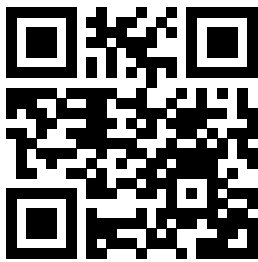


Андрей Потапович — Product Manager



⬆ Middle
📍 Минск, Беларусь
💰 1 850 - 2 500 \$ (дол/мес)
✉ Контакт: geeklink.io/cv-35615



Навыки

A/B-testing, Confluence, Copywriting, Customer Retention, Data Analysis, Goals Oriented, Jira, Monetization, Outsources Management, Problems solving, Product Launch, Production Management, Project Management, Public Relations, Surveys, Team management.

Опыт работы

• DisruptionX

Октябрь 2022 — по настоящее время - Chief Product Officer, Publishing

DisruptionX (Web, Backend, Blockchain и GameDev) — платформа, объединяющая игровую и блокчейн-индустрии.

Занимаюсь:

- Разработкой, улучшением и реализацией стратегий готовящихся продуктов – игровой платформы и разрабатываемых игр.
- Подготовкой фактических требований к продукту в соответствии с актуальными вводными.
- Анализом рынка и конкурентов.
- Аналитикой и оценкой рисков продукта.
- Созданием отчетов по программе для стейкхолдеров и инвесторов.

• Wargaming

Февраль 2019 — Июль 2022 - Global Product Publishing Manager, World of Tanks PC

- Организация работы команд по запуску продуктов/ новых фичей: разработка, publisher, маркетинг, PR, BizDev, аналитика и data-аналитика.
- Релиз продуктов: работа с комьюнити, контентом, PR.
- Пост-релизные активности: сбор фидбека, аналитика и планы на будущее.
- Координация работы аутсорсеров: от заказа прототипа проекта/ фичи до оплаты.

Результаты:

- Выпустил 1-ый сезон “Боевого пропуска”, который открыл новый способ монетизации в World of Tanks, значительно повысил интерес игроков к новому контенту и игровым механикам. “Боевой пропуск” пользуется большой популярностью и переживает сегодня уже 7-ой сезон.
- На 1-е апреля 2019 запустил ивент “World of Tanks. Classic”, который был первым и единственным ивентом, дающим возможность сыграть в первоначальную “ванильную” версию игры. Ивент был популярным настолько, что из желающих поиграть образовалась очередь, растянувшаяся на 12 часов.
- Возглавил борьбу с ботами в обновленном регионе Китай, блокировал аккаунты нечестных игроков. С августа 2021 количество ботов уменьшено на 95%, забанено 50 тыс аккаунтов. Проблема признана решенной.
- Разработал и выпустил “Анонимайзер” – “фичу года 2019” по мнению игроков. Фича позволяла скрыть никнейм и избежать повышенное внимание, тем самым снижая токсичность и формируя более дружелюбную

обстановку в игре.

• Wargaming

Февраль 2018 — Февраль 2019 - Project Manager, World of Tanks PC

- Координация работы мододелов – сообщества игроков, создающих популярные модификации для World of Tanks.
- Предоставление инструментов для создания общедоступных модов для игры.
- Координация работы команды аутсорсеров для создания прототипов игровых фичей и рекламы.

Результаты:

- Организовал конференцию мододелов в 2018 в Москве, тем самым значительно увеличил лояльность и сотрудничество внутри мододелского комьюнити.
- Улучшил процесс поиска договорных боев, что позволило снизить количество жалоб на 85%.

• Wargaming

Ноябрь 2016 — Февраль 2018 - Community Expert

- Разработка технологий поиска ботов и договорных боёв.
- Разработка алгоритмов по работе с токсичностью и нечестной игрой.
- Автоматизация и улучшение рабочих инструментов для команды Community.
- Обучение и координация региональных офисов по работе с ботами, договорными боями, токсичностью.

Результаты:

Спроектировал и выпустил dashboard по статистике проблем в игре: количество забаненных и на какой срок, причины банов, распределение по регионам и др. Инструмент помогает контролировать уровень токсичности в игре, а также следить за результатами принимаемых мер.

• Wargaming

Январь 2014 — Ноябрь 2016 - Game Mastering Expert

Координация и разработка алгоритмов по поиску и бану ботов, выявлению договорных боев и уменьшению токсичности в играх Wargaming.

Результаты:

- Количество ботов уменьшилось на 80%.
- Количество договорных боев уменьшилось на 90%. Опыт стал применяться в игровых соревнованиях.
- Порог токсичности снизился с 12% до 5%, опыт перенесен на другие игры.
- Выпустил «Жалобы 2.0» – главного инструмента борьбы с игроками, которые другим портили впечатления об игре.
- Придумал и зарелизил инструмент «Обратная связь»: игроки стали получать фидбэк по своим претензиям, доверие к разработчикам повысилось.
- Придумал и запустил инструмент “Рейтинг рецидивов”, который упростил работу саппорта.

• Wargaming

Ноябрь 2012 — Январь 2014 - Game Master

- Модерация игр, игровых чатов и форумов, социальных сетей, YouTube-каналов.
- Оказание помощи игрокам по нарушениям правил игры.
- Консультация пользователей по вопросам игры и игровой механики.
- Саппорт событий и акций.
- Сбор и рассылка ежедневных дайджестов для топ-менеджеров с вопросами игроков.
- Разработка рабочих инструкций о правилах модерации.

Образование

- **Профессиональное обучение**

Белорусский национальный технический университет
Сентябрь 2007 - Июнь 2011

- **Индивидуальный учебный курс**

Школа ораторского искусства Дмитрия Смирнова
2021

Курс

- **Ораторское искусство**

Институт Бизнес-Технологий
2019

Курс

- **Технологии конструктивных переговоров и командного взаимодействия.
Переговорные поединки**

Институт Бизнес-Технологий
2018

Курс

- **Эмоциональное лидерство**

CBSB Thunderbird
2018

Курс

- **Business Analysis**

ITMINE
2017

Курс

- **Project management fundamentals**

Wargaming University
2017

Курс

- **Business Statistics**

Ambitious Suits Consulting
2015

Курс

Game Design

universarium.org
2014

Курс

- **Time and self-management**

Wargaming University
2014

Курс

Обо мне

Эффективный Product Manager в GameDev с большим опытом работы.

Управляю развитием продукта на всех стадиях жизни, связываю множество команд между собой и обеспечиваю выход продукта в срок и в нужном качестве.

Люблю игры, но всегда открыт для новых возможностей и задач.

-