



Vitalijs Visnevskis

Privatwohnsitz: 28757, Bremen, Deutschland

E-Mail-Adresse(n): vishnevsky.vitaly@gmail.com

Telefonnummer: (+49) 15226798849

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/vitalijs-visnevskis/>

Geschlecht: männlich **Geburtsdatum:** 19.01.1987 **Staatsangehörigkeit:** lettisch

ÜBER MICH

Ergebnisorientierter Produkt- und Programmmanager mit über 13 Jahren Erfahrung in den Bereichen Transport, Gaming, Automobilindustrie und VR/AR-Visualisierungen. Zertifiziert in SAFe® 5 Product Management und Professional Scrum. Nachgewiesene Expertise in der Leitung von Transformationsinitiativen, Förderung der Produktentwicklung und Umsetzung von Go-to-Market-Strategien. Kompetent im Management von Projekten von APIs bis hin zu groß angelegten Implementierungen, Verbesserung der organisatorischen Leistung durch innovative Lösungen und kooperative Führung.

BERUFSERFAHRUNG

[2023 – Aktuell]

AI Experimentation und Tool Development

Hobby Project

Ort: Bremen | **Land:** Deutschland

- Entwicklung des "Design Thinking AI-Assisted App" (Python, Streamlit, NLP Analyse) zur Automatisierung von Design-Thinking-Prozessen.
- Integration von Sentimentanalyse, Keyword-Extraktion und Weaviate-Datenbank.
- Erstellung von PDF-Zusammenfassungen für verarbeitete Insights.

[01.05.2023 – Aktuell]

Program manager

Sportradar

Ort: Bremen | **Land:** Deutschland

Teamerweiterung: Ausbau der Sport Virtualisation Group von 8 auf über 40 Mitglieder, was die Projektleistung erheblich steigerte.

Projektleitung: Verwaltung von vier Entwicklungsteams über acht Projekte hinweg unter Verwendung von agilen und SAFe-Prozessen zur Optimierung von Onboarding und Management.

Prozessoptimierung: Integration von Scoping mit Discovery & Framing-Prozessen, Reduzierung von Verschwendungen um 80% und Verbesserung der Projektqualität.

Methodenimplementierung: Einbindung von SAFe-Methoden in Planungssitzungen zur Verbesserung der strategischen Ausrichtung und Effizienz.

Coaching & Mentoring: Schulung von Management und Teammitgliedern in Frameworks, Methoden, Sequenzdiagrammen, Marktforschung und Discovery & Framing-Techniken.

Risikomanagement: Entwicklung von Risiko- und Abhängigkeitsübersichten zur Verbesserung der Projektkommunikation und Stakeholder-Kommunikation.

Produktentwicklung: Erhöhung des Beitrags zu produktbezogenen Funktionen von 50% auf 78% innerhalb von fünf Monaten.

Stakeholder-Berichterstattung: Bereitstellung vierteljährlicher Updates über den Teamfortschritt durch QBRs und Programm-Check-ins.

Produkteinführungen: Leitung der Entwicklung von acht Produkten in weniger als zwei Jahren mit vier Teams; sechs Produkte erfolgreich eingeführt.

Innovative Initiativen: Leitung von Projekten im Bereich Sportvirtualisierung unter Verwendung von KI, Augmented Reality und Computer-Vision-Daten über verschiedene APIs.

Technologische Lösungen: Erstellung von Videostreams für Übertragungen und Entwicklung virtualisierter Produkte für die bedarfsgesteuerte Videoclip-Erstellung über AWS für Broadcaster und Trainer.

Hochkarätige Zusammenarbeit: Arbeit an Produkten in Verbindung mit weltweit anerkannten Sportmarken wie FIFA, ATP, NBA und DBL, einschließlich Augmentierung für On-Screen-Grafiken und Kompatibilität mit Oculus, Apple Vision Pro und Meta Quest.

[19.08.2019 – 01.04.2023]

Senior Product Manager

Volkswagen Group Services via Hexad GmbH

Ort: Wolfsburg | **Land:** Deutschland

API-Service-Einführung: Erfolgreiche Einführung des internen API-Backend-Services von Volkswagen, dem Vehicle Discovery Backend Service (VDBS) – Teil des Vehicle Connectivity Framework (VCF) – mit Unterstützung von über 500.000 täglichen Anfragen.

SAFe-Implementierung: Teilnahme an neun Program Increment (PI) Planning Events als Product Manager/Proxy Product Owner, Beitrag zu wichtigen strategischen Initiativen und Ausrichtung mehrerer Teams auf gemeinsame Ziele.

Innovationsprojekte: Unterstützung von Ingenieuren beim Quantum Shuttle-Projekt unter der Leitung von CIO Martin Hofmann, Erforschung von Verkehrsnavigation mit Quantencomputing; Präsentation auf dem WebSummit.

Teamübergreifende Zusammenarbeit: Förderung einer Kultur der Zusammenarbeit durch enge Arbeit mit Teams in den Volkswagen Digital Labs in Lissabon, Berlin und Wolfsburg. Eintreten für Prinzipien wie hohe Empathie, präzises Produkt-Onboarding, ausgeglichene Teams, Lean Development und kontinuierliches Lernen.

Prozessverbesserung: Verbesserung der Onboarding-Prozesse für Produktmanager, Reduzierung der Einarbeitungszeit um 30% und Verbesserung der Zusammenarbeit mit Entwicklungsteams durch Implementierung von Design Thinking, Discovery- und Framing-Phasen sowie agilen Methoden.

Performance Management: Beitrag zum "Pay for Performance"-Programm, Festlegung strategischer Ziele für Teammitglieder und Ausrichtung von Anreizen auf die organisatorischen Ziele.

Strategische Projektleitung: Leitung von Scoping, Discovery und Framing für Schlüsselprojekte, Bereitstellung strategischer Einblicke für Stakeholder bei Initiativen wie Service Cam, Pre-Delivery Enrollment, Commercial Legacy Service und Commercial Enrollment Service. Erfolgreiche Einführung von Produkten in 27 Ländern, Stärkung der globalen Marktpräsenz von Volkswagen.

Integrationsmanagement: Verwaltung von Integrationen innerhalb der Volkswagen WePlatform, einschließlich Heartbeat, Vehicle User Management, Commercial Legacy Aggregator, Pre-Delivery Enrollment Services, Vehicle Activation Service und dem Vehicle Connectivity Framework, signifikante Beiträge zur Entwicklung und Einführung von Elektrofahrzeugen.

Thought Leadership: Verfassen von Artikeln und Teilen von Erkenntnissen zur Anwendung agiler Methoden in der B2B-Produktentwicklung. Betonung der Bedeutung von Design Thinking, kundenorientierten Ansätzen und dem Balanced-Team-Modell, die intern gut aufgenommen wurden und zu organisatorischen Best Practices beitrugen.

Mentoring und Training: Bereitstellung von Anleitung und Mentoring für neue Teammitglieder und Stakeholder, Förderung der Einführung agiler Praktiken und Schaffung einer Umgebung der kontinuierlichen Verbesserung und Innovation.

Kulturförderung: Aktive Teilnahme am Aufbau einer starken Organisationskultur, die Transparenz, Vertrauen und selbstorganisierte Teams schätzt. Förderung ständiger Kommunikation und Zusammenarbeit durch wöchentliche Syncs, Sprint-Reviews und gemeinsame Kommunikationskanäle.

[01.02.2017 – 07.08.2019]

Product manager (Contractual jobs)

Upwork

Ort: Hamburg | **Land:** Deutschland

Projektleitung:

- Leitung mehrerer funktionsübergreifender Teams von bis zu über 40 Mitgliedern in den Bereichen Fintech, Produktmanagement-Coaching, Freelancer-Marktplätze und Spieleentwicklung.
- Erfolgreiche Lieferung von über 15 Projekten für Kunden in verschiedenen Branchen.

Payment21 (Schweizer lizenzierte OTC-Börse):

- **Rolle:** Product Manager

- **Erfolge:**

- Neugestaltung von Onboarding-, KYC-, OTC-Handels-, Auflade- und Auszahlungsprozessen, Reduzierung der Benutzer-Onboarding-Zeit um 40%.
- Implementierung eines robusten Scrum-Frameworks, Verbesserung der Entwicklungseffizienz um 30%.
- Etablierung von QA-Testabläufen und Smoke-Test-Automatisierung, Reduzierung von Fehlerberichten um 70% und Erreichen nahezu fehlerfreier Releases.

Umati Capital (Innovatives afrikanisches Fintech-Unternehmen):

- **Rolle:** Product Management Advisor

- **Erfolge:**

- Mentoring eines Junior-Produktmanagers, Verbesserung der Projektlieferzeiten um 50%.
- Entwicklung mobiler Anwendungsstrategien für KMUs, Beitrag zu einem prognostizierten Anstieg der Kundengewinnung um 20 %.

- Verfeinerung von Kunden-Personas durch Marktforschung, Verbesserung der Produkt-Markt-Passung und Steigerung des Nutzerengagements um 25 %.
- **Kundenfeedback:** 5,0/5,0 Bewertung – "Er war immer sehr reaktionsschnell in der Kommunikation mit unserem Team und gab unserem Junior Product Manager großartige Ratschläge."

WorkGenius – Überarbeitung des Freelancer-Marktplatzes:

- Überarbeitung von Freelancer- und Kundenmarktplätzen, Steigerung der Abschlussraten beim Benutzer-Onboarding um 35%.
- Verbesserung der UX auf Web- und Mobilplattformen, Erhöhung der Nutzerengagement-Metriken um 30% durch Erstellung von Benachrichtigungen und anderen Retention-Services nach umfassender Nutzerforschung.

Prozessoptimierung:

- Etablierung datengetriebener Entwicklungsprozesse mit Amplitude, Steigerung umsetzbarer Erkenntnisse um 20 %.
- Implementierung transparenter agiler/Scrum-Praktiken, Reduzierung der Release-Zyklen von 3 Monaten auf 2-Wochen-Iterationen.

Strategische Initiativen:

- Unterstützung von Unternehmen bei der Vorbereitung auf Akquisitionen, Beitrag zu Wertsteigerungen von bis zu 20 %.
- Verbesserung der Benutzerbindungsquoten um 30 % durch verbessertes Onboarding und Engagement-Strategien.

Stakeholder-Engagement:

- Ausrichtung der Geschäftsziele mit Stakeholdern und Anteilseignern, was zu einer Erhöhung der Projektgenehmigungsquoten um 25 % führte.
- Aufbau von Partnerschaften und Management von Communities mit über 5.000 Mitgliedern, Steigerung der Markenbekanntheit.

Technische Expertise:

- Beratung bei Technologie-Stack-Entscheidungen, Reduzierung der Entwicklungskosten um 15%.
- Verbesserung der Produktqualität durch Best Practices, Steigerung der Kundenzufriedenheitswerte um 20%.

Training & Best Practices:

- Durchführung von Schulungsprogrammen für Product Manager, DevOps und QA-Teams, Verbesserung der Teameffizienz um 25%.
- Erstellung von Handbüchern und Etablierung von Best Practices, Standardisierung von Prozessen über Teams hinweg.

[10.01.2016 – 01.02.2017]

Product Manager

Konsus

Ort: Palo-Alto | **Land:** Vereinigte Staaten

Prozessverbesserung: Überarbeitung des Entwicklungsprozesses durch Implementierung von Continuous Integration, Steigerung der Entwicklungseffizienz um 30 %.

Erfolgreiche Kampagnen: Start mehrerer erfolgreicher Kampagnen auf Product Hunt, Gewinn von über 600 Upvotes und erhebliche Medienberichterstattung, Steigerung der Markenbekanntheit und Benutzerakquise.

Wachstumserfolg: Erzielung eines konsistenten wöchentlichen Wachstums von 5–10% bei Benutzerakquise und Engagement durch zielgerichtete Strategien.

Workflow-Management: Entwicklung und Management von Workflows für Freelancer und Kernetwicklungsteams, Verbesserung der Zusammenarbeit und Produktivität, was zu einer Reduzierung der Projektlieferzeiten um 25 % führte.

Technologiewechsel: Leitung des Übergangs des Kernprodukts von statischem HTML zu einer dynamischen Webanwendung mit React und Node.js, Verbesserung der Website-Performance um 40% und Verbesserung der Benutzererfahrung.

Analytics-Implementierung: Entwicklung umfassender Analysesysteme mit Mixpanel, AutomateAds, Google Analytics und Segment.io, Ermöglichung datengetriebener Entscheidungen, die die Konversionsraten um 15 % verbesserten.

Marketingstrategien: Umsetzung effektiver Marketing- und Wachstumsstrategien, einschließlich Blogging und Medienengagement, was zu einem Anstieg des organischen Traffics um 20% führte.

CRM-Integration: Integration von CRM- und Analysetools wie Intercom.io und Mixpanel über Segment.io, Verbesserung der Kundenkommunikation und -bindung um 25%.

Slack App Launch: Einführung einer Slack-App und Management von Partnerschaftsaktivitäten, wodurch das Produkt im Slack App Directory vorgestellt wurde und die Reichweite um über 10.000 neue Benutzer erweitert wurde.

Produktpipeline-Erstellung: Erstellung von Produktpipelines für komplexe Kundenaufträge (z. B. mobile Apps, Marktplätze), Straffung der Projektausführung und Steigerung der Kundenzufriedenheitswerte um 30%.

[01.07.2015 – 01.12.2015]

Founder

Mobocars – Vertrauenswürdige lokale Autovermietungen

Teamaufbau und Führung: Einstellung und Management eines funktionsübergreifenden Teams aus Webdesignern, Programmierern, SMM-Spezialisten, Kundenmanagern und Vertriebsmanagern, Aufbau eines kohäsiven Teams zur Erreichung der Unternehmensziele.

Agile Implementierung: Implementierung agiler Methoden mit Scrum zur Verwaltung des Entwicklungsteams, Verbesserung der Projekteffizienz und Lieferzeiten.

Workflow für Benutzerfeedback: Entwicklung von Workflows zur Sammlung von Benutzerfeedback, um Entscheidungen zu Design, Funktionen und Entwicklung zu informieren, was zu einem benutzerzentrierten Produktangebot führte.

Geschäftsentwicklung: Leitung von B2B-Initiativen, Kontaktaufnahme mit über 100 Autovermietungen und Sicherung von 10 Partnerschaftsvereinbarungen, Erweiterung des Netzwerks und der Serviceangebote des Unternehmens.

Flottenerweiterung: Ausbau der Fahrzeugflotte auf über 500 Fahrzeuge innerhalb von 3 Monaten, was die Servicekapazität und Wettbewerbsfähigkeit auf dem Markt erheblich steigerte.

Marketingstrategien: Management von Social Media Marketing und Durchführung von A/B-Tests für Kampagnen, Steigerung des Kundenengagements und der Akquisitionsraten.

[01.10.2013 – 09.07.2015]

Producer / Product Manager

Game-Insight / InnoWate

Ort: Riga | **Land:** Lettland

Teamführung: Management des täglichen Betriebs eines multidisziplinären Teams bestehend aus Entwicklern, Designern und Co-Produzenten, Förderung der Zusammenarbeit und effizienter Arbeitsabläufe.

Game Design Dokumentation: Erstellung umfassender Konzeptdokumente für Spielmechaniken, Beitrag zum Design und zur Entwicklung von AAA 3D-Städtebau-Spielen.

Feature- und Kunstbewertungen: Durchführung wöchentlicher Überprüfungen von Spielfunktionen und Kunstassets, Sicherstellung von Qualität und Ausrichtung auf die Gesamtspielvision.

Projektmanagement: Überwachung von Aufgabenverfolgung und Priorisierung, Fehlerbehebung bei Entwicklungsproblemen, was zu einer Verbesserung der Projektlieferzeiten um 20% führte.

Marktforschung: Forschung und Analyse von Mechaniken von über 20 ähnlichen Spielprodukten, um Best Practices und innovative Ideen in die Spieleentwicklung einzubringen.

Teamintegration: Erfolgreiche Einarbeitung und Integration neuer Teammitglieder, Reduzierung der Einarbeitungszeit um 30 % und Aufrechterhaltung der Teamproduktivität.

Marketinginitiativen: Zusammenarbeit bei Marketingaufgaben, Gewinn von über 10.000 neuen Facebook-Fans in einer Woche, signifikante Steigerung der Online-Präsenz und des Community-Engagements des Spiels.

Plattformübergreifende Entwicklung: Leitung der Entwicklung und Produktion von AAA 3D-Städtebau-Spielen für verschiedene Plattformen und Geräte, Erweiterung der Marktpräsenz und Benutzerbasis.

[01.05.2011 – 01.10.2013]

Founder / Product Manager

TSG Studio

Ort: Riga | **Land:** Lettland

Teamaufbau: Gründung von TSG Studio, Aufbau eines Entwicklungsteams von Grund auf und Wachstum auf 9 qualifizierte Mitglieder, einschließlich Entwickler und Designer.

Betriebsmanagement: Management des täglichen Bürobetriebs, Überwachung administrativer Aufgaben, Ressourcenallokation und Sicherstellung einer produktiven Arbeitsumgebung.

Spieleentwicklungsleitung: Tätigkeit als Producer und Projektmanager für Spieleentwicklungsprojekte, Führung des Teams durch den gesamten Entwicklungszyklus von der Konzeption bis zum Launch.

Projektmanagement: Implementierung effektiver Aufgabenverfolgungssysteme, Erstellung detaillierter Konzeptdokumente und Design ansprechender Spielmechaniken, Verbesserung der Projekteffizienz um 25%.

Investitions- und Geschäftsplanung: Erstellung von Investitionsvorschlägen, Pitches und umfassenden Geschäftsplänen, Gewinnung potenzieller Investoren und Sicherung von Interesse für zukünftige Projekte.

Kreative Leitung: Entwicklung von zwei Spielplots, vollständige Umsetzung eines Spiels.

Erfolgreicher Spielstart: Leitung der Entwicklung und Veröffentlichung von "HunterX Zombie Shooter", Erreichen von über 90.000 Installationen mit einem nahezu null Marketingbudget. Erzielung von 9.000 täglichen aktiven Nutzern (DAU) und Aufrechterhaltung einer Benutzerbindungsrate von 30% über drei Monate.

[22.09.2008 – 01.10.2013]

IT Engineer

Xerox / RigasKarte

Ort: Riga | **Land:** Lettland

Integration des E-Ticketing-Systems:

- Arbeit an der Backend- und Frontend-Integration eines E-Ticketing-Systems für das öffentliche Verkehrsnetz von Riga (Bus, Trolleybus, Straßenbahn).
- Erreichen einer Systemverfügbarkeit von 99,98%, Skalierung von null auf 500.000 tägliche Nutzer in Riga.

Schulung und Support:

- Bereitstellung umfassender Schulungen für über 400 Verkehrsmitarbeiter, Fahrer und Inspektoren, Verbesserung ihrer Kompetenz mit dem neuen System.
- Schulung eines technischen Support-Teams von über 20 Mitgliedern, Sicherstellung ihrer Fähigkeit zur Systemwartung und Fehlerbehebung.

Business Intelligence Reporting:

- Entwicklung eines Business-Intelligence-Berichtsframeworks für Buchhalter, Analysten und eingehende Statistikteams.
- Erstellung täglicher, wöchentlicher und monatlicher Berichte über Betrieb, Einnahmen, Verkehrsstatistiken und Betrugserkennung, Unterstützung bei strategischen Entscheidungen.

Systemmanagement:

- Verwaltung des Atlas-Systems, Aktualisierung von Tarifen, Feiertagen, Artikeln, Routen und anderen wesentlichen Daten.
- Effiziente Umsetzung von Änderungen, Sicherstellung zeitnaher Updates und minimaler Serviceunterbrechungen.

[01.09.2006 – 01.09.2008]

Administrative associate professional

IGE

Ort: Dublin | **Land:** Irland

Kundensupport: Bereitstellung von Helpdesk-Services für eine globale Kundenbasis, Lösung von Anfragen im Zusammenhang mit virtuellem Gold und In-Game-Item-Transaktionen, Erreichung einer Kundenzufriedenheitsrate von 95 %.

Bestellmanagement: Verwaltung und Abwicklung großer Auftragsvolumina für virtuelle Güter, Ermöglichung reibungsloser Transaktionen zwischen Käufern und Verkäufern auf beliebten Marktplätzen wie PlayerAuctions und IGE, Steigerung der Bestellabwicklungseffizienz um 20%.

Systemadministration: Unterstützung bei der Backend-Systemadministration, Wartung von Datenbanken und Sicherstellung des nahtlosen Betriebs der Handelsplattform, Beitrag zu einer Systemverfügbarkeit von 99,9%.

Lieferantenkoordination: Koordination mit Lieferanten zur Verwaltung des Inventars an virtuellen Gütern, Reduzierung der Lieferzeiten um 15 % und Verbesserung der gesamten Kundenerfahrung.

Prozessverbesserung: Identifizierung und Implementierung von Verbesserungen in Kundensupport- und Bestellmanagementprozessen, was zu einer Reduzierung der durchschnittlichen Bearbeitungszeit um 10% führte.

ALLGEMEINE UND BERUFLICHE BILDUNG

[01.09.2023 – 01.02.2025]

MBA und Master in Teamführung

ENEB <https://eneb.com/>

Ort: Barcelona | **Land:** Spanien |

[01.09.2023 – 01.02.2025]

Master in AI for Business

ENEB <https://eneb.com/training-programs/master/master-in-ai-for-business/>

[03.06.2020 – Aktuell]

Certified SAFe® 5 Product Owner/Product Manager

Scaled Agile Inc https://www.youracclaim.com/badges/5935d3b8-626b-4525-be29-183e9edb4fa5/linked_in_profile

[01.04.2020 – Aktuell]

The Professional Scrum Product Owner

<https://www.scrum.org/certificates/528520>

[01.10.2018 – Aktuell]

Zertifizierter Produktmanager

GoPractice! <https://simulator.gopractice.ru/certificate/795a2a68-e666-4187-91d9-6de4e862032b>

[2024]

AI Infrastructure and Operations Fundamentals by NVIDIA

NVIDIA <https://www.coursera.org/learn/ai-infrastructure-operations-fundamental>

Ort: Bremen | **Land:** Deutschland |

[01.09.2004 – 31.07.2010]

Wirtschaftsinformatik (MBA)

Finanz- und Rechtsinstitut

SPRACHKENNTNISSE

Muttersprache(n): Lettisch

Weitere Sprache(n):

Russisch

HÖREN C1 LESEN C1 SCHREIBEN C1

ZUSAMMENHÄNGENDES SPRECHEN C1 AN GESPRÄCHEN TEILNEHMEN C1

Englisch

HÖREN C1 LESEN C1 SCHREIBEN C1

ZUSAMMENHÄNGENDES SPRECHEN C1 AN GESPRÄCHEN TEILNEHMEN C1

Deutsch

HÖREN B2 LESEN B1 SCHREIBEN B2

ZUSAMMENHÄNGENDES SPRECHEN B2 AN GESPRÄCHEN TEILNEHMEN B2

FÜHRERSCHEIN

Motorrad: A

Pkw: B

JOB-RELATED SKILLS

Berufliche Fähigkeiten

- Agile/SAFe, KI & Automatisierung (LLMs, RAG)
- Tools: Python, Git, JIRA, AWS, Tableau
- Strategische Führung & Crossfunktionales Teammanagement

ANDERE

Kurse

Allgemeine Programmierkurse

Technologien: Angular 1.* , JavaScript, HTML, CSS, SASS, Gulp, Git, Meteor.js, C#

Design-Tools: Unity3D, Photoshop, Figma

Modellierung und Diagramme: UML Sequenzdiagramme, **BPMN** (Business Process Model and Notation)

Weitere Fähigkeiten: Miro, Erstellung von UML Sequenzdiagrammen und BPMN-Modellierung für Prozessanalyse und -optimierung

HOBBYS UND INTERESSEN

Triathlon

Aktives Training und Teilnahme an 3-5 Veranstaltungen pro Jahr in den Bereichen Laufen und Triathlon.