

Серж Иволгин

Game Producer & Brand Manager

Минск, Беларусь | serg.ivolgin@gmail.com | Telegram: [@m00n43g](https://t.me/m00n43g)
sergivolgin.ru | linkedin.com/in/sergivolgin

Продюсер игр с опытом в продакшене и маркетинге. Соединяю продуктовые решения, разработку и go-to-market: от идеи и геймдизайна до релиза и развития продукта. Планирую производство, управляю рисками и подготовкой релиза, работаю с позиционированием, привлечением игроков, LiveOps и улучшениями на основе аналитики. Работал с релизами и площадками: Steam, Nintendo Switch, App Store, Google Play, Web, Metaverse.

Опыт работы

Senior Producer | TrendSurfers

Декабрь 2024 - настоящее время

Собираю бизнес-требования, пишу PRD, определяю feature set и scope проекта. Веду несколько проектов параллельно, планирую производство и координирую кросс-функциональные команды, в том числе составом 15+ человек. Контролирую бюджеты и burn rate направлений в рамках общего бюджета проекта.

Отвечаю за геймдизайнерское направление: найм, онбординг, приёмку систем, механик, баланса, контентного и нарративного дизайна. Веду базу знаний и SOPs, обучаю продюсеров. Выпустил приложение на Unity в App Store и Google Play.

- **Beeline / Minecraft:** пересобрал scope и план кризисного проекта. Ввёл итеративную разработку (Agile) и ежедневные синки, подключил вторую команду. Согласовывал приоритеты с клиентом, дорабатывал игровые способности; провёл запуск и обновления через 10 итераций. Итог проекта: 20 тыс. игроков, средняя сессия - 23 минуты.
- **Kaspersky / Fortnite (UEFN):** спроектировал кооперативный шутер на троих и игровые механики, написал GDD. Составил roadmap и milestones, координировал подрядчика и принимал результаты. Выпустили за месяц; 3 тыс. игроков за неделю.
- **Flowwow (игровой веб-сайт):** написал бизнес-требования, пользовательские сценарии и спецификации «Тайного Санты»; с дизайнерами проработал интерфейс и edge cases. Координировал разработку, QA и релиз, спланировал аналитику и разобрал результаты. 25 тыс. пользователей зарегистрировались в сервисе; Flowwow выкупил код для развития продукта.
- **Auto.ru (Telegram AI-бот):** координировал исправления и повторный релиз; улучшил промпты и предложил смену модели для части стилей. Пользователи создали 55 тыс. изображений автомобилей. Восстановил отношения и вёл клиента до нового заказа агентству на более масштабную игру с сезонными LiveOps.

Game Producer | PC / Steam

Ноябрь 2024 - настоящее время | Фриланс

Dead Weight - тактический roguelite для PC / Steam. Задача - оценить оставшуюся разработку, согласовать план выпуска и выстроить процессы производства и маркетинга.

- С лидером геймдизайна, арт-директором и техлидом переоценил задачи, собрал roadmap, майлстоуны и спринты. Настроил Jira: эпика > сторис > задачи. С этой документацией команда вышла на поиск финансирования и заключила договор с издателем. Затем документация использовалась при приёмке билдов.
- Планировал маркетинговые биты; консультировал по Steam-странице, тегам, outreach к креаторам и прессе, маркетинговой отчётности.
- Писал сценарии опубликованных трейлеров: логлайн, синопсис, покадровая структура, темп и ритм, референсы и мудборды в Miro. Вносил правки и давал обратную связь по роликам.

Игра вышла со **180 тыс. вишлистов Steam**.

Senior Community Manager | DevGAMM

Март 2023 - август 2024

- Работал с разработчиками и заявками на игровые программы Lisbon / IndieX, Digital Vikings в Гданьске и DevGAMM Vilnius. Вместе с Head of Games вёл базу Airtable, проверял материалы, играл в проекты, оценивал геймдизайн и участвовал в отборе. Анонсировал номинации Awards.
- Согласовывал со Steam даты, условия и размещение Baltic Showcase / DevGAMM Gdańsk 2024 на главной странице в выбранных странах.
- Разработал community-стратегию и позиционирование, управлял соцсетями и контентом, вёл рассылку GIN. Ставил задачи дизайнерам, координировал оформление событий и выпуск стикерпака по своим ТЗ. Описал правила оформления соцсетей и заказа ассетов; придумал и запустил с дизайн-командой рубрику Horror Stories.

Community Manager | Ravenage

Февраль 2022 - март 2023

Развивал комьюнити PC-игр на Tier-1 рынках и работал над ростом вишлистов. Проводил продуктовые исследования и плейтесты, привлекал участников и передавал разработчикам обратную связь игроков. Работал с админ-панелями Steamworks и Nintendo Switch, вёл Twitter, Reddit и Discord.

- **Masterplan Tycoon:** разработал community-стратегию и запустил четыре предрелизных конкурса; Discord вырос со 100 до 1 000 участников за месяц. Подготовил с разработчиком статьи для релизного Reddit-пуша - 3 млн показов публикаций. За релизный месяц аудитория Steam News Hub выросла с 1 500 до 3 000.
- **The Crackpet Show:** разработал community-стратегию, вёл площадки, outreach прессе и креаторам. Готовил материалы и согласования для релизов Steam и Nintendo Switch. Проводил конкурсы и розыгрыши, включая speedrun с фондом \$500; придумал Advent Calendar из шести анонсов. Ставил ТЗ на креативы для соцсетей и писал сценарии TikTok-роликов и других видео для привлечения игроков.

Специализация и инструменты

Продакшен и продукт: PRD, GDD, roadmap и milestones, управление scope, рисками и бюджетом, контроль burn rate, кросс-функциональные команды; customer development, качественные и количественные исследования, A/B-тестирование, планирование дизайн-экспериментов, продуктовая аналитика и LiveOps.

Publishing и маркетинг: PC / Steam, go-to-market и маркетинговая стратегия, привлечение пользователей, community management, developer relations; оптимизация Steam-страниц, сценарии трейлеров и креативов, креативное продюсирование, взаимодействие с площадками при релизах.

Геймдизайн и сценарии: игровые системы и контент, нарративный дизайн, драматургия, сценарное дело, кинорежиссура.

Инструменты и платформы: Jira, Figma, Miro, Airtable; Steamworks - страницы игр и обновления. Подготовка материалов для стортов и согласования с площадками. Технологии проектов: UEFN - режим Kaspersky; Unity - мобильный релиз.

Образование

Высшее образование - бакалавриат | Менеджмент в сфере культуры | СПбГИК | 2025

Google Project Management Certificate | 2024

Языки

Русский - родной. Английский - C1; EF SET - 72/100 (C2).