

Никита Кузнецов

Менеджер проектов / продюсер разработки — игры и программные продукты

Email: kuzgaroth7official@gmail.com | Telegram: t.me/KuzgarothOfficial | LinkedIn: linkedin.com/in/kuzgaroth | Локация: Москва, Россия

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПРОФИЛЬ

Менеджер проектов с техническим бэкграундом в Unreal Engine, C++ и дизайне игровых систем. Есть опыт управления разработкой игровых, программных и CRM-продуктов: планирование спринтов, Jira/Confluence, документация, Git workflow, обработка требований, постановка задач, коммуникация с клиентами и доведение проектов до MVP. Силен в связке продакшена, дизайна, разработки и аналитики: перевожу бизнес-цели в понятные задачи, структурированную документацию и отслеживаемые процессы поставки результата.

КЛЮЧЕВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Управление проектами: планирование спринтов, дорожные карты, планирование MVP, контроль производства, декомпозиция задач, коммуникация со стейкхолдерами.

Инструменты и процессы: Jira, Confluence, Git, Git Flow, ChatGPT, OpenAI Codex, автоматизация процессов, протоколы встреч, системы документации, отчетность.

Разработка игр: Unreal Engine, C++, игровые системы, боевые системы, системы способностей, UI-системы, технический дизайн.

Лидерство: координация команды, коммуникация с клиентами, code review, технические интервью, менторинг, кросс-функциональное взаимодействие.

ОПЫТ РАБОТЫ

Cascade Kilter — Менеджер проектов | Май 2026 — настоящее время | Москва, Россия

Веду разработку CRM-продукта и участвую в аналитике применения ИИ-агентов для новых коммерческих продуктов компании.

- Веду разработку CRM-продукта: собираю, уточняю и структурирую требования заказчика для формирования ТЗ команде разработки.
- Декомпозирую требования в задачи, согласовываю приоритеты и контролирую результат работы команды.
- Поддерживаю коммуникацию между заказчиком и командой разработки, фиксирую договоренности и изменения требований.
- Исследую применение ИИ-агентов для построения новых коммерческих продуктов компании.

Rive Studio — Менеджер проектов | Январь 2025 — Ноябрь 2025 | Москва, Россия

Управлял delivery-процессами для двух проектов на стадии MVP: игрового проекта на Unreal Engine и desktop-приложения на Electron / JavaScript.

- Вел производственное планирование и координацию 2 проектов на стадии MVP.
- Организовывал планирование спринтов на основе еженедельных встреч с клиентом, текущих приоритетов и прогресса разработки.
- Готовил ежемесячные отчеты о прогрессе и загрузке для руководства компании и клиента.
- Настраивал пользовательские workflow, фильтры, роли и автоматизации в Jira для повышения прозрачности задач и контроля поставки.
- Ввел структурированную документацию встреч в Confluence для внутренних и внешних звонков.
- Спроектировал и внедрил единый Git Flow для компании: типы веток, префиксы, правила релизов и интеграция с Jira.
- Перевел рабочую коммуникацию команды из Telegram-дискуссий в более отслеживаемый процесс вокруг Jira.

Избранная проектная работа | Unreal Engine / C++ и Electron / JavaScript

- Решал Git conflicts, поддерживал целостность репозитория и помогал с технической координацией во время активной разработки.
- Создавал mood/reference boards для VFX artists и подготовил 5+ Unreal Engine cinematics для демонстрации готовых VFX, сцен и локаций.
- Реализовал VFX testing gym в Unreal Engine для ревью и итераций.
- Разработал MVP-план по Waterfall-подходу для desktop-приложения, разделенный на системную, продуктовую и финальную фазы.
- Работал с техлидом над архитектурой приложения, презентовал MVP клиенту и готовил продуктовые тест-кейсы.

Next Genium — Менеджер проектов | Сентябрь 2024 — Ноябрь 2024 | Москва, Россия

Управлял документацией, структурой дорожной карты и production tracking на этапе pre-production и планирования A-slice.

- Реорганизовал разрозненную документацию, доски, заметки и файлы в таблицы, структурированные вокруг игровых механик.
- Создал производственный реестр в Confluence для отслеживания дедлайнов, статуса ассетов и прогресса разработки механик.
- Настроил pipeline разработки врагов на основе готовых ассетов: оценка, оптимизация, корректировка, интеграция и реализация механик.
- Создал дорожную карту проекта до стадии A-slice и повысил прозрачность статуса дизайн- и dev-работы.

ОПЫТ РАБОТЫ — ПРОДОЛЖЕНИЕ

Next Genium — Middle Unreal Engine C++ разработчик | Сентябрь 2023 – Август 2024 | Москва, Россия

Работал над архитектурой игрового процесса, боевыми системами, системами способностей, UI-системами и техническими процессами разработки.

- Участвовал в проектировании архитектуры Unreal Engine проекта с большим объемом геймплейных систем.
- Разработал Combatant System с wrapper classes для участников боя, отслеживания ходов, логики раундов и управления боевым потоком.
- Создал гибридную Turn-Based / Realtime combat system, где realtime-геймплей переключался в пошаговый режим при начале боя.
- Реализовал системы эффектов и способностей на основе UGameplayEffect и UGameplayAbility, включая таргетинг по тегам и способности взаимодействия с окружением.
- Спроектировал и реализовал системы ActionBar и Combat UI с динамическими обновлениями через логику на callback/delegate.
- Создал систему управления мышью для контекстных действий игрока: перемещение, взаимодействие, использование способностей и поддержку кликов по UI.
- Подготовил 2 технических тестовых задания для кандидатов на позицию Unreal Engine C++ разработчика; проводил технические интервью и code review.

ИЗБРАННЫЕ ПРОЕКТЫ

SmasherVR — Продюсер / ведущий геймдизайнер | VR FPS в cyberpunk/technomagic сеттинге | 2025

- Спроектировал основные геймплейные системы и структуры boss fight flow для VR FPS проекта.
- Руководил и координировал студенческую команду разработки из 15+ человек.
- Организовывал медиа-ивенты, публичные показы и презентации проекта.
- Спроектировал 10 игровых локаций, включая design rules, layout logic и blockouts.
- Курировал дизайн врагов, заклинаний и оружия; писал сценарий и диалоги персонажей.

Project Revival — Unreal Engine разработчик / тимлид | Action TPS в альтернативном будущем СССР | 2022

- Реализовал основные геймплейные механики, включая стрельбу, укрытия, AI bots и способности с использованием Unreal GAS.
- Руководил студенческой командой из 7 человек и координировал геймплей, дизайн и реализацию.

ОБРАЗОВАНИЕ

Высшая школа экономики | Магистратура — Game and Interactive Media Design | Август 2023 – Август 2025

Высшая школа экономики | Бакалавриат — Computer Technology / Computer Systems Technology | Август 2019 – Август 2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ

Университет «Синергия» — преподаватель курса | курс Unreal Engine 5 Game Developer

- Автор и преподаватель Модуля 3 курса «Unreal Engine 5 Game Developer».
- Готовил образовательные материалы и структурированно объяснял студентам технические и production-концепты.