

Климентьев Владимир

Москва



ОПЫТ

«Balb» – социальное приложение *Product owner*

МАРТ 2026 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Мобильная UGC-платформа для улучшения коммуникации в компаниях и “разбития льда” на встречах. Рынок — англоязычные страны.

- Инициация и ведение проекта от идеи до MVP
- Собрал кликабельный прототип, который проверил на фокус-группе и только потом начал основную разработку
- Разработал бренд-айдентичку, задизайнил 40+ экранов, включая хаптики. Использовал Figma Variables, Light/Dark и ИИ для генерации 3D-моделей
- Собрал команду из 6 человек, ставил задачи на двухнедельные спринты, вёл бэклоги и ревьюил разработку
- Провел 20 глубинных интервью и тестирование на фокус-группах (NPS ~65), в связи с чем скорректировал пользовательские сценарии
- Готовлю приложение к релизу и набираю команду для веб-версии и отдельного B2B-направления

Issue – стритвир-бренд *CEO / Исполнительный директор*

АПРЕЛЬ 2026 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

- За 2 месяца разработал креативные концепции и сократил неэффективные рекламные расходы на 40%, что привело к повышению с позиции SMM до CEO
- Организую съемки и фотосеты, задаю айдентичку и участвую в производстве контента на всех стадиях
- Задизайнил [сайт бренда](#), с помощью метрик анализировал поведение потенциального лида и менял флоу исходя из этого
- Лично работаю с блогерами и строю воронки

«Майнкрафт СНГ» – 160K VK / 5K TG *Сооснователь / Digital Marketing Manager*

АВГУСТ 2018 – ЯНВАРЬ 2026

Самая популярная группа по Minecraft. Была в множестве инфоповодов, а по постам даже снимали репортаж на РЕН ТВ. Известна в англоязычном сообществе, включая разработчиков Mojang.

О СЕБЕ

Опираюсь на эмпатию и искренность, а также на данные и структурированный подход. Увлекаюсь многим, а также у меня хорошее чувство юмора и повышенная ~~потливость~~ креативность.

НАВЫКИ

• **Управление продуктом от идеи до MVP:** постановка гипотез, приоритизация (RICE / MoSCoW)

• **UX/UI:** проектирую мобильные и веб-интерфейсы с 2023

• **Customer Development и User Research:** глубинные интервью, юзабилити-тесты, формирование user personas.

• **Маркетинг:** AARRR-воронка, стратегии привлечения и удержания, работа с блогерами и строительство комьюнити.

• **Анализ и принятие решений на основе данных** (SQL, DAU и другие метрики, A/B-тестирование).

- Развил сообщество с 0 до 160 тыс подписчиков за 3 года, руководил командами до 7 человек
- В 2020–2022 г. обеспечил ежедневный охват VK в 100–150 тыс. и 30 тыс. подписчиков в TikTok.
- Реализовывал контент-стратегии, engagement-механики, проводил интервью с блогерами и разработчиками
- Настраивал рекламные кампании в VK, достигнув CPA ~1₽ за подписчика при сохранении качества аудитории.
- Продумывал рекламные концепции для партнёров: Tinkoff, KFC, Puma x Minecraft, Яндекс, SkyEng, Горячая Штучка и др.
- Создавал “спутниковые” проекты для увеличения суммарной аудитории

ОБРАЗОВАНИЕ

РТУ МИРЭА, Москва — бакалавриат

СЕНТЯБРЬ 2023 – АВГУСТ 2027

Информационные системы и технологии (09.03.02)

Специализация: Фуллстек-разработка

Профпереподготовка: Программные средства решения прикладных задач искусственного интеллекта

КУРСЫ

Digital Marketing Certification Course — HubSpot Academy

ИЮНЬ 2026 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Digital Product Management — University of Virginia (Coursera)

МАРТ 2025 – МАЙ 2025

UX/UI Design for Startups — Innopolis

ИЮЛЬ 2024 – АВГУСТ 2024

Участие в Акселераторе РТУ МИРЭА

ОКТАБРЬ 2024

• Использую generative AI

для решения спектра продуктовых задач.

• Стратегия и execution:

работа с бэклогом, OKR, кросс-функциональное взаимодействие с разработкой и дизайном.

ИНСТРУМЕНТЫ

Figma, Jira, PowerPoint, Photoshop, Notion, Google Analytics, Яндекс Метрики и Директ, Git, Final Cut.

ЯЗЫКИ

Русский (родной)

English (Upper-Intermediate)

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Яндекс Игры — продуктовый дизайнер (июнь 2026)

Расширил задачу собственной retention-гипотезой: разработал систему Янтарей — отдельный слой наград для кросс-игрового вовлечения. Предложил проверочную метрику: retention по кросс-игровым сессиям

Предложил единую ХР-систему, объединяющую прогресс разных игр в общую метрику

Figma Variables, Light/Dark, компоненты с вариантами, Auto Layout

Но лучше посмотреть
всё [своими глазами.](#)