

# Игумнов Андрей Максимович

Контакты:

Телефон: 8-903-945-33-84

Почта: [amadeus42god@gmail.com](mailto:amadeus42god@gmail.com)

Skype: igumnovandrew11

Telegram: <https://t.me/AndrewIgumnov> (@AndrewIgumnov)

г. Новокузнецк, готов к переезду, готов к удаленной работе.

Дата рождения: 31.10.1994 (26 лет).

Мое резюме с портфолио выполненных кейсов также доступно на сайте:

<https://www.andrewigames.com/andrew-igumnov-product-management>

## PRODUCT MANAGER

**Чем могу быть полезен для вас:**

- Придумаю (вместе с командой) идею для нового продукта или изменения на существующий продукт, которые улучшат основные метрики.
- Проведу Unit-анализ, определю примерную стоимость привлечения клиента, спрогнозирую основные показатели продукта (retention, LTV, ROI). Составлю план по затратам и прогнозируемым доходам.
- Проанализирую рынок, определю размер и структуру рынка. Определю ЦА и сегменты аудитории.
- Проведу анализ конкурентов, определим преимущества нашего продукта. Подходы CJM (Customer Journey Map), JTBD (Jobs to Be Done), User Stories.
- Определю подходящие каналы продаж (лучшие и новые для данного продукта), составим маркетинговый план.
- Создадим MVP и протестируем его с минимальными затратами.
- Вместе с командой продукта будем получать удовольствие от работы!

## ПОРТФОЛИО ВЫПОЛНЕННЫХ МНОЮ КЕЙСОВ

**Кейс №1 - Студия разработки Hyper Casual игр**

**Я создал студию по разработке мобильных игр в жанре Hyper Casual:**

- Первые 6 месяцев (с лета 2019 года до конца года) мы разрабатывали игры в жанре “idle”.
- Следующие 6 месяцев (до июля 2020 года) взаимодействовали с 5-тью разными издателями Hyper Casual игр, было сделано и выложено около 10 проектов в Google Play, App Store и еще около 10 проектов на CTR-тестирование (прототипы, разрабатываемые за неделю для теста видеоролика).

- Была собрана команда в 6 человек, настроены и оптимизированы внутренние процессы для удобного и эффективного взаимодействия. Вся команда работает удаленно.
- С июля 2020 года по настоящее время мы тесно сотрудничаем с 2-мя издателями НС-игр, которые оплачивают нам разработку проектов и помогают с созданием будущего хита.
- Я в команде выполняю роли Game Designer (пишу ТЗ для команды, придумываю идеи), Project Manager (пишу задачи команде, проверяю их выполнение, тестирую билды), Product Manager (помимо вышеперечисленного, занимаюсь планированием бюджета, поиском заказчиков, общением с издателями, бизнес-вопросами, постоянно ищу новые способы создать успешный продукт).

#### **Ссылки на портфолио наших проектов:**

- [Google Play](#)
- [App Store](#)
- Сайт: <https://www.andrewigames.com/>

#### **Кейс №2 - Онлайн-курс по обучению разработке мобильных игр на Unity3D**

##### **Я создал и протестировал продукт "Онлайн-курс по обучению разработке мобильных игр на Unity3D" (в данный момент мы только начинаем тестировать MVP):**

- Я определил основные сегменты ЦА, применил подходы JBTD (Jobs to Be Done), User Stories, составил CJM (Customer Journey Map).
- Провел анализ рынка, определил размер и структуру рынка. Проанализировал конкурентов, выявил преимущества нашего продукта.
- Провел Unity-анализ, спрогнозировал доходы и показатели основных метрик (Retention, LTV, ROI), посчитав точку безубыточности.
- Определил воронки и этапы продаж, возможные каналы.
- Провел интервью с потенциальными клиентами, опросы, Customer Development. Составил основной оффер нашего продукта.
- С напарником сделали MVP: создали сайт для приема заявок, составили программу обучения. В данный момент готовимся запустить рекламу и собрать заявки клиентов (обучающихся).

#### **Ссылки:**

- [Таблица с расчетами](#)
- [Презентация](#)
- Сайт: <https://www.andrewigames.com/hyper-school>

#### **Кейс №3 - Разработка ПК-игры в жанре "Horror"**

##### **Я провел полный анализ разработки продукта "ПК-игра в жанре Horror":**

- Я определил основные сегменты ЦА, применил подходы JBTD (Jobs to Be Done), User Stories, составил CJM (Customer Journey Map).
- Провел анализ рынка, определил размер и структуру рынка. Проанализировал конкурентов, выявил возможные преимущества нашего продукта.
- Определил воронки и этапы продаж, возможные каналы.
- Провел интервью с игроками, любящими Ноггор-игры, провел опрос, Customer Development.
- Я сгенерировал некоторые уникальные идеи на потенциально успешные проекты, а также прописал то, что нужно для создания и тестирования MVP этих идей (в данный мы еще не начали тестировать идеи).

#### **Ссылки на портфолио наших проектов:**

- [Таблица с расчетами](#)
- [Результаты опроса](#)

#### **Кейс №4 - Сервис "Разработка игр на заказ"**

##### **Я провел полный анализ разработки продукта "Разработка игр на заказ":**

- Я определил основные сегменты ЦА, применил подходы JBTD (Jobs to Be Done), User Stories.
- Провел Unity-анализ, спрогнозировал доходы и показатели основных метрик (Retention, LTV, ROI)
- Определил воронки и этапы продаж, возможные каналы.
- Проанализировал конкурентов, выявил возможные преимущества нашего продукта.

#### **Ссылки:**

- [Презентация](#)

#### **Кейс №5 - Создание отдела QA (тестирование) в компании по разработке мобильных игр**

##### **Работая в компании Devgame я с нуля создал QA-отдел:**

- Я разработал общую систему по тестированию мобильных игр, связав ее с общей работой других отделов (разработчики, маркетинговый отдел).
- Составил общие документы на разработку тест-планов и чек-листы на тестирование мобильных игр на платформах Android и iOS.
- Заменял себя новым тестировщиком, который потом успешно справлялся со своими обязанностями, используя подготовленные мною материалы.

#### **Пройденные курсы:**

- Курс "Управление продуктом на основе аналитики" от GoPractice.
- Курс "Продуктовый Менеджмент" от Product University.

## **Личные качества**

- Аналитический склад ума.
- Склонность к постоянному саморазвитию.
- Целеустремленность.

## **Языки**

- Русский язык (*родной*)- отличный уровень знаний.
- Английский язык - средний уровень знаний (Intermediate level).

## **ОПЫТ РАБОТЫ**

**Август 2019 - по настоящее время** - Работа над собственными игровыми проектами (мобильные игры) в роли Game designer, Product Manager, Project Manager.

**Проекты** (на данный момент сделано и выложено 15 проектов):

- App Store: <https://apps.apple.com/us/developer/andrey-igumnov/id1496566963>
- Google Play: <https://play.google.com/store/apps/developer?id=Andrewi+Games>

### **Выполняемые обязанности:**

- Анализ рынка, тестирование тысячи мобильных игр, придумывание огромного количества идей на потенциально успешные проекты.
- Подготовка документации: ТЗ, задачи для исполнителей (2д-художники, 3д-моделлеры, программисты Unity3D).
- Поиск исполнителей (анализ тестового задания, общение с каждым, собеседование).
- Контроль выполнения задач, менеджмент проекта, тестирование проекта вплоть до релиза.
- Поиск издателя и других заинтересованных партнеров (для данных проектов был найден издатель, который взял на себя создание креативов и закупку трафика для тестирования игры).
- Формирование и ведение плана по бюджету, затратам.

Также, около 15 проектов дополнительно было сделано для создания видеоролика и проведения CTR-теста (создание механики и 1-2 уровней игры для возможности записать видео на 15-30 секунд).

**Ноябрь 2018 - Июль 2019** - Работа в компании DEVGAME на позиции “Project Manager” (мобильные игры). Участвовал в разработке следующих проектов:

### **Выполняемые обязанности:**

- Планирование проекта (спринты, майлстоуны, задачи для команды, прогнозирование сроков).
- Управление проектами (по методологиям Agile, Scrum, Kanban), работа с задачами по проекту (JIRA, Trello), управление командой разработки и общение с заинтересованными лицами проекта.

**Март 2018 - Октябрь 2018** - Работа в компании DEVGAME на позиции “QA Engineer” (мобильные игры). Участвовал в разработке следующих проектов:

**Выполняемые обязанности:**

- Создание QA-отдела.
- Разработка тест-плана и тестирование игр, согласно плану и чек-листу. Тестирование игр на Android (Google Play) и iOS (App Store). Работа с командой.

**Ноябрь 2014 - Июль 2018** - Работа над игровыми инди-проектами, выполнял различные задачи на позиции Гейм-дизайнера и Игрового Сценариста (ПК и мобильные игры): написание ТЗ, ГДД, написание диалогов, сценария, описание персонажей и лора игры, работа с командой.