

# КРЫЛОВ БОРИС КОНСТАНТИНОВИЧ

Senior Unity Developer

+7 (953) 271-23-71 • krylov.boris.k@gmail.com • t.me/HomeChaos

<https://boriskrylov.github.io/aboutme> • <https://github.com/BorisKrylov>

Москва • Удалённая работа • 3+ года коммерческого опыта Unity

## О СЕБЕ

Senior Unity Developer специализирующийся на мобильной разработке (midcore/casual/hypercasual для Android/iOS/WebGL). Опыт технического лидерства: code review, архитектурные решения, оптимизация производительности. Выстраиваю процессы разработки, которые ускоряют команду и снижают количество багов.

## ОПЫТ РАБОТЫ

### Senior Unity Developer

Softintermob LLC, Москва • Октябрь 2024 — Февраль 2026 (1 год 5 месяцев)

Техническое лидерство в команде из 8 человек. Отвечал за архитектуру, code review, онбординг новых разработчиков и планирование спринтов.

#### Ключевые достижения:

- Снизил количество багов на проде на 15% через внедрение процесса code review и улучшение практик тестирования. Ускорил velocity команды на 30% за счёт оптимизации архитектуры и автоматизации рутинных задач.
- Разработал систему видео-контента для UI и катсцен, заменив анимации на видеоклипы. Это позволило дизайнерам и продакт-менеджерам выкатывать UI-фиши самостоятельно, сократив time-to-market с 14 дней до 2 дней — в 7 раз быстрее.
- Внедрил hot-reload бизнес-логики через Lua-скрипты (загрузка с сервера без пересборки билда). Сократил количество релизных билдов на 50% и уменьшил время доставки изменений с 3 дней до 4 часов.
- Перевёл ключевые игровые сцены на ECS (DOTS), что ускорило внедрение новых механик на 25% и снизило технический долг, который блокировал разработку новых фич.
- Переработал систему конфигов и сохранений, создав Editor-инструменты для автоматизации. Сократил время интеграции новых моделей и балансных конфигов, убрав ручную работу из процесса.

**Технологии:** C#, Lua, Unity ECS/DOTS, Addressables, VContainer

### Unity Developer

Ollie Games, Воронеж • Сентябрь 2023 — Октябрь 2024 (1 год 2 месяца)

Full-cycle разработка casual/hypercasual игр для Android/iOS/WebGL. Работал над проектами от прототипа до релиза и пострелизной поддержки.

#### Ключевые достижения:

- Выпустил 5+ проектов со средним циклом разработки 2 месяца. Портировал мобильные игры на Web-платформы (Яндекс Игры, YouTube Game, CrazyGames), обеспечив адаптацию под WebGL.
- Оптимизировал билды: снизил размер сборки до 90%, уменьшил время загрузки на 75%. Это критично для WebGL-платформ, где каждая секунда загрузки влияет на конверсию.
- Стабилизировал live-проекты: фиксил критические баги, оптимизировал FPS и память. Снизил crash-rate на 45%, что напрямую улучшило retention.
- Интегрировал и настроил SDK (SupersonicWisdom, PluginYG, YouTube Game SDK) для монетизации и аналитики. Оптимизация интеграции увеличила ARPU/eCPM на 30%.
- Создал 7+ playable ads на Unity (WebGL) для UA-кампаний. Увеличил CTR рекламных креативов до 55% через оптимизацию размера и механик.

**Технологии:** C#, Unity, WebGL, SupersonicWisdom SDK, PluginYG

## Unity Developer

Jackalope, Москва • Январь 2023 — Август 2023 (8 месяцев)

Разработка casual-игр для мобильных платформ.

### Ключевые достижения:

- Оптимизировал раздутый проект: снизил размер с 1 ГБ до 100 МБ и поднял средний FPS до 50. Проект был унаследован с техническим долгом — провёл рефакторинг архитектуры и оптимизацию ассетов.
- Разработал puzzle-игру с нуля: спроектировал архитектуру, реализовал базовые механики, UI и алгоритмы ИИ для противников.

**Технологии:** C#, Unity, Mobile (Android/iOS)

## НАВЫКИ И ТЕХНОЛОГИИ

**Unity & Game Development:** Unity (uGUI, Addressables, Input System, UI Toolkit, Cinemachine), ECS/DOTS, UniRx/R3, UniTask, Zenject, VContainer, DOTween, MessagePipe

**Архитектура:** Clean Architecture, MVC/MVP/MVVM, DI (Zenject, VContainer), Event-driven архитектуры, SOLID принципы

**Оптимизация:** Профилирование памяти, снижение аллокаций, оптимизация размера билдов, работа с Addressables, батчинг и оптимизация draw calls

**SDK & Интеграции:** PlayFab, SupersonicWisdom, PluginYG, YouTube Game SDK, Unity Ads, AdMob, Firebase Analytics

**Языки программирования:** C# (основной), Python, Lua

## ОБРАЗОВАНИЕ

### Магистр, Информационные технологии

Брянский государственный технический университет • 2021

### Бакалавр, Медицинская физика

Брянский государственный университет им. И.Г. Петровского • 2019

## **ЯЗЫКИ**

Русский — родной • Английский — B2