

**Профиль** Разработчик игр, прототипов

|                   |                |              |       |
|-------------------|----------------|--------------|-------|
| <b>Технологии</b> | C#             | Unity        | ECS   |
|                   | Unitask        | Addressables | UniRx |
|                   | Zenject        | VContainer   | Git   |
|                   | Photon Quantum |              |       |
|                   |                |              |       |

**Опыт работы**

**Обучение** апрель, 2024  
Unity developer  
Разработал прототип сетевой игры в аэрохоккей используя фреймворк Photon Quantum 2  
<https://github.com/unitydev17/Airball-Quantum>

**Обучение** март, 2024  
Unity developer  
Переработал ранний тестовый проект игры на архитектуре ECS (Entity component system - LeoEcs framework)  
[https://github.com/unitydev17/ECS\\_simple](https://github.com/unitydev17/ECS_simple)

**Обучение** февраль, 2024  
Unity developer  
Разработал проект-шаблон для создания модульного UI с использованием MVP (model-view-presenter) подхода к архитектуре. Используемые технологии: VContainer, UniRx, Unitask, Addressables.  
<https://github.com/unitydev17/UITemplate>

**Cutality studio - collaboration** ноябрь-декабрь, 2023  
Unity developer  
Принял участие в разработке игры "MergeNumbers" в жанре Arcade/Merge совместно с инди-студией "Cutality studio".  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cutality.mergenumbers>

**Voodoo - collaboration** январь - октябрь, 2023  
Unity developer  
Прошел обучение в Voodoo Academy и разработал несколько прототипов:  
Flowerthink - словесная игра, отыскивание слов в предложенном наборе букв Cubyword - словесная игра, собирать слова перекачиванием кубиков Black and Red - аркадный симулятор рулетки Paverush - игра в жанре hypercasual  
<https://play.google.com/store/apps/developer?id=unitydev17>

**Happyagenta** 2018-2022  
Unity developer  
Прошел обучение, принял участие в разработке нескольких игровых приложений и прототипов жанра hypercasual, casual, idle, hidden object.

- создание UI, анимация кнопок и окон (Dotween)
- работа с rendered texture для анимации попапов с сундуками
- разработка прототипов по приблизительному техническому заданию, внесение дальнейших правок по уточнениям игрового дизайнера, интеграция 2D графики и 3D моделей, подбор звука
- интеграция вызовов плагинов рекламы и аналитических данных
- нотификации
- реализация внутриигровых покупок (шаблон компании)
- поиск возможностей использования готовых ассетов и наработок на github
- некоторый опыт оптимизации (сокращение количества полигонов моделей, условная замена многополигональных моделей фейковыми коробками, использование object pool
- начальное понимание шейдеров (практиковал правки в вершинном или фрагментном коде шейдера, при необходимости разбираюсь в коде his)

[ArtChaos](#)  
[TargetSnake](#)  
[Stretch hit](#)  
[Perfect Makeup](#)

**IBA** 2008-2017  
Java developer  
Разработка корпоративных клиент-серверных приложений (web, standalone).

**Образование** БГУИР  
Радиоинженер-конструктор-технолог, 2003

**Курсы** Dmitry Minsky  
Unity3d training course  
  
Coursera  
Game Design and Development (Unity3d)