

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 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, AppStore 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
(Samsung IT
Academy)**
**Java Mobile
Development**

Spt 2021 - May 2022



РТУ МИРЭА
**Моделирован
ие Сред
иРазработка
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 1С: 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

✓ Выпуск релизных и тестовых версий приложений через Google Play Console, App Store

✓ Создание VR приложений для HTC VIVE, Oculus Quest, Cardboard, VR Box

✓ 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, Push Notifications, OpenAI, Thirdweb, Firebase, SteamVR, Oculus Integration, XR Interaction Toolkit, Google VR SDK, Vuforia

✓ Создание Android, Windows. iOS, macOS, WebGL приложений

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

✓ Моделирование, развёртка и 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#); 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; 1С: Предприятие, ERP, УНФ; UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD; IDEFIX, UML, ERD, ChenER.