



James Ricker

VP, PRODUCT- & MARKETING-LEADERSHIP

KONTAKT

E-MAIL
hello@jamesricker.com

STANDORT
Köln, Deutschland

LINKEDIN
linkedin.com/in/jamesricker

WEBSITE
jamesricker.com

KERNKOMPETENZEN

Marketing- & Produktinnovation

Führung globaler Teams

Modernisierung von Web-Plattformen

Creator- & Partnership-Programme

Datengetriebenes Wachstum

Marken- & Kampagnenstrategie

Bereichsübergreifende Umsetzung

Storytelling & Creative Direction

SPRACHEN

Englisch Muttersprache
Deutsch A2-B1

AUSBILDUNG

Film Foundation – Drehbuch, Regie & Produktion

Vancouver Film School
2001 – 2002

PATENTE

Replay Editor in Video Games

US 11,878,239 B2
Erteilt 2024

PROFIL

Produkt- und Marketingführungskraft mit zwanzig Jahren Erfahrung an der Schnittstelle beider Disziplinen, geleitet von einer Überzeugung: Das beste Marketing ist keine Werbung, sondern ein Erlebnis, das an das Produkt anknüpft. Bei EA das erste hauseigene Kreativstudio des Unternehmens aufgebaut, Kampagnen in Produkte verwandelt, die Spieler täglich nutzen (NFS Heat Studio, EA SPORTS Highlighter – Arbeit, für die ein US-Patent erteilt wurde), und EA.com samt Creator-Ökosystem neu aufgebaut. Aktuell VP der EA SPORTS App – und daneben persönlich KI-Produkte am Bauen (agntchat, omychef), um ganz vorn dabei zu sein, wie KI Produktentwicklung und Marketing neu definiert.

BERUFSERFAHRUNG

VP, EA SPORTS App

Jul 2025 – heute

Electronic Arts · Köln

- Führung eines globalen Teams aus Designern, Product Leads, Entwicklern, Projektmanagern und Strategen, das die EA SPORTS App nativ für iOS und Android baut: EAs Plattform für die Zeit der Fans außerhalb des Spiels, mit **6 Mio.+ Installationen**.
- Die App um den Bogen eines echten Spieltags herum gestaltet: Spielprognosen vor dem Anpfiff, ein Live-Match-Center und virtuelle Spielzusammenfassungen während des Spiels, Umfragen und Moments im Sammelkarten-Stil nach dem Schlusspfiff.
- Ein Revival von **Sensible Soccer** als spielbares In-App-Erlebnis ausgeliefert, getimt auf die WM 2026 – mit deutlichem Anstieg der Session-Zeiten, besonders unter britischen Spielern.

Sr. Director, EA.com & Creator Network

Jun 2022 – Jul 2025

Electronic Arts · Köln

- Den kompletten Neuaufbau von EAs globaler Web-Plattform geleitet – dem Zuhause jeder EA-Marke, monatlich von Millionen Fans besucht: weg von einem Legacy-CMS von Adobe auf einen modernen Contentful++-TypeScript-Stack, mit templatisiertem Build-Prozess, sodass neue Franchise-Seiten in Tagen statt Monaten live gehen konnten.
- Nutzer der wichtigsten Titel im ersten vollen Jahr nach dem Neuaufbau um **189 %** gesteigert, organischer Traffic **4,6-fach**; im Folgejahr wurden diese Zuwächse noch einmal mehr als verdoppelt. Die durchschnittliche Session-Dauer stieg um **94 %**, das Engagement pro Session um **82 %**, und der neu gebaute FC-Ratings-Hub erreichte **4x+** Nutzer und **5x+** Sessions im Jahresvergleich.
- Das Creator Network neu gedacht und das **Support-A-Creator**-Programm mit Die Sims als Pilottitel gestartet – Bruttoumsatz in Millionenhöhe im ersten Jahr, mit dem besten ROAS aller bisherigen Partnership-Aktivierungen.

Sr. Director, Marketing Innovation

Jun 2019 – Jun 2022

Electronic Arts · Köln

- Das Team hinter dem **EA SPORTS Highlighter** geleitet, der FC-Spielern Tools gibt, um In-Game-Replays in teilbare Highlight-Reels zu verwandeln, ohne das Spiel zu verlassen – genutzt von **41 %** der Konsolen-/PC-Spieler, mit 124 Mio. Replays, 92 Mio. Highlight-Aufrufen und 3,4 Mio. in der Cloud gespeicherten Videos. Für den Replay-Editor wurde ein US-Erfinderpatent erteilt (**US 11,878,239 B2**); später als Kern-Kamerasystem für EA SPORTS FCs „Project Assist“ ausgewählt.
- **NFS Heat Studio** gebaut, eine eigenständige Customization-App für Need for Speed Heat: 1,48 Mio. einzelne Spieler in den ersten zehn Wochen, 4–5 Logins pro Spieler und Tag, 24-minütige durchschnittliche Tages-Sessions, über 5 Mio. individualisierte Autos und 200.000 personalisierte Launch-Trailer mit den eigenen Autos der Spieler. Tägliches Engagement fast zwei Jahre nach Launch gehalten.

Head of Creative, Global Marketing

Jun 2016 – Jun 2019

Electronic Arts · Köln

- EAs erstes hauseigenes Kreativstudio von Grund auf aufgebaut: ein global verteiltes Team aus Producern, Creative Leads, Editoren, Sounddesignern, Motion Designern und Textern.
- Drei Jahre lang produzierte das Studio die Inhalte für jede Marketingkampagne in EAs Portfolio – Battlefield 1, Apex Legends, FIFA, Star Wars, Die Sims, Need for Speed und mehr – dazu Event-Content für E3, EA PLAY und Gamescom: Hunderte Videos, einzelne Trailer mit zweistelligen Millionen-Views.

Marketing Art Director

Apr 2014 – Jun 2016

Electronic Arts · Köln

- Alle Kampagneninhalte für Need for Speed (2015) gestaltet und verantwortet; ein Team aus Editoren und Cinematic Artists geführt, das die Content-Qualität hob und Allzeit-Höchstwerte bei der Watchtime erzielte.

PERSÖNLICHE KI-PROJEKTE

agntchat · Gründer

2026

agntchat.com

- Eine Agent-first-Messaging-Plattform, auf der Teams und KI-Agenten zusammenarbeiten: Echtzeit-Backend, Web-, Mobile- und Desktop-Apps mit menschlich überwachten Aktions-Leitplanken. Solo gebaut, mit KI-Coding-Agenten unter eigener Regie – 3.000+ Commits in den ersten sechs Monaten.

omychef · Gründer

2025

omychef.com

- Eine KI-Plattform zum Erstellen und Teilen von Rezepten mit KI-Koch-Personas – produktionsreif ausgeliefert, ohne eine einzige Zeile Code von Hand zu schreiben.

FRÜHERE STATIONEN

Cinematic Director, NFS Rivals bei Criterion Games, Guildford, Großbritannien 2013 – 2014

Cinematics Director & Lead Designer, Galactic Reign bei Slant Six Games, Vancouver 2012

Regisseur, SSX-E3-Trailer bei Image Engine Design 2011

Director of Photography (Sleeping Dogs) / Cinematic Lead (ModNation Racer) bei United Front Games, Vancouver 2009 – 2011

Cinematic Artist / Regisseur / VFX Lead bei Electronic Arts (NFS Undercover, NFS Pro Street, Skate, NBA Homecourt, Facebreaker, EA Active) 2005 – 2009

Regisseur / Kameramann bei CBC Television, „Little Claus & Big Claus“ 2004 – 2005