

alexey erishev — Геймдизайнер



📍 Junior
📍 Россия, Москва, Ростов-на-Дону
💰 50 000 - 60 000 RUB/MONTH
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
✈️ Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-97890



Навыки

CorelDRAW, Figma, Google docs, Level Design, Pen'ry, PhotoShop, Twine, Анализ игр, Баланс игр, Брейнсторм, Восприятие фидбэка, Выдача фидбэка, гибкость, Готовность брать больше ответственности, Дизайн документация, Нарратив/сторителлинг, Находчивость идей для игр, Начальные навыки Unity, Обмен идеями, Обучаемость, Поиск решений, Преподаватель, работа в команде, Умение общаться с разными людьми.

Опыт работы

• Инди команда

2024 - Геймдизайнер

1. Минимальная документация
2. Ui,
3. Механики,
4. Баланс,
5. Анализ игр Idle
6. Фичи

• IT платформа Otus.ru

2023-2024 - Геймдизайнер

- Составление документации ГДД игр в google docs;
- Анализ игр разных жанров;
- Разработка и введение: концепт, питч, core loop, meta, монетизация, retention, live ops;
- Разработка: UI-wires, мокапы, мудборды;
- Работа в Google Sheets, баланс игр (Premium);
- Начальная работа с Unity3D;
- Level Design в Unity3D;
- Нарративный дизайн с использованием ChatGpt, YaGpt;
- Квесты в редакторе Twine
- ТЗ для художников и программистов;
- Разработка концепта для игр в жанре: casual, hyper casual;
- Разработал ГДД F2P игры Warhammer 40K: Path of War

Образование

• Инженер - оператор прокатного стана 950900

Донецкий национальный технический университет
2009-2012

- **Геймдизайн с нуля**

IT платформа Otus.ru
2023

- **Геймдизайн**

Платформа headline-school.ru
2023

- **Введение в геймдев, первый системный онлайн-курс об игровой индустрии.**

Edvice
2023

- **Продвинутый курс “Геймдизайн”**

IT платформа Otus.ru
2024

В процессе обучение

- **Курс Unity Game Developer. Basic**

IT платформа Otus.ru
2024

В процессе обучение

- **Курс введение в создание видео игр**

Университет прикладных наук юго-восточной Финляндии (онлайн)
2024

В процессе обучение

Обо мне

Добрый день!

Мой опыт работы в игровой индустрии больше 7-мь месяцев.

Начал с позиции дизайнера в инди команде на проекте Idle игры.

В качестве дизайнера разрабатывал: Ui, механики, баланс, анализировал игры в жанре Idle, внедряя фитчи по видению продюсера в проект.

Я очень много играю в игры, отличная наигранность в жанрах: Simulator, RPG, RTS, TBS, Action Shooter, строительство и управление, Casual.

Мои сильные стороны:

1. По документации: концепт-документ, дизайн-документ, техническое задание.
2. Нарративсторителлинг: квесты, персонажи, короткий сюжет.
3. Баланс игр: аркада премиум сегмент.

В геймдеве я уделяю особое внимание: усидчивости, внимательности, любовью к решению задач и огромным желанием расти и развиваться в этой области.