

Дмитрий Молчанов

Lead Game Designer, Producer

РФ, г. Вологда (удаленно)

d@dima.gd

linkedin.com/in/dimagd

dim2k.t.me

Образование

Высшее

Вологодский филиал Московской Государственной Юридической Академии им. Кутафина

(год окончания - 2008)

Специальность: юриспруденция

Опыт работы

Playrix

2011—август 2026 (15 лет)

Ведущий гейм-дизайнер

- полный цикл разработки игровых фичей на проекте с ежедневной аудиторией 6М пользователей
- игровая монетизация (аналитика, гипотезы, разработка монетизационных фичей, баланс, ценообразование, сегментация и т.п.)
- баланс игровой экономики
- плотная работа с аналитикой, включая популярные системы работы с данными - Amplitude, Databricks, др.
- полный цикл проведения А/Б-тестов (более 600 проведенных тестов за последние 5 лет), методология А/Б-тестирования
- RND-разработка
- активное и продуктивное использование AI
- опыт в продюсировании (продюсер направления на проекте)
- основной проект - [Gardenscapes](#)

Законодательное Собрание Вологодской области

2009—2011 (2 года)

Юрист экспертно-правового управления

- Разработка и юридическая экспертиза нормативно-правовых актов

ООО “Вологдафарм-Т”

2008—2009 (1 год)

Юрист

- Юридическое сопровождение деятельности организации

Навыки

- Иностранные языки
 - Английский - свободно
 - Испанский - B1
- Мобильная разработка
 - Командная работа, ведение команды, менторство
 - Тщательная работа с документацией
 - Аккуратное планирование и ведение сложных процессов (например, релиз большого изменения)
- Смежное IT
 - Классические инструменты вроде Syncsketch, Figma, Asana, Slack и любые другие; базовое владение Photoshop
 - Программирование, в том числе с использованием AI
 - Системное администрирование

О себе

Lead/Senior Game Designer с 15-ти летним опытом в разработке.

Застал период скачиваемых PC-игр, непосредственно участвовал в переходе компании на мобильную f2p-разработку и создании флагманских продуктов: прежде всего Township и Gardenscapes.

С самого начала плотно работал с f2p-аналитикой, разработкой гипотез и проведением А/Б-тестов. Последние 5 лет особенно активно участвовал во всех А/Б-тестах на проекте Gardenscapes.

Больше фокусируюсь на направлении баланса/монетизации в связи с аналитикой, но есть опыт разработки под ключ фичей любого типа - продуктовых, технических.

С 2020 года работаю полностью удаленно.

С 2025 года принял на вооружение AI - с их помощью разработал несколько собственных инструментов, в том числе для работы с балансом + эффективно автоматизировал рутинные процессы.

Принимал участие в кросс-проектной разработке, в том числе инструментов для проведения и анализа А/Б-тестов, владею методологией А/Б-тестирования.

Активно участвовал во внедрении в компании новой системы аналитики (Amplitude).