



# Готин Андрей Олегович

Мужчина, 34 года, родился 17 апреля 1991

+7 (977) 3906483 — предпочитаемый способ связи • @guccibambucci - предпочтительно писать в телеграм  
andr.gotin@gmail.com

Проживает: Санкт-Петербург, м. Площадь Восстания  
Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия  
Не готов к переезду, готов к командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Unity Developer

Специализации:

— Программист, разработчик

Занятость: полная занятость, частичная занятость, проектная работа

График работы: полный день, сменный график, гибкий график, удаленная работа

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 5 лет 9 месяцев

Март 2022 —  
настоящее время  
3 года 8 месяцев

### Bambucci Games

[t.me/BambucciGames](https://t.me/BambucciGames)

#### Owner/CTO

Разработка гипер/гибрид казуальных игр самостоятельно, а позже с небольшой командой (несколько разработчиков, продюсер, гейм дизайнер и 3д художник), плотное сотрудничество с издательством Hoopsly.

Обязанности: полный цикл разработки проектов по концепту, руководство небольшой командой, внедрение и настройка SDK монетизации и рекламы, публикация игр на Google Play.

Июнь 2021 —  
Февраль 2022  
9 месяцев

### Space Monkey Games

[play.google.com/store/apps/dev?id=7197609507233960577](https://play.google.com/store/apps/dev?id=7197609507233960577)

#### Unity Developer

Самостоятельная разработка прототипов гиперказуальных игр для заказчика.

Обязанности: полный цикл разработки проектов по концепту (работа с Unity, весь код, анимации, визуал, UI и т.д.)

Февраль 2020 —  
Июнь 2021  
1 год 5 месяцев

### Teletower Studios

Белгород, [teletowerstudios.com](https://teletowerstudios.com)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет  
• Разработка программного обеспечения

#### Гейм-дизайнер

Участие в создании множества прототипов гиперказуальных игр для последующей отправки издателям на тесты.

Обязанности: работа с движком Unity, создание визуальной составляющей (подбор материалов,

шейдеры, эффекты), настройка игровых объектов и уровней, создание и модификация 3д моделей используя Blender, работа с текстурами в Photoshop, поиск ассетов для внедрения в проект, работа с аниматором, запись видео креативов.

Образование

Неоконченное высшее

- 2014

**Белгородский университет кооперации, экономики и права, Белгород**

Информационных систем и защиты информации, Организации и технологии защиты информации
- 2010

**Белгородский университет кооперации, экономики и права, Белгород**

Среднего Профессионального Образования, Автоматизированные системы обработки информации и управления

Тесты, экзамены

- 2019

**IELTS Cyprus**

British Council, IELTS

Навыки

- Знание языков

Русский — Родной

Английский — C1 — Продвинутый
- Навыки

Unity

C#

Android

Game Programming

Blender 3D

Английский язык

Adobe Photoshop

GitHub

Дополнительная информация

- Обо мне

Занимаюсь разработкой игр на Unity в течение 5 лет, начинал в качестве гейм дизайнера в небольшой команде по разработке гиперказуальных игр, затем работал как самостоятельный разработчик в студии, позже работал с издательством напрямую в составе небольшой команды.

Более 4 лет опыта разработки на C#, знаком с принципами ООП, SOLID, KISS, DRY.

Пример кода можно посмотреть тут: <https://github.com/bambucci/TankSurvival>

Уверенно работаю в Unity и с его компонентами (Animator, UI, Profiler, Cinemachine, Timeline и т.д.), а также сторонними ассетами (DOTween, VContainer, UnitTask, Odin Inspector).