

Arthur Rozhinskiy.

Projektmanager und KI-Produzent. Mobile Games, Creator-Marketing, KI-Workflows.

In einem Mobile-Game-Studio war ich Projektmanager für zwei Spiele gleichzeitig und verantwortete die geschlossene Beta, das Creator-Marketing und interne Tools. Eines davon, Landman: Oil Simulator, erschien am 18. August 2026 und erreichte in den ersten Wochen mehr als 50.000 Downloads. Heute leite ich Kundenprojekte und eigene Projekte mit Konrad, einem Team aus KI-Agenten: Ich schreibe die Spezifikationen, prüfe die Arbeit und entscheide, was veröffentlicht wird.



● Almaty, Kasachstan (UTC+5) ■ Remote oder hybrid, umzugsbereit

▲ Englisch C1, Russisch Muttersprache, Deutsch B1

info@konradhq.com · linkedin.com/in/arthur-rozhinskiy · Telegram @rozhinskiy · konradhq.com

50.000+

Downloads in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung

941

Tester in einer geschlossenen Beta, 315 strukturierte Berichte

3.968

TikTok-Creator in 3 Tagen für rund 40 \$ geprüft

0,5 % → 4 %

Abschlussquote bei Leads nach Einführung von amoCRM

Erfahrung.

● Seit Februar 2026 **Projektmanager und KI-Produzent**

Freiberuflich, remote

- Pipeline für die Creator-Suche eines internationalen KI-Videounternehmens (unter NDA). Ich habe die Spezifikation geschrieben und verantworte das Produkt: Filter nach dem Median der Aufrufe und nach dem Engagement, thematische Prüfung per LLM, Auswahl per Swipe in einer Telegram Mini App. Erster Durchlauf: 3.968 TikTok-Creator in 3 Tagen bei rund 40 \$ Datenkosten, 515 über den Schwellenwerten, 65 auf der Shortlist.
- Agenturkunde (unter NDA): SMM, Shootings und bezahlte Werbung für eine Duftmarke. Eine Kampagne auf Threads erreichte 54.000 Aufrufe bei einer Engagement-Rate von rund 2,4 %.
- Fintech-Kunde (unter NDA): Lokalisierung von Website und Kundenportal eines Brokers für Brasilien geplant, 32 Aufgaben zur portugiesischen Sprachfassung, zu PIX-Zahlungen und zu KYC.
- Eigene Produkte, die KI-Agenten nach meinen Spezifikationen bauen. Ein Horrorspiel in Unity 6, zusammen mit einem Comicautor entwickelt und 17 Tage nach Entwicklungsbeginn spielbar: Gäste bringen verfluchte Relikte, die die Spielfigur prüft, reinigt und mit einem Preis versieht. Ich lege die Spielmechaniken fest, spiele jeden Test-Build und entscheide, was übernommen wird. Außerdem ein Multiplayer-Spiel in Roblox und Kurzvideo-Kanäle ohne Moderator im Bild.

■ Juni bis September
2026

Projektmanager / Produzent, Mobile Games

YEP, Mobile-Game-Studio, Almaty

- Projektmanager für zwei Mobile Games gleichzeitig: Sigma Game, ein Survival- und PvP-Titel mit dem Creator Argen Kerimov (über 20 Mio. YouTube-Abonnenten), und Landman: Oil Simulator, das am 18. August 2026 im App Store und bei Google Play erschien und in den ersten Wochen mehr als 50.000 Downloads erreichte.
- Geschlossene Beta von Sigma Game geleitet: 941 Tester, 315 strukturierte Berichte über einen Telegram-Bot und ein Bug-Bounty-Programm mit einem Budget von bis zu 10.000 \$ im Monat.
- Creator-Marketing aufgebaut: 116 von 552 Creatoren nach dem Median der Aufrufe ausgewählt, 1.657 Kontakte von US-YouTube-Creatoren gesammelt, Auszahlungsmodell mit 50 bis 1.000 \$ pro 1 Mio. Aufrufe. Eine einzige Story brachte 2.300 Store-Klicks in 48 Stunden.
- 5 Telegram-Dienste in Python entwickelt und auf Hetzner-Servern mit Docker und PostgreSQL betrieben, Hostingkosten etwa halbiert.

▲ Januar bis März
2026

Assistent der Geschäftsführung / kommissarischer Projektkoordinator

Distributor für Lebensmittelzusatzstoffe und Aromen, Almaty

- ERP, 1C, HRM, Messenger und Telefonie in einem Pyrus-Workspace zusammengeführt: Bearbeitung von Kundenvorgängen 30 bis 40 % schneller, Dokumentenübergabe rund 45 % schneller.
- Transitroute über Vietnam konzipiert: Logistikkosten halbiert, Lieferzeit von 2 Monaten auf 2 bis 4 Wochen verkürzt.

■ Mai 2025 bis
Februar 2026

Projektmanager, Online-Bildung

Online-Bildungsprojekte, Almaty

- amoCRM in 3 Projekten eingeführt. Im Zuge der Einführung stieg die Zahl der täglich bearbeiteten Leads pro Vertriebsmitarbeiter von 15 auf über 110 und die Abschlussquote bei Leads von 0,5 % auf 4 %.
- 3 Vertriebsteams aufgebaut. Gemeinsamer Umsatz der drei Projekte: rund 72 Mio. KZT im Monat.

■ Juni 2023 bis
August 2025

Koordinator für Supply Chain und Einkauf

Gastronomiegruppe (4 Restaurants, 3 Bars), Almaty

- Einkauf für 7 Betriebe. Eine Bestandsverwaltung mit Google Sheets und Apps Script senkte den wöchentlichen Zeitaufwand für Bestellungen um rund 65 % und reduzierte Warenengpässe nahezu auf null.

Kompetenzen.

Produktion

Spieleproduktion, Spezifikationen und Roadmaps, geschlossene Betas und Bug-Bounty-Programme, CRM-Einführungen

Marketing

Influencer- und Creator-Marketing, UGC

Sprachen: Englisch C1, Russisch Muttersprache, Deutsch B1

Ausbildung: Deutsch-Kasachische Universität (DKU), Almaty. Transportlogistik, 2021 bis 2025, ohne Abschluss.

KI

Steuerung von KI-Agenten (Claude Code, Codex) in echten Projekten, Workflow-Automatisierung, KI-Video-Pipelines

Tools

Python, Telegram-Bots, SQL und PostgreSQL, Docker, Unity, Notion, amoCRM, Pyrus

CliftonStrengths.

Top 5 von 34 Talentthemen. Gallup CliftonStrengths, 2026.

1

Arrangeur

DURCHFÜHRUNG

Ich organisiere Menschen und Ressourcen so, dass sie optimal zusammenwirken, und passe die Planung an, wenn sich die Lage ändert.

2

Analytisch

STRATEGISCHES

DENKEN

Ich frage nach Daten und Ursachen, bevor ich entscheide.

3

Wissbegier

STRATEGISCHES

DENKEN

Ich lerne gern und habe Freude daran, mir neues Wissen anzueignen.

4

Einzelwahrnehmung

BEZIEHUNGSaufbau

Ich erkenne, was jeden Menschen ausmacht, und stelle das Team entsprechend zusammen.

5

Leistungsorientierung

DURCHFÜHRUNG

Ich arbeite mit großem Einsatz und muss jeden Tag etwas abschließen.