

Никита Новаков

Unity Developer

Unity разработчик, занимаюсь десктопной, мобильной, VR/AR разработкой. Владею навыками моделирования, развёртки и текстурирования моделей в среде моделирования, а так же текстурирования в программе Substance Painter. Опыт Unity разработки и программирования более 6 лет.

 Портфолио: <https://keyght.github.io/Portfolio/Unity.htm>

 Москва, Россия  nikita_novakov@mail.ru  @Keyght

Опыт работы

May 2023 - September 2024

Unity Developer

DEXART

- Разработка и поддержка кроссплатформенного приложения DexartMetaverse;
- Написание кода на C#;
- Интеграция нового функционала продукта с frontend и backend;
- Написание документации по выполненным задачам;
- Создание сборок под платформы WebGL, Android, Windows, iOS, macOS, VR (Oculus Quest);
- Подготовка приложения с последующим налаживанием проекта под новые платформы iOS, MacOS для публикации в App Store;
- Создание и выпуск релизов через Google Play Console, App Store Connect;
- Вёрстка адаптивных UI интерфейсов.

February 2020 - August 2023

Unity Developer | 3d Generalist

RTUITLAB

- Написание кода на C#;
- Разработка десктопных и мобильных приложений в Unity;
- Разработка VR/AR приложений в Unity;
- Создание, редактирование и настройка готовых к внедрению в игровые движки 3d моделей и анимаций.

Образование

Spt 2019 - Jul 2023

РТУ МИРЭА

**Прикладная
информатика**
Диплом с отличием



Дополнительные курсы

Spt 2022 - May 2023



**Samsung
Innovation
Campus (IT
Академия
Samsung)**
**Java Mobile
Development**

Spt 2021 - May 2022



РТУ МИРЭА
**Моделирован
ие Сред и
Разработка
VR/AR (Unity |
C# | 3ds Max)**

Feb 2021 - Oct 2021



**Stanford
Center of
Professional
Development**
**Idea to Market
Program**

Spt 2018 - May 2019



**Технопарк
"Кванториум"**
**VR/AR (Unity |
C# | 3d's Max)**

Награды

- Победитель хакатона "Моспром" в кейсе Создание конфигуратора для загрузки исходных данных из учетной системы в конфигурацию 1C: Конструктор Моделей (2022)
- Финалист Национального открытого чемпионата творческих компетенций "ArtMasters" (2021)
- Финалист конкурса молодежных акселераторов СБЕРа "SberStudent" (2021)
- Топ 10 проектов на хакатоне "Junction Connected" (2020)
- Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)
- Абсолютный победитель международного конкурса инженерных команд (ICET2018)

Языки



Русский — Носитель



English — Intermediate

Навыки



Знание C#



Знание Unity (Scripting, UI, Prefabs, Animations, Lightning, Render Pipelines, Particle Systems, Visual Graph, Shader, Shader Graph, Physics, Audio, Networking, Addressables, Video, Profiler, Deeplinking)



Git, GitHub, Gitlab



Работа с CDN для выпуска релизов (UnityCCD, Selectel, Cloudflare)



Создание VR приложений под Cardboard, VR Box, HTC VIVE, Oculus Quest



Создание AR приложений (Vuforia)



Базовые навыки Unreal Engine



SOLID, KISS, DRY, YAGNI



Работа с пакетами Ready Player Me, Localization, Unity Atoms, Agora, Mirror Networking, FishNet, Photon, OpenAI, SteamVR, Oculus Integration, XR Interaction Toolkit, Google VR SDK, Vuforia



Создание Android, Windows, iOS, macOS, WebGL приложений



Выпуск релизных и тестовых версий приложений через Google Play Console, App Store Connect, Microsoft Store, Oculus Store



Моделирование, развёртка, анимация в 3ds Max



Текстурирование в Substance Painter

Дополнительные навыки

Java/Python/C++/C#, SQL; HTML/CSS/PHP/JS; Создание Android приложений (Java), клиент-серверных Android приложений (Java); Опыт разработки десктопных WPF и UWP приложений (C#); Vray with 3ds Max; Corona Renderer with 3ds Max; ZBrush Basics; Photoshop Basics; Подготовка 3d принтеров к печати; Agile, Scrum, Kanban; Опыт работы в Jira, Confluence, Asana; Creatio; 1C: Предприятие, ERP, УНФ; UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD; IDEF1X, UML, ERD, Chen ER.