

# Гарбар Томас

## CHIEF OPERATING OFFICER (IGAMING)

🔄 15  
апреля

📍 Город: [Киев](#)



Возраст: 44 года

Режим работы: полный рабочий день, удаленная работа

Категории: Руководство, Сфера развлечений

[Войдите](#) или [зарегистрируйтесь](#) на сайте как работодатель, чтобы видеть контактную информацию.

### Опыт работы

#### Chief Business Development Officer

NDA (iGaming), Киев

07.2023 – По настоящее время (1 год 9 месяцев)

##### Обязанности:

Руководство бизнес-командой в принятии решений на основе данных для долгосрочного планирования.

Сотрудничество с генеральным директором для содействия открытию новых географических и смежных рыночных секторов.

Улучшение процессов, включая структуру департамента, стандартизацию повседневных процессов и передовых практик, а также установление стандартов качества работы.

Работа с командой CRM для разработки инициатив лояльности с использованием данных и поведения игроков.

Разработка стратегии маркетинга онлайн-казино на основе данных, сотрудничество с командами по продуктам и удержанию для анализа ключевых показателей и максимизации рентабельности инвестиций.

Проведение маркетинговых исследований для выявления новых тенденций и возможностей для новых игровых проектов.

Координация и управление крупномасштабными игровыми проектами, обеспечение успешного завершения в срок и в рамках бюджета.

---

С 07.2023 по 09.2024 занимал должность Chief Operating Officer.

Руководил пятью командами разработчиков игр (онлайн-казино) в двух городах: Киев, Львов. В моём подчинении было около 60 человек. Студию реструктурировали на три подразделения, чтобы лучше соответствовать стратегическим приоритетам.

На этой должности я отвечал за:

- Дорожная карта продукта и управление релизами игр;
- Обеспечение операционной эффективности;
- Прямое подчинение высшему руководству по ключевым инициативам компании;
- Стратегия привлечения и удержания игроков;
- Оценка продуктов и их усовершенствований.

#### Game Producer

Hitter Technologies (Game Development), Киев

10.2021 – 07.2023 (1 год 9 месяцев)

##### Обязанности:

Создание игр следующего поколения, использующих NFTs и технологию блокчейн в международной компании. Я был ответственным за управление полным циклом производства игр, кроме игровой аналитики. Руководил отделом, в котором были: гейм-дизайнер, разработчики, художники. Возглавлял инициативы по определению и улучшению процессов разработки игр, способствуя координации между отделами и обеспечивая выпуск сложного продукта с нуля. Занимался поиском новых сотрудников и увольнением сотрудников с низкой квалификацией.

## Art Director

Tatem Games (Game Development), Киев  
08.2019 – 11.2020 (1 год 3 месяца)

### Обязанности:

Формирование новой команды, отвечал за производство визуальной части (фона, персонажи, анимация, логотипы, интерфейсы, эффекты, промо-материалы) для 3d гипер-казуальных игр, управлял офисными и удалёнными сотрудниками, отслеживал сроки и качество разработки продукта от начала до релиза.

## Executive Art Director

BOSS. Gaming Solutions (iGaming), Киев  
09.2017 – 07.2018 (9 месяцев)

### Обязанности:

Руководство производством статичного арта и анимации, определение графиков проектов, разработка принципов и инструментов управления, отвечал за бюджеты игр, поиск сотрудников, взаимосвязь с разработчиками, арт, звук.

## Art Director

EvoPlay (Gambling), Киев  
07.2016 – 01.2017 (6 месяцев)

### Обязанности:

Организация нового отдела по производству арта для слотов ориентированных на китайских игроков, управление командой (15-20 чел.) художников и аниматоров, помощь в их работе, составление отчётов о работе, формирование бюджета, проведение собеседований с кандидатами в арт-отдел.

## Chief Operating Officer

DragonFly Studio (Game Development), Киев  
01.2016 – 08.2017 (1 год 7 месяцев)

### Обязанности:

- Обеспечение бесперебойной командной работы между различными отделами;
- Коммуникация и координация с третьими лицами реализации плавного запуска и выпуска 3D-контента;
- Тесное сотрудничество с СРО для обеспечения актуальности будущего контента и его соответствия высоким ожидаемым стандартам;
- Набор разработчиков, художников и тестировщиков в продуктовый отдел.

## Chief Operating Officer

MSL National Lottery Operator (Gambling), Киев  
04.2015 – 07.2016 (1 год 2 месяца)

### Обязанности:

Создание графиков производства, оптимизация полного цикла производства, вывод продукта на более высокий качественный уровень, составление должностных и производственных инструкций, увольнение сотрудников с низкой квалификацией.

## Co-Founder / Chief Operating Officer

BooBooM (Game Development), Киев  
11.2014 – 11.2015 (1 год)

### Обязанности:

Организационная деятельность в небольшой независимой компании. Руководил командой по созданию мобильных игр (на движке Cocos2d-x).

## Operations Manager

Argali Entertainment (Game Development), Киев  
02.2009 – 11.2009 (9 месяцев)

## Обязанности:

Операционный менеджмент.

## Business Development Manager / Sales Manager

AeroHills (Game Development), Киев  
09.2007 – 12.2008 (1 год 2 месяца)

## Обязанности:

Развитие бизнеса.

## Образование

, –

## Знание языков

Английский - Средний, Русский - Продвинутый (свободно), Украинский - Продвинутый (свободно)

## Дополнительная информация

**Личные качества, хобби, увлечения, навыки:** Опытный руководитель в игровой индустрии. Работаю около двадцати лет в гейминговых компаниях. Никогда не работаю как отдельный работник. Всегда работаю только как руководитель группы. Самое большое количество подчинённых было - около 60 человек. Имею хорошее понимание как развивать игровой бизнес. Знаю принципы разработки игр: 2D, 3D-компьютерные, мобильные, казуальные, слоты, покер. Ключевые компетенции: - Формирование глобальных и ежедневных задач; - Составление бюджета игровых проектов; - Управление персоналом; - Координация ежедневной деятельности подразделений; - Обеспечение результативности всех процессов; - Контроль разработки игр; - Оптимизация ресурсов; - Повышение способностей подчинённых.

**Цель поиска работы, пожелания к месту работы:** Ожидания от работы (must-have): широкие полномочия в управлении командой от 5 до 100 человек в компании, которая разрабатывает игры. Базовый состав моих подчинённых будет состоять из: Operations Manager, Product Owner, Analyst. Тестовые задания не делаю.