



# Ярметов Фирудин Гаджиметович

Мужчина, 28 лет, родился 6 августа 1991

+7 (999) 8106103

land3dg@gmail.com — предпочитаемый способ связи

Skype: sliptory

Проживает: Железнодорожный

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов к переезду: Другие регионы, готов к командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Разработчик Unity3D

80 000

руб.

Информационные технологии, интернет, телеком

- Игровое ПО
- Программирование, Разработка

Занятость: полная занятость

График работы: полный день

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 4 года 10 месяцев

Февраль 2019 —  
настоящее время  
1 год 2 месяца

### MadMuseMedia

Москва

#### Unity Developer (C#)

Программирование интерфейсов, реализация коммуникации клиента с сервером (толстый клиент).  
Написание игровой логики на стороне клиента.

Январь 2019 —  
настоящее время  
1 год 3 месяца

### GitHub

github.com/Sliptory

#### C# Developer

Open Source

Ноябрь 2018 —  
Февраль 2019  
4 месяца

### НПО Варя

Москва

#### Unity Developer (C#)

Создание ПО для инерциальной системы отслеживание движений.

Октябрь 2017 —  
Сентябрь 2018  
1 год

### SargosGames

Москва, sargosgames.com

#### Разработчик UE4 (C++/Blueprint)

Разработка различных механик, при помощи blueprints. Частичный перенос оных на C++.  
Много работал с BehaviorTree и EQS (делал AI).

Сентябрь 2017 —  
Октябрь 2017  
2 месяца

### Меркатор, Группа

Россия, www.mercator.ru

#### Разработчик Unity (C#)

Делал программу на юнити, для передачи "60 минут". Её не использовали впоследствии :)

Август 2015 —  
Август 2017  
2 года 1 месяц

## ChingisLLC

Москва, [www.chingis.net/](http://www.chingis.net/)

### Гейм-дизайнер, Разработчик Unity

Сперва геймдизайнил и собирал проекты в юнити. После ухода программиста, начал изучение C# применительно к юнити. Знаю юньку, как свои пять пальцев.

В основном делал AR/VR проекты: PC, Android, iOS.

Проекты которые сделал:

1. СказКино (AR/VR под GearVR)(заказной) - Геймдизайн, анимация и сборка в Юнити.
2. Kitty Catch VR(GooglePlay, тут была ссылка, проект успешно выпилен из стор) - Весь цикл.
3. Drone Defence VR (GearVR, <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1441309065894097/>) - Оптимизация(переделал пол проекта) и выход в стор.
4. Maski VR (GearVR, AppStore, Steam, GooglePlay) - Весь цикл([https://store.steampowered.com/app/616810/Maski\\_VR/](https://store.steampowered.com/app/616810/Maski_VR/)).
5. Презентация для ГЕОПРОЕКТА - Оптимизация.

Несколько рифтов (аттракционы) для Шестой степени.

И еще пять, шесть заказных проекта (как под ПК, так и для мобилки, AR/VR). Поработал с системой OptiTrack (немного разбираюсь в ней, делал проект под нее).

Март 2015 — Май  
2015  
3 месяца

## Студия КЕФИР,

Волгоград, [www.kefirgames.ru](http://www.kefirgames.ru)

### Гейм-дизайнер

Гейм-дизайн фейсбучной тюряги.

## Образование

### Неоконченное высшее

2014

#### Российский государственный социальный университет, Москва

Информационные технологии, Прикладная математика и информатика (бакалавр прикладной математики и информатики)

## Повышение квалификации, курсы

2014

### Гейм-дизайн

ScreamSchool, Game-Design

## Ключевые навыки

Знание языков

Русский — Родной

Английский — B2 — Средне-продвинутый

Навыки

C#

Office

SVN

Unity

Ableton

FTP

Unreal Engine 4

C++

Git

sourcetree

FMOD

## Дополнительная информация

Рекомендации

Chingis

Мария Николаева (Продюсер)

Обо мне

Заядлый геймер и музыкант.