

Алексей Павлович Каленчук

Директор по цифровым креативным индустриям Фонда «Сколково» · руководитель направления «Sk Игры»

Развиваю технологические экосистемы на пересечении цифровых креативных индустрий, предпринимательства, корпораций и институтов развития.

Москва | Профессиональный путь: 2008-2026

Актуально на 5 ноября 2026

https://kalench.uk/ · Telegram

Профиль

Профессиональная траектория - от региональной инфраструктуры для предпринимателей и городских цифровых сервисов до отраслевых программ для игровых, медийных и других креативно-технологических компаний.

Ключевая работа - выявлять перспективные команды и технологии, собирать партнёрства, выстраивать отбор и поддержку, помогать проектам проходить путь к пилотам, финансированию и масштабированию. Конференции и темы выступлений приведены на отдельной странице спикера.

Области экспертизы

Развитие экосистем

Отраслевые программы, акселераторы, технологический скаутинг, оценка проектов, механизмы пилотирования и меры поддержки.

Корпоративные инновации

Партнёрства стартапов и крупных компаний, конкурсные воронки, поиск применений технологии и сопровождение пилотов.

Цифровые креативные индустрии

Видеоигры, XR, компьютерная графика, virtual production, медиа и AdTech, генеративный ИИ в производстве контента.

Экспертная коммуникация

Исследования и отраслевой диалог, экспертная оценка, публичное объяснение технологий, модерация профессиональных дискуссий.

Опыт работы

2017 - н. в.

Фонд «Сколково»

От направления AR/VR и новых медиа - к цифровым креативным индустриям и «Sk Игры»

Развитие технологических компаний и отраслевых инициатив: работа с портфелем, экспертная оценка, акселерационные программы, корпоративные партнёрства и пилоты. Текущая публичная должность - директор по цифровым креативным индустриям.

2016-2017

Бизнес-инкубатор «Ингрия»

Технопарк Санкт-Петербурга · ведущий консультант / руководитель консалтингового направления

Координация консультационной работы с технологическими командами, сопровождение проектов от прототипа к рынку, инвестору или стратегическому партнёру. Организация питч-сессий на Unreal Fest и демо-дня No Man Retail.

2015

Офис развития Иннополиса

Руководитель проектов

Запуск и развитие городских цифровых и операционных сервисов для жителей и компаний.

2012-2015

Мурманский региональный инновационный бизнес-инкубатор (МРИБИ)

Ведущий менеджер по инновационной деятельности → директор

Создание и развитие коворкинга FU2RAMA как одного из проектов бизнес-инкубатора; образовательные и акселерационные программы для технологических команд. Управление инфраструктурой, командой, отбором проектов и программами поддержки предпринимателей.

2010-2011

«Опора России» и агрохолдинг «Мурманский»

Аналитические роли

Инвестиционная аналитика для малого бизнеса; затем управленческий учёт, планирование, маржинальность и бизнес-планы в коммерческой компании.

2008-2009

Мурманское экономическое студенческое сообщество

Председатель

Создание карьерного центра, образовательных инициатив и серии студенческих митапов.

Программы и проекты

Видеоигры / «Начни игру» и «Sk Игры»

Развитие игрового направления и поддержка команд. «Сколково» выступало оператором акселератора «Начни игру».

Материал «Сколково»

Ритейл-технологии / MGNTech · «Магнит» и «Сколково»

Руководитель программы со стороны «Сколково». По публичным материалам первого набора: 777 заявок из 15 стран, 10 запущенных пилотных проектов.

Программа

Медиатехнологии / Media Gate · НМГ и «Сколково»

Руководитель программы со стороны «Сколково». По опубликованным итогам: 205 команд из 10 стран, 20 финалистов, 11 проектов в итоговом топе.

Итоги НМГ

Другие инициативы / VK Start Apps · Global Creative Industries Accelerator

Совместные программы с технологическими и отраслевыми партнёрами.

Профессиональный профиль

Образование

2009

Мурманский государственный технический университет

Экономический факультет. Специальность «Финансы и кредит», специализация «Банковское дело».

Диплом с отличием.

Экспертная деятельность

Эксперт Кластера медиатехнологий Фонда «Московский инновационный кластер», ментор Бизнес-инкубатора Технопарка Санкт-Петербурга. Экспертные комментарии и авторские материалы о видеоиграх, XR, медиа и технологическом предпринимательстве; участие в отраслевых дискуссиях.

Алексей упомянут в рейтинге компаний Рунета Forbes - 2026; его комментарии и модерация представлены в материале «Сколково» о видеоигровых хабах, а интервью о VR/AR опубликовано в РБК Трендах.

Подробная хронология конференций, тем и ролей находится в профиле спикера и модератора. Автор проекта «Ныряем». Публикации и актуальная профессиональная информация - на личном сайте.

Для профессионального контакта: Telegram.

Благодарности и отзывы

4 ноября 2026

ООО «ЕУДОКИА ГЕЙМС» / SUMO TATAMI

К. Р. Кондюков, генеральный директор

За вклад в развитие игровой экосистемы SUMO TATAMI и поддержку компании.

30 июня 2026

ООО «ВиАрДайвер» (VRDiver)

А. А. Пагина

За поддержку проекта, помощь в его продвижении и внимание к разработке в проекте «Ныряем».

2026

Организационный комитет «Наша Победа»

А. Г. Сидякин

За участие в организации и проведении «Диктанта Победы».

15 декабря 2025

Медиа-Коммуникационный Союз и дирекция Московского индустриального медиафорума

М. В. Демин и Л. Г. Петухова

За участие в деловой программе МИМФ-2025.

2025

Ассоциация электронных коммуникаций (РАЭК)

Д. Е. Гуляев

За вклад в отраслевой диалог на Российском Интернет-Форуме.

2022

Компания «Амплуа»

Наталья Толстая

За выступление на конференции «Технологии и будущее HR».

2022

«Российская креативная неделя» и Агентство креативных индустрий

Марина Абрамова и Гюльнара Агамова

За участие в форуме и работу павильона Created in Moscow.

2022

Дирекция форума «Российская креативная неделя»

Марина Абрамова

За поддержку и участие в форуме.