Никита Новаков

Unity Developer

Unity разработчик, занимаюсь десктопной, мобильной и VR/ARразработкой. Владею навыками моделирования, развёртки и текстурирования моделей. Опыт Unity разработки и программирования более 6 лет.

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





Москва, Россия <u>nikita novakov@mailru</u> **@Keyght**



Образование



Spt 2019 - Jul 2023

РТУ МИРЭА

Прикладная информатика Диплом с отличием

Опыт работы

May 2023 - September 2024

Unity Developer

DEXART

- Разработка и поддержка кроссплатформенного приложения DexartMetaverse;
- Написание кода на С#;
- 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, AppStore Connect;
- Вёрстка адаптивных UI интерфейсов.

February 2020 - August 2023

Unity Developer | 3d Generalist

RTUITLAB

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

Дополнительные курсы

Spt 2022 - May 2023



Samsung Innovation Campus (Samsung IT Academy) Java Mobile Development



Spt 2021 - May 2022

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







Spt 2018 - May 2019

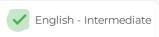
Технопарк "Кванториум" VR/AR (Unity | C# | 3d's Max)

Награды

- Победитель хакатона "Моспром" в кейсе Создание конфигуратора для выгрузки 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





Навыки



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

🕏 Выпуск релизных и тестовых версий

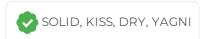
приложений через Google Play Console, App Store

Cоздание VR приложений для HTC VIVE,

Oculus Quest, Cardboard, VR Box

🔷 Создание AR приложений (Vuforia)

Базовые навыки Unreal Engine



Работа с пакетами Ready Player Me,

Localization, Unity Atoms, Agora, Mirror Networking,

FishNet, Photon, Push Notifications, OpenAI,

Thirdweb, Firebase, SteamVR, Oculus Integration, XR

Interaction Toolkit, Google VR SDK, Vuforia

Cоздание Android, Windows. iOS, macOS,

WebGL приложений

Работа с CDN для выпуска релизов

(UnityCCD, Selectel, Cloudflare)

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#); Agile, Scrum, Kanban; Опыт работы в Jira, Confluence, Asana, ClickUp, Trello; Vray, Corona Renderer with 3ds Max; ZBrush Basics; Photoshop Basics; Подготовка 3d принтеров к печати; Creatio; 1C: Предприятие, ERP, УНФ; UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD; IDEF1X, UML, ERD, ChenER.