



Красников Павел Евгеньевич

Мужчина, 31 год, родился 22 октября 1994

+7 (999) 1712210

soyty1@yandex.ru — предпочитаемый способ связи

Проживает: Самара

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов работать удалённо, готов к редким командировкам

Желаемая должность и зарплата

Chief Product Officer

Специализации:

- Операционный директор (COO)
- Руководитель группы разработки
- Руководитель проектов

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 9 лет 3 месяца

Февраль 2021 —
настоящее время
5 лет 5 месяцев

NDA

Директор по продукту (CPO)

Руководство несколькими отделами разработки в крипто-/Web3-направлении.
Аналитическая платформа (15+ блокчейнов, реализована с нуля): интеграция блокчейнов на основе архивных данных и предоставление конечному пользователю удобочитаемой аналитики.

1. Руководил полным циклом разработки — от идеи до релиза, дальнейшей поддержки и оптимизации фич.
2. Управлял кросс-функциональной командой (backend- и frontend-разработчики, QA, scrum-master, маркетинг, DevOps); команда была собрана с нуля и существенно выросла в навыках за время проекта.
3. Анализировал конкурентов и выявлял потребности рынка.
4. Ставил задачи и доводил их до релиза, лично отслеживая результат на каждом этапе; часть задач проходила путь от идеи до продакшена за один день.
5. Совместно с отделом маркетинга и бизнес-девелопментом вёл маркетинговую аналитику и искал новые каналы повышения узнаваемости бренда.
6. Планировал, контролировал и проводил релизы.
7. Контролировал процесс собеседований и принимал итоговое решение о найме.
8. Постоянно взаимодействовал с фаундером: выявление требований, согласование ожиданий и вариантов реализации.
9. Контролировал продуктовые и маркетинговые метрики.
10. На ранних этапах проекта проводил командные синки и ретроспективы.
11. Контролировал перенос и операционное управление всей инфраструктурой на собственные серверы.

Дополнительно организовал смежное направление по поиску блокчейнов, операционному управлению узлами-валидаторами и их поддержке:

1. Руководил отделом бизнес-девелопмента.

Май 2019 —
Февраль 2021
1 год 10 месяцев

2. Руководил командой DevOps-инженеров.
3. Искал новые блокчейны и разворачивал узлы на серверах Linux (systemd, Docker) с последующим операционным управлением.
4. Писал инструкции для клиента по настройке узлов и их интеграции в продакшен.
5. Обеспечивал поддержку узлов и своевременное проведение обновлений.
6. Настраивал валидаторы и RPC-узлы, в том числе для аналитической платформы.
7. Проводил онбординг DevOps-инженеров под задачи направления.
8. Проводил аналитику блокчейнов для оценки вариантов входа в качестве валидатора.

Destiny.Games

Москва, destiny.games

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

Руководитель проекта

Функциональные обязанности и достижения:

1. Геймдизайн и разработка продукта:

- * Разрабатывал концепции новых игровых фиш и механик, писал дизайн-документацию (GDD) и технические задания (ТЗ) для разработчиков.
- * Отвечал за полный цикл реализации фиш: от постановки задачи и контроля разработки до приемки результата и релиза.
- * Лично проводил тестирование функционала, выявлял баги и несоответствия, координировал их исправление.

2. Управление проектом (Project Management):

- * Формировал и вел бэклог продукта, расставлял приоритеты задач (Roadmap planning).
- * Контролировал соблюдение дедлайнов, распределял нагрузку в команде (если команда была), координировал работу разработчиков, дизайнеров и тестировщиков.

3. Работа с данными и метриками (Data-Driven & Analytics):

- * Отслеживал ключевые метрики продукта (Retention, Conversion, ARPU, ARPPU) после внедрения фиш.
- * На основе анализа поведения игроков и A/B тестов принимал решения о корректировке существующего функционала.
- * Выявлял «узкие места» в игровом процессе (funnel analysis) и внедрял решения для их улучшения.

4. Комьюнити-менеджмент и обратная связь:

- * Выстраивал коммуникацию с аудиторией (платформы: Discord, Telegram, форумы).
- * Собирал и систематизировал фидбек игроков, отделяя эмоциональные оценки от рациональных зерен для улучшения продукта.
- * Формировал образ «слушающего разработчика», что положительно влияло на лояльность ядра аудитории.

5. Финансы и экономика (P&L):

- * Осуществлял мониторинг ключевых финансовых показателей проекта: доход (Revenue) и расходы (Costs).
- * Участвовал в планировании бюджета, контролировал затраты на разработку и маркетинг.
- * Анализировал эффективность монетизации, предлагал изменения в экономике (баланс валют, стоимость предметов), не нарушающие геймплей.

Destiny.Games

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

Гейм-дизайнер

1. Проектирование игровых систем и механик:

- * Разрабатывал базовую игровую логику проекта: прокачка персонажа, игровая лавка, массовые сражения.
- * Проектировал монетизационные механики (IAP, реклама, battle pass), интегрируя их в геймплей без ущерба для удовольствия игрока (fair monetization).
- * Создавал и поддерживал в актуальном состоянии дизайн-документацию (Game Design Document), описывая взаимосвязи всех систем.
- * Рассчитывал математические модели (баланс): скорости прокачки, экономические циклы, формулы урона, шансы выпадения предметов (drop rates).

2. Реализация и интеграция фич:

- * Работал в тесной связке с разработчиками: ставил задачи (ТЗ) по реализации механик и контролировал их исполнение, чтобы итоговый продукт соответствовал задумке.
- * Проводил первичное тестирование (playtesting) новых фич, выявлял дисбаланс и нефункциональные требования, оперативно корректировал конфиги и настройки.

3. Аналитика и работа с данными:

- * Отслеживал ключевые метрики внедренных фич (конверсия в покупку, удержание игроков на новых этапах, использование новых механик).
- * На основе данных A/B тестов и аналитики поведения игроков (фаннелы) принимал решения о ребалансе экономики или изменении условий событий.
- * Изучал «воронки» прохождения, чтобы выявлять точки оттока игроков и предлагать изменения в дизайне уровней/механик для их удержания.

4. Работа с комьюнити и улучшение UX:

- * Аккумулировал и систематизировал обратную связь от игроков (фидбек), отделяя эмоциональные оценки от рациональных предложений.
- * Инициировал правки, улучшающие пользовательский опыт (юзабилити), на основе жалоб игроков и собственных наблюдений.
- * Участвовал в формировании позитивного образа игры в глазах сообщества, демонстрируя, что мнение игроков влияет на развитие продукта.

5. Экономика продукта:

- * Анализировал доходность различных активностей, следил за балансом расходов игрока (in-game spending) и ценностью получаемых предметов.
- * Предлагал корректировки цен и наполнения внутриигрового магазина для повышения LTV.

Образование

Уровень Среднее образование

Навыки

Знание языков Русский — Родной
Английский — A1 — Начальный

Навыки

Управление командой Организаторские навыки Разработка нового продукта
Agile Project Management Управление бизнес процессами
Постановка задач разработчикам DevOps Управление разработкой Ai

Опыт вождения

Имеется собственный автомобиль
Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне

Продуктовый лидер (CPO/Head of Product) с более чем 10 летним опытом в блокчейн-индустрии. Специализируюсь на построении высоконагруженных инфраструктурных продуктов и аналитических платформ с нуля. Экспертиза охватывает полный цикл развития продукта: от анализа рынка до управления распределенными командами и масштабирования технологических решений.

Ключевая компетенция — объединение сложных технических доменов (архитектура нод, стейкинг, кросс-чейн интеграции) с потребностями бизнеса. Успешно формировал кросс-функциональные команды (Dev, DevOps, QA, Marketing, BD), выстраивал процессы быстрой разработки («идея-релиз за день») и напрямую взаимодействовал с фаундерами для трансляции стратегических целей в продукты.

Стремлюсь создавать надежные, масштабируемые решения, которые приносят реальную ценность пользователям и открывают новые точки роста для бизнеса.