования локализации игр и игр находящихся в разработке

Высшее образование

Январь 2002 –
Январь 2008

**Московский государственный институт радиотехники,
электроники и автоматики**

Радиотехнических систем; РТС

Россия, Москва

О себе

Общий опыт работы в игровой индустрии 10+ лет, опытный менеджер проектов (5+ лет), также большой опыт участия в проектах в качестве геймдизайнера, дизайнера уровней, менеджера игрового контента и опыт работы в QA. Область работы начиная от PC игр, приложений для соц. сетей (Fb, Vk etc), браузерных игр и заканчивая мобильным направлением (iOS, Android, Windows mobile и Amazon).

«Мой Круг» – вакансии для IT-специалистов