



evgenia.panycheva@gmail.com

# ЕВГЕНИЯ ПАНЫЧЕВА

## Обо мне

Проектирую пользовательский опыт через текст, системное мышление и понимание механик.

В международных проектах создавала сценарии и тексты, которые влияли на поведение и удержание аудитории. Веду документацию, выстраиваю системы, управляла процессами в команде до 5 человек, запускала продукты с нуля.

Ищу роль, где смогу влиять на пользовательский опыт и масштабировать текстовые решения.

## Повышение квалификации

Skillbox 2020- 2021

Профессия "Сценарист"

Art for Introvert 2025

Основы редакторской работы

Creative Writing School 2024, 2025

Литскетчинг, Сверхкороткая проза

Devtodev 2022

Game Design Document

Высшая школа экономики 2021

Диплом III степени, олимпиада "Высшая лига", трек "Художественная проза"

## Образование

СибГУТИ 2015 - 2019

Реклама и связи с общественностью

В университете я изучала такие дисциплины, как лингвистика и семантика, психология восприятия и когнитивистика, коммуникации и медиа, копирайтинг и редакция, информационная архитектура и продуктовое мышление.

## Опыт работы

2024- 2025 URSA GAMES

Narrative Designer

- Создание и поддержка атмосферы игры через нарратив, лор, текстовые элементы и игровые механики.
- Проектирование игровых систем, фич и переработка игрового цикла и экономики на основе аналитики.
- Ведение проектной документации: GDD, концепты, сценарии обучения, user stories, roadmap и таблицы контента.
- Написание сценариев, квестов, флейвор-текстов и сюжетных арок.
- Подготовка ТЗ для команды (дизайнеры, художники, разработчики) и сопровождение реализации.
- Редактура и участие в прототипировании в Unity.

### ◆ РЕЗУЛЬТАТЫ ◆

- Успешный запуск приложения с нуля: от альфа-до бета-версии.
- Достигнуто удержание пользователей на уровне 88% за счёт геймплея и нарративных решений.
- Разработана система подкрепления поведения игрока, увеличивающая продолжительность сессий и вовлечённость.

2025-2026 S - IT Academy

Game Design Teacher

- Разработка и проведение практического курса по геймдизайну в Unity для детей 9-14 лет.
- Обучение полному циклу создания игры — от идеи до сборки — через визуальные шаблоны и модульные скрипты.
- Интеграция игровых и образовательных механик для повышения вовлечённости и усвоения основ геймдизайна.

### ◆ РЕЗУЛЬТАТЫ ◆

- Удержание группы на уровне 95% при стабильной посещаемости занятий.
- 100% учеников разработали по 3 игровых прототипа (адвенчура, платформер, шутер); запущена работа над четвёртым — самостоятельным проектом с созданием GDD.

**2024-2025** Алгоритмика

## Game Design Teacher

- Сопровождение учеников через все этапы разработки игрового продукта — от прототипа до релиза в Roblox Studio и Unity, включая основы аналитики и удержания аудитории.
- Разработка и внедрение учебных программ по геймдизайну и разработке игр на Unity и Roblox Studio.
- Прохождение внутренней сертификации по методике преподавания геймдизайна.

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Создана система практических заданий, моделирующая полный цикл разработки игры — от концепции (сюжет, персонажи, механики) до реализации на Lua и C# и публикации проекта.

**2024-2025** IGG

## Game Writer

- Участие в разработке сюжетного контента для международного F2P-проекта (визуальная новелла) для англоязычной аудитории в рамках продюсерской модели.
- Полный цикл создания нарратива: от анализа рынка и подготовки нарративной документации (lore, character bible, сценарный план) до написания ветвящихся сценариев и диалогов с адаптацией под разные регионы (США, Европа, Азия).
- Проектирование нарратива как инструмента удержания и монетизации (Retention, игровые циклы, ежедневные активности).
- Подготовка нарративных спецификаций для геймдизайнеров и поддержка целостности игрового опыта.

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Проведён анализ пользовательского фидбека в приложении Scripts: Episode app & Choices, где высокий social engagement (лайки, обсуждения) подтвердил эффективность нарративных решений и их соответствие ожиданиям аудитории.

**2019-2020** Издательство «Робинс»

## Content Marketer

- Продвижение нарративных продуктов (книги, образовательные игры): от исследований и стратегии до реализации и анализа.
- Создание интерактивных нарративных механик в соцсетях (квесты, истории, интерактивы) для роста вовлечённости и лояльности.
- Участие в разработке детских образовательных игр и геймифицированного контента.
- Проведение рыночных исследований и участие в позиционировании продуктов.

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Увеличила комьюнити проекта с 20 000 до 50 000+ подписчиков за счёт перезапуска контент-стратегии и сторителлинга; engagement rate вырос на 78%.

**2022-2023** Neiro.AI (ex Myna Labs)

## Narrative Game Designer, AI Scriptwriter

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Продукт вырос с прототипа до приложения с 200 000+ скачиваний; разработанные нарративные механики (формат выбора персонажа в стиле Tinder) и контент-стратегия обеспечили рост органических установок на 63%.
- Созданный TikTok-контент о продукте набрал 8 млн просмотров, став ключевым каналом привлечения аудитории; «чат-игра» с ботами показала высокие показатели удержания за счёт глубины диалоговых сценариев.
- Инициировано и выстроено направление нарративного дизайна для приложения с AI-персонажами — полный цикл от гипотезы до реализации.
- Спроектирована нарративная архитектура продукта: сегментация аудитории и развитие системы от 1 прототипного бота до 40+ персонажей с биографиями, диалоговыми моделями и UGC-механикой создания персонажей.

**Project 2023** Онлайн-школа «Дом знаний»

## Screenwriter, Game Designer

- Разработка серии онбординг-игр (квизы с механикой выбора предметов) как маркетинговой воронки для привлечения пользователей в онлайн-школу.
- Управление командой из 5 человек (2 программиста, 2D-художник персонажей, художник окружения, UI-дизайнер).
- Проектирование GDD: core loop, механики, логика прохождения.
- Написание сценариев для 10 игр.

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Достигнуто выполнение онбординговых целей: средний показатель прохождения игр до конца — 89%.
- 38% пользователей перешли из игровых онбординг-проектов в онлайн-школу.

**2022-2023** PROFITECHNICS SYSTEMS LIMITED

## Game Writer

- Работа над мобильным гибридом визуальной новеллы и симулятора свиданий с детективными квестами. Фокус — проектирование и оптимизация диалоговых систем и нарративной прогрессии.
- Интеграция swipe-механики (Tinder-like) в структуру визуальной новеллы для усиления эффекта «живого» общения и вовлечения игрока.

## ◆ РЕЗУЛЬТАТ ◆

- Проведён редизайн диалоговой системы, что увеличило скорость и динамику взаимодействия игрока на 300%, улучшив Early Retention и Session Length.
- Проект достиг 100 000+ установок в Google Play; нарративные механики (ветвление, система отношений, детективные сценарии) стали ключевым драйвером органического роста и положительных отзывов.