



Кенгерли Феликс Сергеевич

Мужчина, 35 лет, родился 22 декабря 1987

+7 (909) 7088887 — предпочитаемый способ связи • https://t.me/K_FELIKS

FELR@yandex.ru

Другой сайт: <https://github.com/iFEL1x>

Проживает: Москва, м. Семеновская

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Unity Developer

Специализации:

- Гейм-дизайнер
- Программист, разработчик

Занятость: проектная работа, полная занятость

График работы: удаленная работа, полный день

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 12 лет 8 месяцев

Октябрь 2022 —
настоящее время
5 месяцев

Авена

Unity Developer

- Программирование игровых механик, инструментов и расширений редактора Unity на языке C#;
- Верстка контента на движке Unity с использованием разработанных инструментов и скриптов;
- Согласование функциональности с продюсером, программистами, художниками, дизайнерами и тестировщиками.

Стек технологий:

GitLab, JetBrains Rider, C#, Unity3D.

Май 2022 —
Октябрь 2022
6 месяцев

Работа в команде разработчиков (Проектная работа)

Unity Developer

- Создание и генерация карт с использованием "Editor" Unity, наполнение их ассетами;
- Создание анимаций и системы управления игрока.
- Программирование игровых механик, инструментов на языке C#;
- Оптимизация уровней для VR устройств.

Стек технологий: C#, ООП, GitLab, XML, Json, VS.

На базе Unity: URP, FishNet, Pool, Tilemap, Invers kinematic 2D, Blend Tree, Sprite Swap,

NavMesh, Input System, Terrain Tools.

Март 2021 —
Апрель 2022
1 год 2 месяца

Pixel.one, Razeware LLC (Обучение)

pixel.one

Unity Developer

- Программирование игровых механик;
 - Создание мини игр жанра: Match-Three(2D), Tanks(2D), Platformer(2D), Bomberman(3D).
 - Оптимизация проектов под мобильные (Android) и стационарные (Windows) устройства.
- <https://github.com/iFEL1x?tab=repositories>

Стек технологий:

Unity3D, C#, ООП, VS, Git, Sourcetree.

На базе Unity: ScriptableObject, GameManager, Animator, PlayerPrefs, Action, UI, Raycast.

Июль 2010 — Май
2021
10 лет 11 месяцев

Игорская промышленная корпорация

Ведущий системный администратор

Начинал с позиции системный администратор и получил повышение в процессе прохождения дополнительного обучения.

Ключевые результаты / проекты:

- Внедрение, настройка и последующее сопровождение CRM системы во всех компаниях группы.
- Усиление информационной (сетевой) безопасности бизнеса, развертывание межсетевых экранов.
- Вывод части сервисов на аутсорсинг / сторонние хостинги.
- Внедрение централизованной антивирусной защиты для всего холдинга.
- Развертывание сервера виртуальных машин, NAS серверов и внедрение систем резервного копирования (VSS, Cloud Sync).

Задачи:

- Администрирование IT инфраструктуры закрепленных бизнес-единиц в структуре корпорации;
- Поддержание работоспособности оборудования (серверного, СХД, сетевого, АТС, СКУД и др.);
- Внедрение, обновление различных прикладных ИС (банк-клиенты, ЭЦП, CRM системы, 1С и т.д.);
- Настройка / сопровождение IT сервисов (корпоративная почта, домен, AD, DNS, DHCP, VPN и пр.);
- Участие планировании развития IT функции компаний, анализ / сокращение затрат IT бюджета.

Образование

Неоконченное высшее
2010

Сургутский государственный университет, Сургут

Информационные технологии

Электронные сертификаты

2021	Создание 2D игра в Unity
2020	Иллюстрация в Adobe Illustrator

Ключевые навыки

Знание языков	Русский — Родной Английский — A2 — Элементарный
Навыки	C# ООП Unity3D Git Blender 3D MS Visual Studio Разработка компьютерных Игр Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe After Effect Voxel

Опыт вождения

Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне	<p>Последние 10 лет работал в сфере IT, «Системным Администратором» прекрасно понимаю, как устроен современный ПК, мобильные\портативные устройства, консоли, что у них под капотом, поэтому мне легче усвоить информацию из разных IT источников. Понимаю насколько важна оптимизация любого проекта под любое устройство.</p> <p>Всегда слежу за последними новостями и новинками мира IT, Игр и Геймдева.</p> <p>Ранее я прошел несколько курсов по Unity, C# и графических редакторов, выполнил курсовую работу и получил сертификат.</p> <p>Во время обучения использовал книги:</p> <ul style="list-style-type: none">- Джереми Гибсона «Unity и C# Геймдев от Идеи до Реализации»;- Адитья Бхаргава «Грокаем Алгоритмы». <p>и YouTube:</p> <ul style="list-style-type: none">- «Simple Code», «Emerald Powder», «Insane One», «Night Train Code» и другие. <p>С детства я увлекаюсь играми, имею большой опыт разных жанров на разных устройствах, они для меня не просто развлечение, а погружение в другие миры и истории.</p> <p>Теперь я хочу вложить свой вклад в новый мир и рассказать захватывающую историю.</p> <p>Создавать Игры которые оставят частичку себя, в памяти игроков.</p>
---------	---