



Погосов Одиссей Андреевич

Мужчина, 26 лет, родился 24 января 1999

+7 (999) 3792998

ddosmaster@yahoo.com — предпочитаемый способ связи

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/odissey-pogosov-a78013247/>

Другой сайт: <https://definitelydog.itch.io/>

Проживает: Санкт-Петербург

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Level Designer

Специализации:

- Аналитик
- Гейм-дизайнер
- Дизайнер, художник
- Программист, разработчик
- Тестировщик

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 — 3 года 8 месяцев

Март 2025 — Май 2025
3 месяца

VAMEON

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

Technical Designer

Unity++

Сентябрь 2021 — Август 2024
3 года

G5 Entertainment

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)

Level Designer

- Создание и настройка игровых уровней/сцен
- Создание и настройка катсцен
- Создание и настройка квестов
- Концептирование новых уровневых механик
- Написание спецификации на уровневые механики
- Дизайн сущностей, отвечающих за наратив и за передачу сюжета игроку

Апрель 2021 — Август 2021

BearsCom Games

5 месяцев

Game Designer

- Ведение проекта и создание документации игры
- Создание схем уровней
- Создание и текстурирование уровней в Tiled
- Работа со светом, расстановка освещения в игре
- Настройка сцен в Unity, работа с префабами и скриптами.

Образование

Бакалавр

2021

**Санкт-Петербургский государственный университет
аэрокосмического приборостроения, Санкт-Петербург**
8, Бизнес-информатика

Тесты, экзамены

2022

DevtoDev
Pixonic, Level Designer

Электронные сертификаты

2022

A/B тесты в играх
HYPER-CASUAL GAMES
Level Design
Mimo Python
Дизайн-документация
Разработка инди-игры

Навыки

Знание языков

Русский — Родной
Английский — B1 — Средний

Навыки

Adobe After Effect Adobe Photoshop Видеомонтаж Game Programming
Фотография MS Visio Unity MS Excel Google Docs Pico-8 Tiled
Git SVN Разработка компьютерных Игр Unity 3D
Математическая статистика 3D Моделирование Python PyCharm
Figma 3D JavaScript MS PowerPoint Blender Unreal Engine
3D-графика Проведение презентаций UX Дизайн

Опыт вождения

Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне

Опыт в геймдизайне и разработке уровней

1. Разработал 1000-1500 уровней для Match-3 игр (баланс, механики, постепенное усложнение).

2. Создал 15 сцен для Hidden Object Games (HOG) с нарративным дизайном и визуальными головоломками.
3. Проектировал 100+ уровней для гиперказуальной игры Screw Jam (логика, иерархия прохождения).
4. Работал техническим дизайнером: настройка уровней в Unity через JSON-конфиги, интеграция с бэкендом.

Ключевые навыки

1. Геймдизайн:

- 1) Расчет баланса (Google Sheets, Excel), дизайн-документы, механики для hyper-casual, платформеров, стратегий.
- 2) Лейвел-дизайн: от блокинга до финальной полировки (Unity, Pico-8, кастомизированные движки).

2. Визуальная часть:

- 1) Художник по свету и VFX (освещение, пост-обработка).
- 2) Создание low-poly и пиксель-арт моделей (Blender, Aseprite).

3. Техническая реализация:

- 1) Работа с Unity (префабы, сцены, настройка через JSON).
- 2) Основы программирования для автоматизации задач (например, генерация уровней).

4. Дополнительно

- 1) Глубокий игровой опыт (анализ механик, прототипирование идей).
- 2) Арт-дирекшен: контроль визуального стиля проектов.