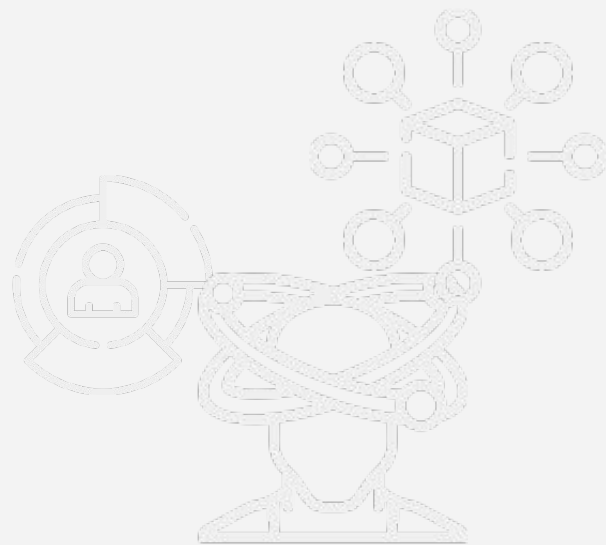


How to start **LiveOps**^{s2e1} from scratch

Alexander SHTACHENKO

Product owner @ GamePoint
Author @ Progamedev.net



PROGAMEDEV.net

Продюсер / Product owner в **GamePoint** (Голландия) который убежден, что игры — это в первую очередь бизнес, а уже во вторую — искусство.

Широкая экспертиза: social casino, casual, puzzles, battlers, builders; mobile, social, web; IP based games (Dreamworks), free-to-play, U.S. and Europe audience.

10 лет **опыт работы** в игровой индустрии: продуктовые и аутсорс компании украинские и европейские, игровой стартап. Продуктовый консалтинг.

Более **35 публичных выступлений** на индустриальных конференциях, форумах, вебинарах.

Автор блога **progamedev.net**, основанного в 2014 году.

Лектор на образовательной площадке **devtodev**.

Ментор в проектах **Achievers hub**.

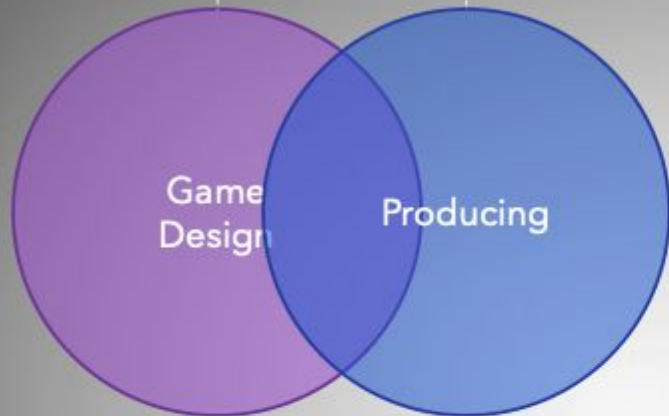
Преподаватель в **Games Academy**.



Александр Штаченко

Game mechanics
AERM

Priorities
Terms
Planning



Project KPIs
DDD
A/B tests

Market trends
Competitor metrics
Target Audience



LiveOps
progamedev.net

Community
management

Community strategy
Support
Communications

Acquisition management
ROI strategy
ReActivation



PLAN

Agenda

1

Companies

4 types of mindset

2

Pitfalls

3 main concerns of LiveOps

3

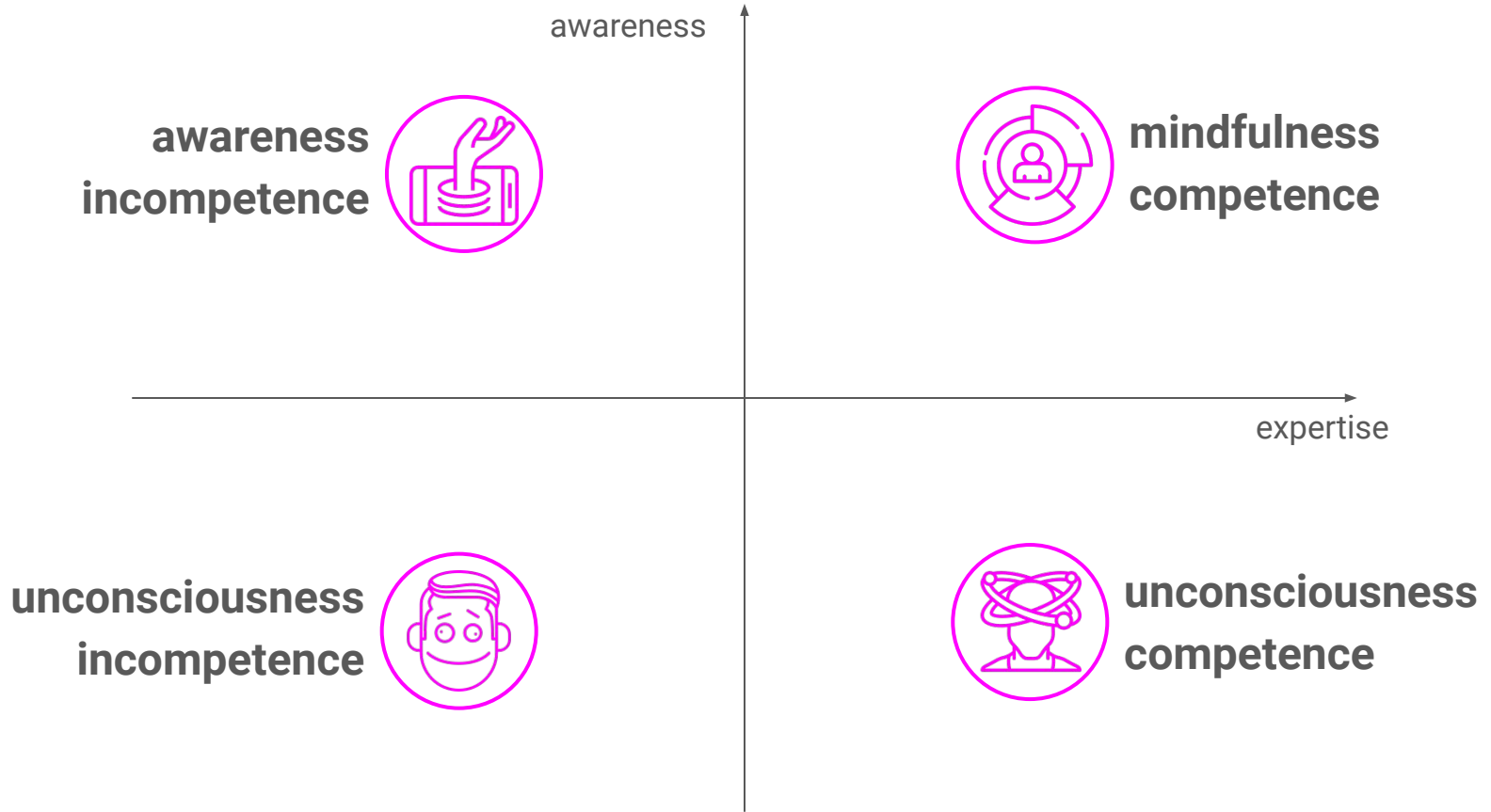
Informed decision

Boost your product

4

How to get started

Summary





Data

data engineering, tracking, dashboarding



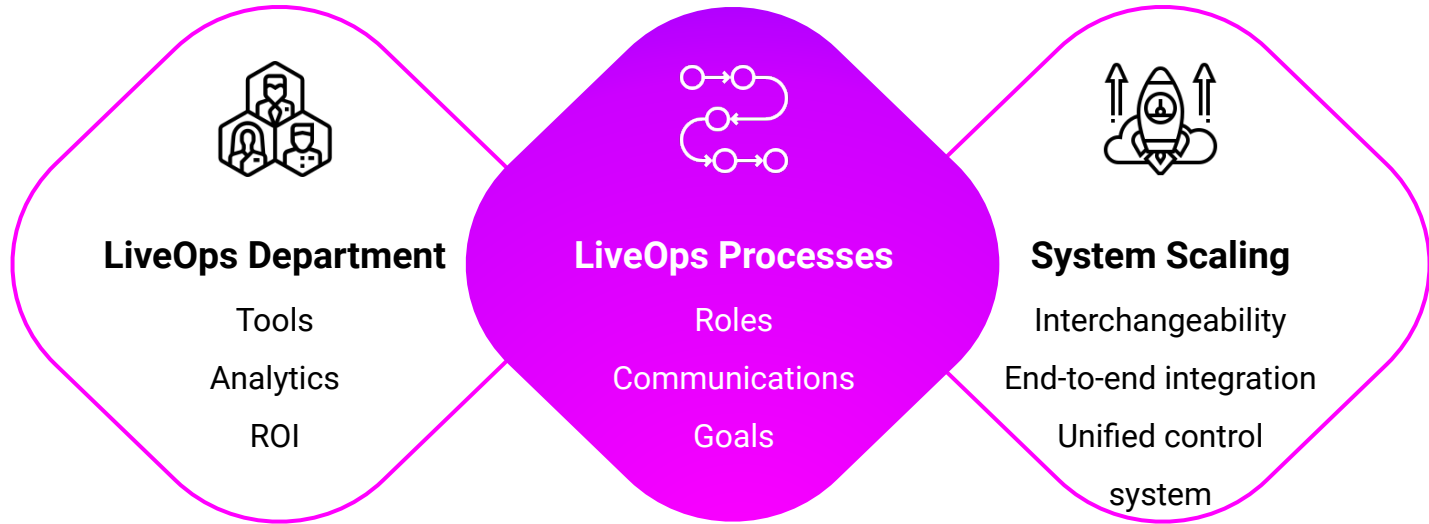
Server side

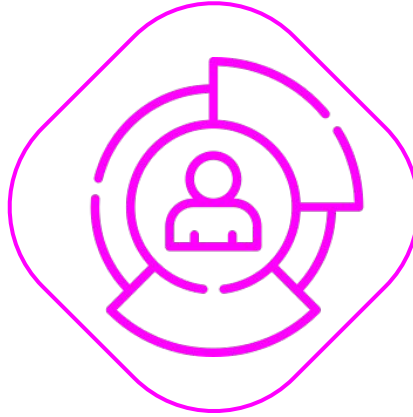
user base organization and segmentation



Framework

pluggable services





Mindfulness Competence



Development of competence, building processes, creating tools and integrating into infrastructure

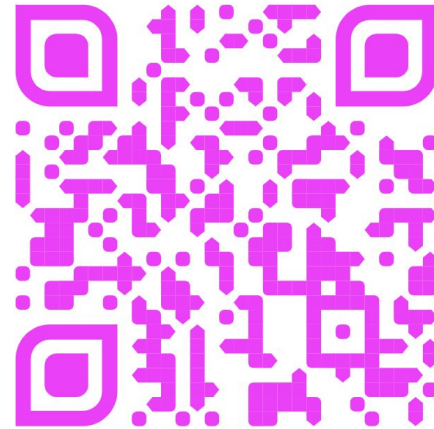
RECOMMENDATION

To Read

LiveOps on ProGameDev.net

articles and video

<https://progamedev.net/tag/liveops/>



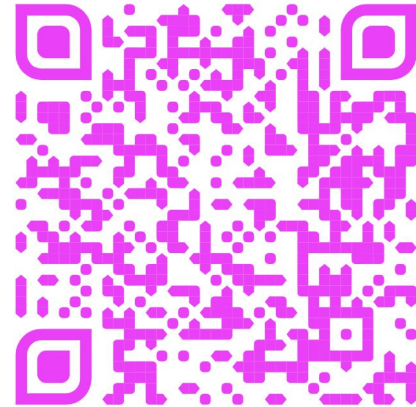
RECOMMENDATION

To Watch

Youtube playlist

video lectures about LiveOps

https://www.youtube.com/playlist?list=PLDJzo_8wRN6wqFXWLVgwhE1E37WvxxJ_J



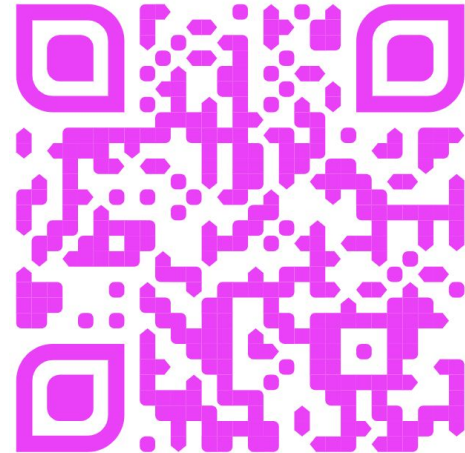
RECOMMENDATION

To Read

Content collection

Recommendation list

<https://progamedev.net/liveops-links/>



RECOMMENDATION

Courses

Become LiveOps Manager

by devtodev in russian and english

<https://www.devtodev.com/education>

LIVE OPS MANAGER

ГЕЙМДИЗАЙН devtodev	ГЕЙМДИЗАЙН-ДОКУМЕНТАЦИЯ devtodev	РЕКЛАМНАЯ МОНЕТИЗАЦИЯ devtodev
МАРКЕТИНГ МОБИЛЬНЫХ ИГР devtodev	APP STORE OPTIMIZATION devtodev	А/В-ТЕСТЫ В ИГРАХ: ЧАСТЬ 1 devtodev

LIVE OPS В ИГРАХ
devtodev

1. Зоны ответственности продюсера.
2. Стадии проекта от идеи до продажи.
3. Исследования и концепции проектов.
4. Препродакшен.
5. Роли в команде.
6. A.E.R.M.
7. Инструменты управление проектом.
8. Art, UI/UX.
9. Понимание жанра.
10. Как играть в игры.
11. KPI Management.
12. LiveOps.
13. Marketing.
14. Внутренние коммуникации.
15. Внешние коммуникации.
16. Итоги: что такое продюсирование.



Discuss?

Alexander Shtachenko



progamedev.net



[alexander.shtachenko](https://www.facebook.com/alexander.shtachenko)



[@progamedev_net](https://www.telegram.me/@progamedev_net)

