

Марина Баканова

Москва

mbakanova2016@yandex.ru

+79814629457, tg @MoreBamp

О себе

Unity 3D разработчик, занимаюсь мобильной, десктопной и VR/AR разработкой. Работаю в среде 3D моделирования 3ds Max, владею навыками развёртки и текстурирования моделей в программе Substance Painter. Опыт Unity разработки, 3D моделирования и общий опыт программирования более 5 лет.

Портфолио: <https://more02.github.io/Portfolio/>

Опыт работы

Unity Developer | 3D modeller

RTUITLAB • Москва

02/2020 - Present

- Разработка программного кода на C#
- Разработка мобильных приложений в игровом движке Unity 3D от старта проекта до релиза
- Разработка VR приложений в игровом движке Unity 3D под Cardboard, VR Box, HTC VIVE
- Создание готовых к интеграции в игровые движки 3D моделей
- Участие в хакатонах и соревнованиях
- Настройка VR оборудования (HTC VIVE, Oculus)
- Демонстрация гостям VR контента, проведение инструктажа перед погружением в виртуальную реальность

Unity Developer

ЦПР • Remote

10/2022 - 12/2022

Проектная занятость по разработке программного продукта для работы с оборудованием с физическими органами управления.

- Разработка программного кода на C#
- Работа по интеграции и настройке плагинов для Unity 3D
- Работа над Level дизайном по генерации совпадающего с реальностью окружения

Основные навыки

- Знание C#
 - Знание Unity (Scripting, UI, Prefabs, ScriptableObject, Animations, Lightning, Particle Systems, Physics, Audio, Video, Profiler, Networking)
 - Создание десктопных и мобильных приложений
 - Создание VR приложений (HTC VIVE, Cardboard, VR Box)
 - Создание AR приложений (Vuforia)
 - SOLID, KISS, DRY, YAGNI, BDAF
 - Работа с системой контроля версий Git, GitHub, GitLab
 - Работа с оборудованием (HTC VIVE, Oculus)
 - Базовые навыки работы с Unreal Engine
 - 3D моделирование, анимация в среде 3ds Max
 - Создание UV развёртки 3D модели
 - Текстурирование в программе Substance Painter
-

Дополнительные навыки

English Intermediate, Языки программирования Java/Python/C++/C#/PHP, Создание web-страниц HTML/CSS/PHP/JS, Опыт создания клиент-серверных Android приложений, Базовые навыки Photoshop, Создание Android приложений (Java), Опыт работы с методологиями Agile, Scrum, Kanban, Опыт работы с SQL, Опыт работы в Jira, Confluence, Работа со скелетом (3Ds Max), Редактирование позы и анимации с mixamo, Подготовка 3D модели к печати, Владение нотациями UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD, IDEF1X, ERD, Chen ER, Опыт работы в Creatio, Опыт работы в 1C: Предприятие, 1C: УНФ, 1C: ERP

Образование

Прикладная информатика

РТУ МИРЭА • Москва

07/2023

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 СБЕР "SberStudent" (2021)

Топ 10 проектов на хакатоне "Junction Connected" (2020)

Java Mobile Development (Android | Java)

IT Академия SAMSUNG • Москва

05/2023

Моделирование сред и разработка VR/AR (3ds Max | Unity | C#)

РТУ МИРЭА • Москва

05/2022

Idea to Market Program

Stanford Center of Professional Development • Remote

10/2021

VR/AR (3ds Max | Unity | C#)

Технопарк "Кванториум" • Калининград

06/2019

Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)

Победитель хакатона первого всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2018)

Победитель второй степени всероссийского конкурса молодых разработчиков AR приложений от Epson (2018)

Абсолютный победитель международного конкурса инженерных команд (ICET2018)

Школа VR 360 (Unity | C#)

IT школа SAMSUNG | CONTENTED • Калининград

07/2018

Android Java Development (Android | Java | MySQL)

IT школа SAMSUNG • Калининград

06/2017

Победитель 2 степени конкурса «IT Школа выбирает сильнейших» (2017)

Веб-программирование | Основы создания сайтов

Учебный центр Unibix • Калининград

05/2017