

# Art Producer

# Game Gears

Город: Удаленка / Удаленно

Индивидуально/месяц

Полный рабочий день

Опыт: От 3 до 5 лет

Офис / Удаленно

Кто такие Game Gears (<http://gamegears.online/>)? Более 60 крутых специалистов, которые готовы делиться опытом и знаниями. Удаленная работа из любой точки мира. Наша команда постоянно растет и развивается, и мы всегда будем рады новым профессионалам на борту! Проект Aliens vs Zombies (<https://play.google.com/store/apps/details?id=aliens.zombies.invasion>)

## Задачи

О роли:

Мы ищем лидера, который возьмёт на себя полную ответственность за продюсирование креативов — от первых идей до воплощения. Ваша задача — генерировать инновационные концепции и строить эффективную стратегию развития креативного производства, влияя на успех проекта.

## Обязанности

- Руководство креативным продакшеном: Возглавлять продюсирование статичных, видео- и playable-креативов, отвечая как за их идеацию так и за производство.
- Разработка и реализация стратегии: Сформулировать, обосновать и воплотить в жизнь стратегию развития креативов, используя существующие мощности и планируя их расширение.
- Оптимизация и контроль: Оценивать текущие возможности креативного продакшена, планировать его рост. Самостоятельно создавать детализированные ТЗ на креативы и контролировать процесс их выполнения до финального результата.
- Сотрудничество с UA: Работать в тесной связке с командой User Acquisition, анализируя данные о перформансе креативов для постоянного улучшения.
- Анализ трендов: Регулярно проводить исследования актуальных креативных трендов на рынке мобильных игр.
- Развитие и найм команды: планируется постепенное расширение команды, от кандидата требуется умение отбирать специалистов и организовывать процесс их работы

## Требования к кандидату

Требования

- Опыт креативного продюсирования мобильных игр от 3 лет.
- Опыт руководства креативной командой в позиции LEAD CREATIVE PRODUCER/HEAD OF CREO
- Уверенное понимание принципов 3D-анимации с умением адекватно оценивать возможности ассетов и ставить реалистичные задачи.
- Уверенное владение Google Sheets / Excel.
- Глубокие знания фундаментальных принципов дизайна и монтажа.
- Понимание ключевых метрик перформанса креативов (CPI, CTI, CTR, IPM, CPM, RET и др.).
- Опыт написания понятных и детальных ТЗ, а также контроля их качественной реализации в связке с дизайнерами.
- Отличная осведомленность о текущих креативных трендах рынка.
- Более 2-3 лет опыта в придумывании креативов для мобильных игр.
- Опыт разработки креативной стратегии, интерпретации результатов креативов на закупке трафика и формулирования креативных гипотез
- Опыт внедрения AI-инструментов в процесс производства креативных ассетов

## Будет плюсом

- Опыт работы в проектах с гибридной монетизацией в жанрах Tower Defence/Hole.IO

## Условия работы

Почему у нас приятно работать?

- Работа над созданием нового игрового проекта в казуальном и гиперказуальном стиле.
- График 5/2, 8-часовой рабочий день (1 час перерыв).
- Формат удалённого офиса;
- ЗП в рынке, а также мы готовы рассмотреть ваши ожидания.