Михаил Гордеев

Геймдизайнер

ОПЫТ РАБОТЫ



Ants Games

Геймдизайнер май 2022 – февраль 2023

Нарративный, системный и левел-дизайн для Ceres: Survival



MNOGO GAMES

Геймдизайнер сентябрь 2021 – февраль 2022 Дизайн фичей от идеи до реализа на проекте Quizz Land



TECHHOME GAMES

Геймдизайнер февраль 2021 – июль 2021

Баланс, мета, игровые тексты и туториал для Organs Please



Zillion Whales

Менеджер проектов ноябрь 2020 - январь 2021

Планирование и сопровождение релизов Mushroom Wars 2



Кефир

Менеджер проектов февраль 2018 – октябрь 2020 Управление отделом внутренних разроботок компании

Геймдизайнер февраль 2015 – октябрь 2020 Обновления для «Тюряги», «В окопе» и Totem Rush Игровые тексты, сценарии и лор в проекте Last Day on Earth

















ПОРТФОЛИО

https://mishagordeev.github.io/portfolio

Тестовые задания, примеры работы и свои проекты

ОБРАЗОВАНИЕ

Северный (Арктический) Федеральный Университет имени М. В. Ломоносова

Информатика (в экономике) 2006 – 2011

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ

Геймдизайн

Документация, дизайн и контроль реализации фич, прототипы на бумаге и веб, расчет баланса

Технический дизайн

Unity, работа с ассетами, настройка коллайдеров, запекание света, Navmesh, Flow Script

Левелдизайн

Блокинг в ProBuilder, расстановка ассетов, выставление света

Нарративный дизайн

Проработка лора игры, построение сюжета, создание персонажей, написание сценариев и диалогов

Продюсирование

Анализ данных, метрики продукта, А/В-тестирование

Проектный менеджмент

Agile, Scrum, Kanban, планирование, оценка рисков, настройка и администрирование JIRA

Менеджмент сотрудников

Найм и развитие, онбординг, 1-на-1, фасилитация и проведение командных встреч

Программирование

HTML, JavaScript, CSS, Firebase, Dart, Google App Script

Графический дизайн

Bepcтка в Adobe Photoshop и Scribus, прототипирование интерфейсов в Figma

Английский язык

Чтение и письмо – Advanced, разговор – Intermediate