





 korjick.artstation.com
 +49 176 311 77 097
 Германия, Дрезден, Wundtstrasse 7, 06021
 zzgriim@gmail.com
 github.com/korjick
 /in/korjick/
 Дата рождения: 04.09.2001

БУЛАТ ФАХРУТДИНОВ

Middle Unity Разработчик | Backend
Разработчик

НАВЫКИ

Языки программирования:

C#, Java/Kotlin, SQL, JavaScript/HTML/CSS, Python, Go

Технологии:

OpenXR (VR/AR), Unity URP/HDRP, Docker, Maya/Blender/Cinema 4D/Houdini, UniTask, Addressables, Mirror, DOTS/ECS, PostgreSQL, Git, Zenject/Dependency Injection/DI, CI/CD, SOLID, OOP, PyTorch/ONNX/ML/DL, Yarn Spinner, Animator, Netcore, Backend/Flask/Django/Spring/Go

ОБРАЗОВАНИЕ

10/2023 - нв	Магистратура по специальности Компьютерное моделирование и симуляция	Технический университет Дрездена, Германия
9/2019 - 6/2023	Бакалавриат по специальности Компьютерная инженерия	Казанский федеральный университет, Россия Итоговая оценка: GPA 3.76, эквивалент 1.3 в немецкой системе

ОПЫТ РАБОТЫ

10/2024 – нв	Python Backend Разработчик	TU-Dresden, Германия
	<ul style="list-style-type: none">• Разработка открытого фреймворка Kadi4Mat• Создание плагинов для интеграции нового функционала: анонимизация, публикация научных работ• DevOPS, конфигурирование тестовых стендов	
5/2023 – 2/2025	Middle Unity Разработчик / Проектная работа	Ludens/Woodrooms, Россия
	<ul style="list-style-type: none">• Разработал и интегрировал модель YoloV7 для распознавания объектов, экспортировал её в формат ONNX для бесшовной интеграции в Unity• Создал прототип AR-игры в реальном мире с использованием Niantic SDK• Разработал логику определения геолокации игрока и зонирования карты, обеспечивающую взаимодействие с внутриигровыми объектами аналогично Pokemon Go• Решил проблемы с импортом нейронных сетей в Unity, создав пользовательские сборки библиотек Microsoft ONNX в формате DLL• Реализовал взаимодействие Unity WebTexture с нейронными сетями, преобразующее обнаруженные объекты реального мира в внутриигровые активы• Разработал логику локализации игры• Спроектировал и реализовал клиент-серверное взаимодействие с использованием C# Sockets и Mirror• Создал логику квестов и системы обучения новых игроков, улучшив удержание игроков и процесс адаптации	

9/2021 – 5/2023	Middle Unity Разработчик / Мобильные приложения	Taptics, Россия
	<ul style="list-style-type: none"> • Спроектировал архитектуру игр с использованием паттернов проектирования, повысив масштабируемость и поддерживаемость • Реализовал различные игровые механики, такие как Match-3, Idler и Rogue-like • Интегрировал рекламные системы, включая Facebook Ads и Unity Ads • Интегрировал сервисы аутентификации аккаунтов (OAuth) от Google, Apple, VK и AppGallery, улучшив доступность для пользователей • Выпустил игры на AppGallery, адаптировав рекламную и монетизационную систему для платформы • Разработал пользовательские шейдеры в реальном времени • Создал системы квестов, инвентаря и обучения, улучшив адаптацию новых игроков и вовлеченность • Реализовал систему сбора метрик с использованием AppLovin, обеспечив принятие решений на основе данных • Проводил A/B тестирование, оптимизировав игровые функции и пользовательский опыт на основе результатов тестов • Разработал логику локализации игры 	
9/2021 – 9/2023	Преподаватель Android (Java)	Samsung Group / IT-лицей Казанского федерального университета, Россия
	<ul style="list-style-type: none"> • Преподавал программирование на Java и разработку Android приложений студентам 14-17 лет, в результате 90% студентов создали функциональные Android приложения к концу курса • Обучал студентов архитектуре мобильных приложений и игр, позволив им проектировать и разрабатывать собственные мобильные приложения и игры 	
6/2019 – 8/2021	Junior Unity Web Разработчик	Mageinn, Россия
	<ul style="list-style-type: none"> • Разрабатывал WebGL приложения для игровых платформ • Оптимизировал графику для веб-приложений путем сжатия текстур и активов, сократив время загрузки на 30% • Создавал шаблоны страниц Unity WebGL, обрабатывая HTML/CSS верстку и дизайн • Реализовал логику игровых автоматов и систем квестов, увеличив разнообразие игр и вовлеченность пользователей • Развертывал разработанные игры на серверах и писал код клиент-серверного взаимодействия, обеспечивая бесшовный онлайн геймплей 	

ЯЗЫКИ

Английский - B2, IELTS Academic Русский - родной

КУРСЫ

K-Syndicate	Unity Entity Component System Курс о подходе ECS к написанию геймплея в Unity	k-syndicate.school
K-Syndicate	Unity Addressables Практическое решение проблемы настройки и написания кода для загрузки распределенных игровых ресурсов в системе Addressables	k-syndicate.school
K-Syndicate	Архитектура Unity мобильных игр Курс об архитектуре игр в промышленных подходах	k-syndicate.school
Netology	Глубокое обучение	netology.ru
RobotDreams	Компьютерное зрение	robotdreams.cc
Volnitsa	Художник визуальных эффектов Полная серия курсов по созданию кинематографии, графики и эффектов с использованием современных 3D инструментов: Unreal Engine, Unity, Blender, Cinema 4D и др.	volnitsa.net