

Сомов Кирилл



Проекты

2021 — 2022

UNSTABLE

3D-экшен-раннер с симуляцией управления космическим кораблём.

- Создал уникальную систему управления с клавиатуры
- Оптимизировал игровой процесс и код за счет Object Pool, Flyweight, Prototype, Strategy паттернов проектирования
- Разработал диететическое меню с комбинацией 2D и 3D объектов
- Настроил достижения с помощью Observer
- Наладил облачные сохранения и таблицу лидеров через Facade

2020

OUTSMART

Пошаговая 2D головоломка в футуристическом стиле.

- Написал High Concept Document
- Спроектировал A* алгоритм для поиска кратчайшего пути на сетке
- Освоил Agile и Kanban в Trello с соблюдением дедлайнов

2020

KAPITAL

Шуточно-приключенческий 2D платформер.

- Написал механики блуждающих врагов и босса
- Реализовал систему диалогов и чек-поинтов

2018

SNOCK

Визуальная новелла с вариативностью и работой с данными ПК.

- Спроектировал Gameplay Flowchart с 10+ ветвлениями
- Проработал дизайн персонажей, мест, истории на 13000+ слов

Опыт работы

2020

Куратор по информатике

Онлайн школа подготовки к ЕГЭ «99 баллов»

- Проверял задания на C#, Python, C++, Pascal 200 учеников
- Гибкий график 30 часов в неделю

Образование

2019 — 2023

НИТУ «МИСиС»

Бакалавр. Институт информационных технологий и компьютерных наук.

GPA: 4.8 из 5

2020

Game Design and Development Specialization

Coursera, Michigan State University

2021 — 2022

Junior Programmer, Creative Core, Essentials Pathways

Unity Learn

2022 — Настоящее время

Game Design: Art and Concepts Specialization

Coursera, California Institute of the Arts

Навыки

- Unity
- C#
- Английский (C1)
- Agile, Scrum, Kanban
- Blender

Контактные данные

Москва

8 (999) 840-85-10

Somov.xo@gmail.com

linkedin.com/in/somovkirill

inoi.itch.io

[Steam](#)