

Морсков Владислав

Игровой продюсер / Unity разработчик

Контакты

Телеграмм: @madsys_w

Почта: vlades60305@gmail.com

Образование

- Обучение в «IT ментор»
- Обучение в XYZ School по профилю «Продюсирование игр»
- Обучение в ВУЗе ЮУрГУ по профилю «Управление бизнесом и проектами» (2023-2028)

Фриланс

Продюсирование разработки проектов для [Sport24](#), Unity разработка (2024 - 2025)

- разработка в Unity
- организация разработки
- общение с заказчиком
- хостинг проекта
- интеграция таблиц лидеров в проект
- расчёт сметы
- Оптимизация веса и производительности

Unity разработка в проекте [Берлоги](#) (2025 - настоящее время)

- разработка мини-игр
- доработка архитектуры проекта
- вёрстка интерфейсов игры

Разработка игр на Яндекс Игры (2022-2024)

- Полный цикл разработки проекта
- Создание документации
- Разработка и оптимизация проектов в Unity
- Создание маркетингового материала
- Внедрение сервиса YandexSDK

Навыки

Языки: C#. JavaScript, HTML, CSS

Движки: Unity

Сетевые решения: Unity FishNet, Unity Mirror

Фреймворки: Newtonsoft, .NET Api

Пакеты Unity: Unity Addressables, Shader Graph, Cinemachine, ProBuilder, Profiler

Софт скиллы

- Умение организовывать работу команды
- Быстрая обучаемость
- Эффективный тайм-менеджмент
- Навыки выступлений и преподавания
- Возможность холодно мыслить в критических и стрессовых ситуациях

Языки

Английский: уровень C1

Русский: носитель

Дополнительный опыт

Управлял студией по разработке компьютерных игр из 17 человек (2021-2023)

- Отвечал за планирование развития студии и организацию работы
- Unity разработчик

Преподаватель разработки игр на Unity и Roblox в школе [«Алгоритмика»](#) (2023-2024)

- Выпустил 5 групп детей с дипломными проектами, пришедшими без опыта

Около полугода брал различные небольшие заказы механик на Unity

Работал в дочерней компании Газпрома «АО СТНГ» в отделе УПП (2024)

- Занимался подготовкой отчётных таблиц для передачи заказчику

Опыт работы в Blender, MagicaVoxel и xNormal

- Легко могу доработать модель художника или разработать несложные модели с нуля. Владею моделированием, скульптингом, запеканием, на очень хорошем уровне анимациями

Обучение в Yodaev.School по профилю UI/UX дизайнер (2024)

- Не оконченное. Владею базовыми приёмами разработки UI/UX, анализом аудитории и АБ тестированием

Рекомендации

Чебаков Владимир Игоревич – франчайзи школы «Алгоритмика»

Лакин Никита Станиславович – Организатор олимпиады по "Разработке компьютерных игр" (НТО)

GitHub

GitHub - <https://github.com/VlaMor60305>