

Кольцов Владимир Валерьевич

Senior Product Manager

Казань, Россия | +7 (967) 375-71-71 | i@koltcov.com | Telegram: @vkoltcov | LinkedIn: vkoltcov

О себе

Продуктовый менеджер с 9+ годами опыта в B2C-, платформенных и геймифицированных продуктах. Работал в Яндексе, VK, Сбере, Uchi.ru и студиях продуктовой разработки, развивая решения на стыке growth, engagement, retention, social mechanics и monetization. Запускал новые продукты и механики с нуля, строил социальные и геймификационные сценарии, проводил discovery, A/B-тесты и доводил инициативы до подтвержденного бизнес-результата.

Опыт работы

Яндекс, 05.2025 - 04.2026

Product Manager, монетизация данных / Fintech

Product owner стрима «Профиль» в Яндекс ID. Отвечал за сбор и валидацию пользовательских данных, sociality-продукты, группы, рекомендации связей, публичный профиль, семейные связи и домохозяйства.

- Запустил эксперименты по геймифицированному дозапросу и валидации персональных данных профиля, включая дату рождения, адрес, паспортные данные и пользовательские связи.
- Организовал создание экосистемного социального графа, а также сервисов групп и рекомендаций связей.
- Запустил интеграцию sociality с Кинопоиском: 86% связей из социального графа против look-alike ML, конверсия в подписку выросла на 19,3%, зафиксирован положительный импакт в TVT.

VK, 02.2024 – 04.2025

Product Manager, Gamification & Engagement

Отвечал за направление геймификации и engagement-механик в ОК с аудиторией 45 млн MAU, включая сегменты 35+ и Silver Age 55+.

- Запустил новый геймифицированный mini-апп для web, mobweb и mobile: 6,6 млн вовлечённых пользователей, D24 — 20%, конверсия в связку VK ID выросла на 45%.
- Достиг 70,7% вовлечения пользователей в механику обмена коллекционными предметами внутри ивента.
- Доказал, что механика ранней награды увеличивает активность выполнения заданий в 3 раза.

Technaxis, 02.2022 - 01.2024

Product Manager, Gamified B2C Products

Развивал продукты агентства продуктовой разработки в направлениях FinTech, Mental Health, MedTech, Nutrition и EdTech. Проектировал геймификационные системы и engagement-механики с нуля, совмещал продуктовую роль с управлением проектами и клиентским контуром.

- Проектировал продуктовые и геймификационные механики на основе требований, JTBD, аналитики и пользовательских исследований.
- Вёл пресейл, сбор требований, приоритизацию, защиту инициатив и презентацию результатов клиентам.
- Работал с продуктами уровня 2 млн установок и award-winning кейсами, включая MoneyVox и Neome.

FAMILAMI, 02.2022 - 03.2023

Product Manager, Habit Change / Family EdTech / Gamification

Развивал семейное EdTech-приложение с геймификацией для детей и родителей, направленное на формирование полезных привычек через домашние дела.

- Разработал продуктовую стратегию и engagement-механики на базе детской психологии и пользовательских сценариев.
- Координировал кросс-функциональную команду, спринты, custdev и R&D-поток.
- Вывел MVP в релиз с нуля, подтвердил product-market fit и сформировал долгосрочную стратегию развития.

Uchi.ru, 07.2021- 02.2022

Lead Game Designer / Feature Owner, EdTech R&D

Работал в R&D-подразделении над обучающими играми для детей 7–10 лет, отвечал за концепции, гипотезы и проверку новых продуктовых направлений.

- Запустил три новых продукта с нуля с подтвержденной эффективностью: тренажёр слепой печати, математическую игру и игру по русскому языку.

Сбер, 06.2020 - 05.2021

Lead Game Designer / Feature Owner, Лаборатория геймификации

Развивал геймифицированную образовательную платформу для школьников и руководил креативной частью продуктовой команды.

- Запустил три пилотных геймифицированных образовательных продукта с нуля.
- Исследование показало, что 94% детей хотели продолжать работу с продуктом, а 40% родителей проходили модуль вместе с детьми.
- Обеспечил успешную передачу продукта в контур СберОбразования.

Образование

ИТИС, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань

Магистр, Программная инженерия: «Технологии виртуальной, дополненной реальности и разработка игр», 2024.

Языки

Русский — родной, Английский — B2.

Навыки

Product management, Project management, Product strategy, Product discovery, Data and Analytics, Growth, Gamification, Cross-functional Team Leadership, Product Vision, User Experience (UX), Product Road Mapping, Agile, Scrum, Customer Experience, Unit-economy