Меня зовут Игорь Гофман, я разработчик игр и программист из России. С детства увлекался играми и программированием, и с тех пор эта страсть стала моим делом жизни. После окончания школы я поступил в Государственный Университет Управления, где получил диплом по направлению "Прикладная Информатика". После университета я решил продолжить обучение и прошел курсы по разработке игр в GeekBrains и Skillfactory, где углубил свои знания в Unreal Engine и управлении процессами разработки игр.

У меня есть более 10 лет опыта работы в игровой индустрии. Я работал в крупнейших компаниях, а также на фрилансе. В компании Valve я принимал участие в создании обновлений для игры Dota 2. Моя работа включала разработку и оптимизацию игровых механик, а также улучшение производительности и устранение ошибок. В рамках проекта **Game** я являюсь частью команды GameCreators, где разработал алгоритм для основной механики игры, внося свой вклад в создание уникальных игровых решений.

Кроме того, я более 11 лет работаю фрилансером на платформе weblancer.net. За это время я принимал участие в создании более 100 игр для различных известных компаний, разрабатывая игровые механики, интерфейсы и алгоритмы. Этот опыт научил меня работать с разнообразными проектами, удовлетворять потребности клиентов и решать сложные задачи.

Я обладаю высокой квалификацией в программировании и дизайне, а также отличными навыками в графике и анимации, что позволяет мне не только разрабатывать программную часть игры, но и работать над её визуальным и анимационным оформлением. Я постоянно совершенствую свои навыки и стремлюсь к развитию, чтобы оставаться в курсе новейших технологий и трендов в разработке игр.