

KISHKINOV KONSTANTIN ALEKSANDROVICH

резюме

SUMMARY: Геймдизайнер с 4-летним коммерческим опытом разработки мобильных проектов. Имею обширный опыт работы над полным циклом разработки игр: от анализа и декомпозиции конкурентов, написания документации до целостной реализации и выпуска продукта на площадки. Вовлечен в последующее оперирование, анализ метрик, продумывание креативов и бесконечные циклы A/B-тестов.

EXPERIENCE:

CS:GO case opening sites (NDA)

Remote

Middle Game Designer

September 2022 - July 2023

- Генерация идей. Создавал таблицы с вариантами и гипотезами для развития сайта. Применял опыт успешных механик из мобильных игр в отношении игрового сайта. Наиболее релевантные - реализовывал совместно с тех- и арт-отделами.
- Разработка тематических ивент-событий с нуля. Отталкиваясь от тематики (иногда привязанной к конкретной дате, например Новый Год или Хэллоуин) писал документацию и составлял таблицы с балансом. Искал референсы для графики и контролировал процесс отрисовки визуала "от и до".
- Внедрение бонусной программы. Предложил и описал в двух дизайн-документах варианты переработки системы бонусов, нарисовал цепляющую иконку для новой валюты.
- Анализ. Собирал информацию о конкурентах, их способах привлечения и удержания пользователей. На основе этой информации выявлял каким образом можно наиболее эффективно повлиять на текущие показатели.

EZ gamedev

Remote

Fullstack Game Developer

December 2019 - May 2022

- Разработка игры "под ключ". Занимался декомпозицией успешных кейсов конкурентов, выявлял их сильные и слабые стороны.
- Написание кода. С помощью визуального программирования делал наброски и прототипы, на основе которых (при успешных показателях) строилось дальнейшее улучшение и масштабирование продукта.
- Добавление графики. Находил и интегрировал ассеты графики и звуков, при необходимости вносил в них правки. Рисовал и тестировал интерфейсы.
- Нарратив. Продумывал концепцию сюжета для связи нескольких проектов в единый лор.

KK games

Indie HTML Game Developer

April 2017 - Present

- Написание первичной дизайн-документации. Собирал базовые механики, отталкиваясь от референсов и требований рынка.
- Написание кода. Продумывал до мелочей каким образом будут взаимодействовать механики, делал большой упор на отзывчивость и удобство управления.
- Экспорт под различные площадки. Занимался настройкой проектов, адаптацией под разные экраны и разные устройства, а также по необходимости принимал решения по оптимизации.
- Масштабирование. Развивал и генерировал огромное количество контента, а также точек монетизации у наиболее успешных проектов.
- Публишинг. Выпускал игры на Google Play и Яндекс.Игры. Проводил A/B тесты для иконок, обложек и видеоконтента, а также промо-материалов.

Indie Unreal Engine 4 Developer

October 2016 - March 2017

- Программирование на Blueprints. Осваивал и параллельно применял полученные навыки визуального программирования. Изучал принципы работы самых популярных механик.
- Баланс внутриигровых показателей. Составлял простые таблицы баланса урона, скорости игрока, способностей и пр.

SKILLS:

Technical: Google Docs, Google Sheets, Adobe Photoshop, Construct 3, Unreal Engine 4, Adobe Premiere Pro, Chat-GPT, Midjourney, Construct Animate, MagicaVoxel

Other: Trello, Jira, Sensor Tower, AppStoreSpy, Game Analytics, Яндекс.Метрика

Theory: “The Art of Game Design: A Book of Lenses” by Jesse Schell, “Designing Games: A Guide to Engineering Experiences” by Tynan Sylvester, “Theory of Fun for Game Design” by Raph Koster.

Languages: English (B2), Russian (native)

EDUCATION:

Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University

Innovatics: Innovation Management (by industry and economic sectors)

CONTACTS:

E-mail: konstantinkiko57@gmail.com

Telegram: [@gbandman](https://www.instagram.com/gbandman)