

# Lead Game Designer

**SVMD**

Город: Удаленно  
Индивидуально/месяц  
Полный рабочий день  
Опыт: От 3 до 5 лет  
Офис / Удаленно

С 2013 года агентство SVMD закупает мобильную рекламу по всему миру для лидеров российского рынка. На основе накопленной экспертизы развиваем свои продукты — мобильные игры. У нас небольшая команда профессионалов, минимум бюрократии и у каждого участника команды есть возможность высказывать и реализовывать свои идеи. В разработке мы фокусируемся на создании качественного продукта через итерации гипотез. Наша студия с нуля запускает экспериментальный проект (а скорее несколько!) и мы ищем специалиста который хочет участвовать в создании экспериментальных механик и построении продукта с нуля. Так что если ты Lead Game designer и уже разрабатывал проекты с нуля или выводил продукты ранней стадии в глобал - нам с тобой по пути!

## Задачи

- Подготовка и презентация концепт-документов по идеям новых продуктов (тут важно уметь грамотно аргументировать свои идеи);
- Проработка анализа идей, на основе данных рынка (умение проработать "чужую" идею через анализ рынка, подобрать рефы);
- Подготовка и проведение АБ-тестов (ты умеешь выдвигать гипотезы для теста и знаешь, что нужно замерить, чтобы эти гипотезы подтвердить или опровергнуть);
- Изучение данных аналитики. Выдвижение собственных гипотез на основе данных (ты знаешь, что такое продуктовая аналитика и можешь на основе анализа цифр выдвигать адекватные гипотезы);
- Ведение фич и модулей в формате "от идеи до реализации";
- Настройка баланса отдельных модулей внутри существующих в оперировании проектов на основе заданной вводной и/или данных аналитики (знаешь, основы баланса, можешь настроить баланс отдельной фичи так, чтобы он вписался в продукт);
- Участие в разработке механик и уровней для нового продукта.

## Требования к кандидату

- Опыт работы с мобильными играми от трех лет (тайтлы не должны быть под NDA);
- Наличие в портфолио успешных кейсов, которые готовы показать (игры с ревью оперирования продуктом больше 100 тыс. дол в мес.);
- Наличие в портфолио игр в сторсах - работу можно "потрогать";
- Опыт запуска продуктов с нуля или доведение продуктов с ранней стадии до глобала;
- Умение декомпозировать задачу на подзадачи, исходя из ресурсов команды. Довести реализацию задачи до релиза;
- Легко ориентируетесь в базовых продуктовых метриках;
- Опыт проведения АБ-тестов;
- Хорошее понимание таблиц и принципов работы с ними (в частности google spreadsheets);
- Опыт работы с Unity;
- Понимание специфики работы с системами контроля версий, в частности git;

## Будет плюсом

- Опыт запуска "коротких" проектов;
- Опыт разработки собственных "pet-projects".

## Условия работы

- Удаленный формат работы;
- Фултайм, 5/2, 11-20 мск;
- Оффер готовы обсудить индивидуально;
- Команду, готовую поддержать в любом вопросе;
- Проекты международного уровня;
- Возможность растить экспертизу и зарабатывать.

**Будем рады пообщаться, присылай свое резюме!**