

# Крылов Борис Константинович

Мужчина, 29 лет, родился 4 мая 1996

+7 (980) 1049649

i@bkrylov.ru — предпочитаемый 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 — 3 года

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. Активное взаимодействие с командами QA, геймдизайнеров, Art отдела.

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.

Портирование мобильных игр на Web платформы: Яндекс, YouTube Game, CrazyGame.

Занимался оптимизацией и сжиманием билдов под Android, iOS, WebGL. Смог сокращать размеры билдов до 90%

Выполнял поддержку и устранение багов в существующих проектах.

Работал с SDK: SupersonicWisdom, PluginYG, YoutubeGameSDK.

Запись рекламных роликов на движке игры. Создание рекламных игр на WebGL

Портфолио:

<https://goo.su/W6DL>

Февраль 2023 —  
Август 2023  
7 месяцев

## Проектная команда (NDA)

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

### Unity Developer

Разработка казуальных игр на Unity.

Основные обязанностью были: создание новых анимаций, работа с UI, внедрение новых механик.

Занимался оптимизацией билдов. Помог сократить общую нагрузку игры с 1 ГБ до 100 мб. Также смог повысить общий фпс игры на 50%.

Разрабатывал алгоритм ИИ противников.

## 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

## 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 Разработка компьютерных Игр DI  
.Net DOTS Team Lead

## Дополнительная информация

---

### Обо мне

Мой телеграмм: @HomeChaos

Моя визитка: <https://boriskrylov.github.io/aboutme/>

Unity разработчик с коммерческим опытом более 3х 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.

Уверенное знание C#, Python и понимание выстраивания архитектуры. Имеется опыт интеграции SDK. Профайлинг, оптимизация билда и написание unit, performance, editor tests.

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
- Cinemachine

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