

Баканова Марина

Unity Developer

+79814629457, tg @MoreBamp

mbakanova2016@yandex.ru

more02.github.io/Portfolio/

Москва

О П Ы Т Р А Б О Т Ы

Unity Developer

Kometa.Games

11/2024 - Present

- Разработка программного кода на C#
- Реализация новых игровых механик и логики взаимодействия с мета-системами игры
- Проектирование и создание внутренних систем приложения
- Рефакторинг и оптимизация объёмного legacy кода
- Взаимодействие с отделами геймдизайна, арта и qa

Unity Developer

DEXART

08/2023 - 09/2024

- Участие в разработке и поддержке кроссплатформенного приложения Dexart Metaverse
- Разработка программного кода на C#
- Интеграция запросов, подготовленных backend разработчиками
- Написание документации по выполненным задачам
- Создание сборок под платформы WebGL, Android, Windows, iOS, macOS, VR (Oculus Quest)
- Выпуск релизов через Google Play Console, App Store Connect
- Вёрстка адаптивных UI интерфейсов
- Работа в кросс-функциональной команде с разработчиками различных специализаций: frontend, backend, 3D моделлер, level дизайнер, тестировщик
- Проведение стажировки для junior- специалистов в течение пяти месяцев

Unity Lead Developer, Team Lead

Sotabato

08/2023 - 11/2024

Проектная занятость по разработке мультиплеерного игрового проекта и по осуществлению управления командой разработки.

- Руководство работой по формированию дизайн документов по итерациям проекта
- Формирование беклога задач
- Создание, планирование и наполнение спринтов, осуществление контроля за актуальностью статуса выполнения задач
- Проведение код ревью
- Проведение технических собеседований в процессе поиска новых Unity разработчиков
- Разработка программного кода на C#

О С Е Б Е

Unity 3D разработчик, занимаюсь мобильной, десктопной и VR/AR разработкой. Владею навыками моделирования, развёртки и текстурирования 3D моделей. Опыт Unity разработки и общий опыт программирования более 7 лет.

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

О С Н О В Н Ы Е Н А В Ы К И

- Знание C#

- Знание Unity (Scripting, UI, Prefabs, ScriptableObject, Animations, Lightning, Render Pipelines, Particle Systems, Shader, Shader Graph, Physics, Audio, Video, Profiler, Networking, Addressables, Deeplinking)

- Создание Android, Windows, iOS, macOS, WebGL приложений

- Работа с пакетами Ready Player Me, Localization, Unity Atoms, Agora, Mirror, Networking, FishNet, Photon, OpenAI, SteamVR, Oculus Integration, XR Interaction Toolkit, Google VR SDK, Vuforia

- Выпуск релизных и тестовых версий приложений через Google Play Console, App Store Connect, Microsoft Store, Oculus Store

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

- Работа с Unity Gaming Services (Cloud Content Delivery, Matchmaker, Game Server Hosting - Multiplay, DevOps - Build Automation)

- Создание VR приложений (HTC VIVE, Oculus Quest, Cardboard, VR Box)

- Создание AR приложений (Vuforia)

- SOLID, KISS, DRY, YAGNI

- ООП, алгоритмы, структуры данных

- Работа с системой контроля версий Git, GitHub, GitLab

- Базовые навыки работы с Unreal Engine

- 3D моделирование, анимация и создание UV развёртки 3D модели в среде 3ds Max

- Текстурирование в программе Substance Painter

Unity Developer | 3D modeller

RTUITLAB

02/2020 - 08/2023

- Разработка программного кода на C#
- Разработка Android/Windows приложений от старта проекта до релиза
- Разработка VR приложений под Cardboard, VR Box, HTC VIVE
- Создание готовых к интеграции в игровые движки 3D моделей

ДОСТИЖЕНИЯ

Участие в организации, проведении и оценке работ хакатона по дизайну уровней в мета-вселенной Dexart (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 СБЕРа "SberStudent" (2021)

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

Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)

Абсолютный победитель международного конкурса инженерных команд ICET (2018)

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

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

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

English Intermediate; Языки программирования Java/Python/C++/C#/PHP; Создание web-страниц HTML/CSS/PHP/JS; Опыт создания клиент-серверных Android приложений (Java + Retrofit); Создание Android приложений (Java); Опыт разработки десктопных WPF и UWP приложений (C#); Corona Renderer with 3Ds Max; Vray with 3Ds Max; Вёрстка интерфейсов в Figma; Базовые навыки Photoshop; Опыт работы с методологиями Agile, Scrum, Kanban; Опыт написания SQL запросов; Опыт работы с Postman; Опыт работы в Jira, Confluence, ClickUp; 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

Профессиональная переподготовка, квалификация "Программист", Java Mobile Development

РТУ МИРЭА | IT Академия SAMSUNG

09/2022 - 07/2023

Прикладная информатика, диплом с отличием

РТУ МИРЭА

09/2019 - 07/2023

Бакалавриат

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

РТУ МИРЭА

02/2022 - 05/2022

Idea to Market Program

Stanford Center of Professional Development

02/2021 - 10/2021

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

Технопарк "Кванториум"

09/2017 - 06/2019

Школа VR 360 (Unity | C#)

IT школа SAMSUNG | CONTENTED

09/2017 - 07/2018

Android Java Development (Android | Java | SQL)

IT школа SAMSUNG

09/2016 - 06/2017

Веб-программирование | Основы создания сайтов (HTML | CSS | PHP | SQL)

Учебный центр Unibix

05/2016 - 05/2017