

Крылов Борис Константинович

Мужчина, 29 лет, родился 4 мая 1996

+7 (980) 1049649

i@bkrylov.ru — предпочтаемый способ связи

telegram: @HomeChaos

Проживает: Москва

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Unity developer

Специализации:

- Программист, разработчик

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: удалённо

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 2 года 5 месяцев

Октябрь 2024 —
настоящее время
1 год 4 месяца

Softintermob LLC

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Unity Developer

- Работа над Midcore, 4X, Multiplayer

- Помощь команде, старший разработчик. Работа с командой из 5 человек.

Проводил code review, онбординг разработчиков, ускорение работы команды, планирование и оценка спринтов.

- Разработал систему для оптимизированной работы с видео для катсцен и UI на Android и iOS. Система позволяет заменять UI анимации на видео клипы, что ускорило создание и внедрение контента с месяца до нескольких дней.

- Разработал плагин для работы с Lua в проекте для обновления бизнес логики без пересоздания билда.

Добавил в проект Lua, разработал архитектуру и инструменты для работы бизнес логики на Lua. Загрузка Lua скриптов с удаленного сервера и горячая перезагрузка. Это позволяет на релизе не выпускать новые билды, а обновлять логику игры удаленно, без заливки нового билда в store.

- Рефакторинг архитектуры проекта на ECS.

Перевел создание и отображение основных сцен на DOTS. Разработал архитектуру для легкого внедрения системы в другие сцены и механики. Это позволило быстрее внедрять новые функционал и ускорило разработку.

- Оптимизация работы с игровыми конфигами и сохранениями.

Изменил текущую архитектуру работы с загружаемыми данными. Создал Editor инструменты, которые позволили полностью автоматизировать процесс добавления новых моделей и балансных конфигов.

Проекты:

Alien Apocalypse: Survivor – Android | iOS

<https://apps.apple.com/ru/app/alien-apocalypse-survival/id6739420672>

Last War – Android | iOS (в разработке)

Сентябрь 2023 —

Октябрь 2024

1 год 2 месяца

Ollie Games

Воронеж

Unity Developer

- Занимался разработкой казуальных / гиперказуальных игр на Unity от идеи до релиза и дальнейшего сопровождения.
- Портитирование мобильных игр на Web платформы: Яндекс, YouTube Game, CrazyGame.
- Занимался оптимизацией и сжиманием билдов под Android, iOS, WebGL. Выработал навык сжатия билдов до 15 мб.
- Выполнял поддержку и устранение багов в существующих проектах.
- Работал с SDK: SupersonicWisdom, PluginYG, YoutubeGameSDK.

Портфолио:

<https://goo.su/W6DL>

Образование

Бакалавр

2019

Бакалавр

Брянский государственный университет им. И.Г. Петровского, Брянск

Физико-математический факультет, Медицинская физика

Повышение квалификации, курсы

2023

Unity Junior Developer

IJunior, Unity Developer

2021

Unity-разработчик

XYZ school, Unity Developer

Навыки

Знание языков

Русский — Родной

Английский — B2 — Средне-продвинутый

Навыки

Unity Git SQL Lua Gamedev C# Python DOTween Unity3D
UI Tool Kit Addressables iOS Android MVP Clean Architecture
Atlassian Jira UniRx UniTask Zenject VContainer AVPro REST API
Game Programming ECS WebGL

Дополнительная информация

Обо мне

Мой телеграмм: @HomeChaos

Unity разработчик с коммерческим опытом более 2x лет и больше 5 лет опыта

программирования. Работаю над мидкорными, казуальными и гиперказуальными проектами для мобильных платформ, осваиваю новые и устоявшиеся технологии помогающие решать более специфичные и сложные задачи. Специализируюсь на чистой архитектуре клиентской части, оптимизации производительности и памяти (DOTS, Addressables, профилирование), разработке внутренних инструментов для оптимизации и ускорения работы с проектом.

Имею опыт технического и командного лидерства: code review, онбординг разработчиков, ускорение работы команды, планирование и оценка спринтов.

Стек разработки:

- Архитектурные решения: Clean Architecture, MVC, MVP
- Паттерны и принципы: SOLID, ООП, GRASP, KISS, DRY
- DI, Zenject, VContainer
- SDK: SupersonicWisdom, PluginYG, YoutubeGameSDK
- UniRX, R3
- Addressables, Local & Remote
- DoTween
- UI Tool Kit
- ECS DOTS
- PlayFab
- MessagePipe
- Input System

Владею языками:

C#
Python
Lua

Задачи, которыми я занимался:

- Полный цикл разработки от стадии идеи до публикации и дальнейшего сопровождения
- Интеграция рекламы, внутриигровых покупок, аналитики.
- A/B тестирование
- Оптимизация проектов под различные платформы
- Разработка внутренних инструментов
- Взаимодействие с командой, code review, онбординг, заполнение спринтов, работа с Jira
- Разработка архитектурных решений