



# Литвиненко Евгений Олегович

Мужчина, 18 лет, родился 17 января 2003

+375 (44) 7279892

[litvinenko.man@gmail.com](mailto:litvinenko.man@gmail.com) — предпочитаемый способ связи

Проживает: Минск, м. Уручье

Гражданство: Беларусь, есть разрешение на работу: Беларусь

Хочу переехать: Украина, Польша, готов к редким командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Junior Unity developer

Начало карьеры, студенты

- Информационные технологии, Интернет, Мультимедиа

Занятость: частичная занятость, полная занятость

График работы: удаленная работа, гибкий график

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 1 год 1 месяц

Сентябрь 2020 —  
Сентябрь 2021  
1 год 1 месяц

### Индивидуальное предпринимательство / частная практика / фриланс

#### Unity developer

Составление ПЗ, ТЗ. Разработка архитектуры приложения, реализация ключевых функций проектов, прописывание логики взаимодействия объектов. Разработка интерфейса пользователя(UI) Android-приложений.

## Образование

### Среднее специальное

2022

#### Минский Колледж Предпринимательства

ПОИТ, Техник-программист

## Ключевые навыки

### Знание языков

Белорусский — Родной  
Английский — B1 — Средний  
Русский — C2 — В совершенстве

### Навыки

Обучаемость Visual Studio C# C# Unity Blender 3D ООП Git

## Дополнительная информация

### Обо мне

В последние годы я проходил обучение без возможности работать.

Изучение программирования начал с языка C++, изучил основы, после начал изучать C#,

Резюме обновлено 4 сентября 2021 в 15:10

поняв, что этот язык программирования активно используется в Unity, начал изучать Unity по книге, после чего ушёл в свободное изучение данного игрового движка.

Имею опыт в разработке гиперказуальных приложений на Android/ios. Разрабатывал 6 проектов на Unity, с каждым последующим изучал новые технологии для реализации описанного в Техническом Задании проектов. Понимаю в какие моменты лучше использовать сторонние плагины для Unity. Умею использовать Zenject, DOTween и другие ассеты для Unity. Имею знания в ООП, SOLID принципах и часто применял паттерн Object Pool.

В данный момент ищу работу для увеличения своего опыта, знаний и в принципе для возможности сделать что-то большее, чем просто курсовую работу для колледжа. В данный момент я всё ещё обучаюсь, поэтому ищу возможность удалённой работы.

Разрабатывал проект на пару с другом используя систему контроля версий GitHub.

Так же занимаюсь любительским моделированием в 3d редакторе Blender 3d.

ссылка на мой Github: <https://github.com/LitvinenkoMan>