Александр Миронов

Продюсер игр

alex.mironov@example.com

Казань · готов к удалённой работе

О СЕБЕ

Управляю выпуском игр. План запуска игры: этапы, риски, экономика и критерии продолжения разработки.

Ключевые навыки: Roadmap, Jira, Unit economics, Retention, LiveOps, Budgeting, Analytics

ОПЫТ РАБОТЫ

Продюсер игр — Учебная компания «Контур проектов» Март 2023 — сентябрь 2026

Вымышленный профессиональный пример

План запуска игры: этапы, риски, экономика и критерии продолжения разработки.

Достижения

- Выпустил мобильную игру командой из 18 человек в согласованном бюджете.
- Поднял D7 retention с 12% до 18% после изменений первого игрового сеанса.
- Перестроил планирование LiveOps и сократил переносы релизов с пяти до двух за квартал.

ОБРАЗОВАНИЕ

Учебный университет прикладных дисциплин 2017 — 2021

Разработка интерактивных систем · Бакалавриат

ЯЗЫКИ

Английский — B2