アレクセーエワ　オリガ（Olga Alexeeva）

プロダクト責任者（Head of Product）兼プロデューサー｜クリエイティブテック、ゲーム開発、VFX スタジオ、イマーシブスタジオ、ストーリープラットフォーム

移住可能：日本、シンガポール、カナダ、韓国
olgaalexeeva.com">me@olgaalexeeva.com · olgaalexeeva.com · linkedin.com/in/gaiaengineer · github.com/gaiaengineer

概要

物語が生まれ、語られ、生きられるプロダクトをつくっています。18 年の経験があり、直近では Bookmate（ユーザー 1,300 万人）と、共同創業した読者と著者をつなぐクリエイターエコノミー型プラットフォーム written.app（0 → 4 万人以上）でプロダクト責任者を務めています。**クリエイティブ制作とコミュニティマネジメント：**書籍のローンチ（のちに Penguin Random House から紙の本として刊行されたデビュー小説、Mateo García Elizondo の『Haunts』（英語とスペイン語の短編 36 本）、Magali Ortega（Nena Monstruo、TikTok フォロワー 140 万人）の ZINE など）や、約 300 人の新規著者を集めた 2 言語のホラー短編コンテストなどのライブイベントを担当。クリエイターとアルファユーザーのコミュニティを運営し、著者向け Discord を 0 から 500 人に拡大。**クリエイターエコノミーとマネタイズ**（Written）：エディション、著者にロイヤリティが入る再販売マーケット、直販で最大 90% の還元、投げ銭、開発中のアプリ内通貨。**テクニカルプロダクトマネジメント：**エンジニア出身。データ／開発チームを率いて、書籍との出会いを生むレコメンドアルゴリズムを開発し、Bookmate の継続率を約 80% に高め、ユーザー全体の約 10% を読書に呼び戻しました。それ以前には、プロダクト組織をゼロから立ち上げ（その過程で月約 4.7 万ドルの売上を生む連携を実現）、既存プロダクトを全面的に作り直しました（そのうち 1 つは注文準備を 50% 高速化）。AI エージェント、ツール、MCP サーバーを自作し、人に反応するインタラクティブな世界をテーマに TouchDesigner での制作を続けています。

スキル

プロダクト戦略、テクニカルプロダクトマネジメント、クリエイターエコノミーとマネタイズ、ライブイベントとコミュニティ、プロデュース、ゲーミフィケーション、レコメンドシステムと機械学習、AI とエージェント開発（AI エージェント、MCP サーバー、Claude スキル）、データ分析（Python、SQL）、TouchDesigner、Unreal Engine（学習中）

職務経歴

written.app　プロダクト責任者（Head of Product） · 2024年2月 – 現在 · リモート
Written を共同創業し、プロダクトを統括。読者と著者をつなぐクリエイターエコノミー型プラットフォームで、著者は売上の最大 90% を受け取り、読者は限定エディションを収集、再販売できます。ゼロから 2025 年半ばのオープンベータへ。現在ユーザー 4 万人以上、著者 1.8 万人以上、書籍 4,500 冊以上、販売と再販売の取引額は 80 万ドル以上。

- **クリエイターエコノミー：**創業チームの一員として設計したモデルでオープンベータ版 MVP をリリース。限定版と無制限版のエディション、著者に 20% のロイヤリティが入る再販売マーケット、直販で最大 90% の還元、即時支払い、二次創作作家向けの投げ銭
- **ライブイベント（プロデューサー）：**英語とスペイン語のホラー短編コンテスト Written in the Dark（2026 年）で、約 300 人の著者から約 520 作品、そのほぼ全員が新規。著者の即時オンボーディングと 3 クリックでの出版、「無料書籍」機能、読者投票をリリース。ほかに Discord での執筆月間 WriNoWriMo（40 万語以上、広告なし）
- **グロースとコミュニティ：**著者登録を月約 10 人から 1,000〜2,000 人に拡大（登録の簡素化と、自ら行った著者の開拓）。専任のコミュニティマネージャーなしで著者向け Discord を 0 から約 500 人に。コミュニティの声をもとに書籍メタデータとウォレット登録を改善
- **クリエイティブ制作：**約 12 冊の書籍ローンチをプロデュース（Mateo García Elizondo の『Haunts』（英語とスペイン語の短編 36 本）、Magali Ortega（Nena Monstruo、TikTok フォロワー 140 万人）の ZINE など）。表紙、ブックトレーラー、プロダクトのデモ動画（脚本を担当、俳優を起用）も制作
- **物語のためのツール：**コンテスト審査員の一次審査を支援する AI エージェントを開発。物語の構成、技巧、一貫性を分析
- **チーム：**20 人以上の部門横断チーム（バックエンド、フロントエンド、iOS、Android、アナリティクス、QA、DevOps、サポート）を統括。技術予算と技術パートナーシップ（Stripe、Coinflow、Turnkey、ElevenLabs）を担当

Bookmate　プロダクト責任者（Head of Product） · 2022年1月 – 2024年2月 · リモート
中南米、北欧、バルカン地域で展開する、ユーザー 1,300 万人、書籍 200 万冊以上、提携出版社 2 万社以上のサブスクリプション型読書アプリ。プロダクト責任者として入社し、2023 年半ばにマネージングディレクターに就任。プロダクトに加え、開発、データ／アナリティクス、QA、サポート、ユーザーコミュニケーションを担当（全社業務の約 70%、直属の部下 13 人、CEO 直属）。

- **書籍との出会い：**レコメンドアルゴリズムを再設計（60% は読者自身の好み、20% は新しい発見、20% は有料会員に人気の作品）し、読了時、書籍ページ、解約フローに組み込み。継続率は約 80% に向上し、何年も読まずに料金だけ払っていた会員を含むユーザー全体の約 10% がアクティブな読者に戻りました
- **読書アプリへのゲームデザイン：**読書に報いるアチーブメントプログラムを開発、リリース（同じエンゲージメント施策の一環）

- **オリジナル作品：**約 12 冊のローンチをプロデュース。Paola Carola のデビュー小説『El mar está lleno de medusas』（電子版とオーディオ版、2022 年）は数千人の新規会員獲得につながり、のちに Penguin Random House（Grijalbo）から紙の本として刊行
- **継続率と価格：**解約しかけた読者の 3 分の 2 以上が、おすすめの本を見て継続。機械学習による解約予測とターゲットを絞ったオファーで解約率を 5% 削減。価格テストでコンバージョンとエンゲージメントを約 4% 向上

以前の経歴（2008–2022）

- **独立系プロダクトコンサルタント**（2019–2022）：winPharma で薬局向け自動発注ツール winAutopilote のローンチを支援（薬局あたり週最大 8 時間を節約）。UX/UI とコンピューターグラフィックスを学び、これが創作活動の出発点に
- **Lamoda　プロダクト開発リード**（2018–2019）：物流 IT のプロダクト組織をゼロから立ち上げ、PM 4 人を統括。複数の部門をまとめ、専用の梱包、追跡、自動化を備えたプレミアム配送ラインを立ち上げ。配送パートナーとの連携で月約 4.7 万ドルの売上増
- **Home Credit Bank　シニアプロダクトマネージャー**（2017–2018）、**Netcracker　テクニカルマネージャー**（2016–2017）
- **winPharma　システムアナリスト → プロダクトマネージャー**（2008–2016）：アナリストからプロダクトオーナーへ。薬剤師 300〜400 人のアルファテスターコミュニティとともに、winpharmacie.com をリニューアルし、winTeam（チャットや共同発注ができる薬局向けソーシャルネットワーク）をほぼゼロから作り直した

制作活動

- **TouchDesigner：**認定取得（Operation Foundations、2025 年）。Gaia Engineer の名で、人に反応するインタラクティブな世界をテーマに制作中。次の目標：HQ PRO の Python と Unreal Engine の認定（2027 年）
- **自作ツール**（github.com/gaiaengineer）：原稿の物語構成を読み解く Claude スキル、EPUB 書き出し機能付きのブラウザ上の書籍エディター（1 日で開発）、軽量なアナリティクス基盤。Written 社内では原稿を EPUB に変換する AI ツール
- **執筆：**SF ホラー中編『Thou Who Travelest By Air』を INKY のペンネームで Written から出版（2025 年）。広告なしで約 50 部販売。読者の声を反映した無料の第 2 版を準備中
- **ナラティブゲーム：**ナラティブデザイン講座で Twine を使って制作した小さな分岐型ゲーム（英語版を準備中）

学歴、資格、語学

- **情報技術修士**（サイバネティクス、信号処理）、国立研究原子力大学 MEPhI、2016 年／**文書、テクノトロニック、アーカイブ学のスペシャリスト学位**、ロシア国立人文大学、2009 年
- **資格：**TouchDesigner Operation Foundations（The Interactive & Immersive HQ、2025 年）、altMBA（2025 年）、Certified Agile Professional（ICAgile、2013 年）
- **語学：**英語 C2、フランス語 C1、日本語 日本語能力試験 N3 取得（N2 学習中）、イタリア語 B1、スペイン語 B1