



# Кенгерли Феликс Сергеевич

Мужчина, 34 года, родился 22 декабря 1987

+7 (909) 7088887 — предпочитаемый способ связи • [https://t.me/K\\_FELIKS](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

### Junior Unity Developer

Специализации:

- Программист, разработчик
- Гейм-дизайнер

Занятость: проектная работа, полная занятость

График работы: удаленная работа, полный день

Желательное время в пути до работы: не имеет значения

## Опыт работы — 12 лет

Август 2021 —  
настоящее время  
11 месяцев

### Razeware LLC

[www.raywenderlich.com/](http://www.raywenderlich.com/)

#### Unity-разработчик (обучение)

- Взаимодействие объектов с Raycast.
- Последовательный вызов цепочки событий через анимацию объектов.

Проект:

Три в ряд (Match-3). Задействован двухмерный массив, который является игровым полем и заполняется одним префабом, исключением является спрайт префаба. В момент заполнения игрового поля задействован цикл, который используя Raycast считывает спрайт раннее установленного объекта, левой и нижней ячейки массива игрового поля, от текущего устанавливаемого объекта. Полученные спрайты от объектов, вычитаются из массива спрайтов, оставшиеся спрайты в массиве случайно устанавливаются к текущему объекту префаба, тем самым исключает совпадение ячеек уже в начале игры. Уничтожение однотипных объектов осуществляется через имя спрайта.

Ссылка на проект:

[https://github.com/iFEL1x/Match-Three\\_Demo.git](https://github.com/iFEL1x/Match-Three_Demo.git)

[https://disk.yandex.ru/d/IWRrTNHh\\_UD26g](https://disk.yandex.ru/d/IWRrTNHh_UD26g)

Проект:

Бомбермэн (Bomberman).

Ссылка на проект:

[https://github.com/iFEL1x/Bomberman\\_Demo.git](https://github.com/iFEL1x/Bomberman_Demo.git)

<https://disk.yandex.ru/d/VxmAb7aim0hHhA>

Июль 2021 —  
Август 2021  
2 месяца

### Unity3DSchool

Москва, [unity3dschool.com/](http://unity3dschool.com/)

#### Unity-разработчик (обучение)

- В проекте взаимодействуют массивы, списки и очереди с циклами.
- Построение всего проекта максимального подводилось под ООП.

Проект:

Танки 2D (Tanks 2D). В проекте используются несколько типов танков-врагов, управляемые скриптом, в построение которых используется наследование абстрактных классов. Каждый тип танка хранится в пуле объектов и активируется на случайной точке возрождения, тип возрожденного танка, зависит от случайного числа суммы массива класса танков и суммы набранного очков игроком. Так же пул содержит ядра танка игрока, чтобы исключить создание объекта во время игры, тем самым оптимизирую проект.

Март 2021 —  
Июль 2021  
5 месяцев

## Pixel - Онлайн школа

Москва, [pixel.one/](https://pixel.one/)

### Unity-разработчик (обучение)

- Разработка велась в Unity3D на языке программирования C# с использованием ООП методов и паттернов проектирования.
- Проект был размещен в сервисе GitLab с использованием ПО Sourcetree.

Проект:

2D Платформер. В проекте создан GameManager и БД на ScriptableObject для часто используемых данных как для удобства обращения к ним, так и оптимизации проекта. Реализовано создание объектов инвентаря (ScriptableObject), через компоненты класса GUILayout.

Взаимодействие объектов инвентаря с игроком осуществляется через делегата событий Action, а объекты сцены, через коллизии и программирование анимацией.

Сохранение данных пользователя в интерфейсе выполняется компонентом класса PlayerPrefs.

Проект оптимизирован под мобильные (Android) и стационарные (Windows) устройства.

Ссылка на проект:

[https://github.com/iFEL1x/Demo\\_Level\\_Platformer2D\\_Android.git](https://github.com/iFEL1x/Demo_Level_Platformer2D_Android.git)

<https://disk.yandex.ru/d/cIYAhsDgbVG1sg>

Июль 2010 —  
Май 2021  
10 лет 11  
месяцев

## Югорская 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

GitHub

SOLID

Blender 3D

Adobe Illustrator

MS Visual Studio

Unity

Game Programming

Разработка компьютерных Игр

Git

## Опыт вождения

Права категории B

## Дополнительная информация

Обо мне

Последние 10 лет работало 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. Я понимаю насколько важна оптимизация любого проекта под любое устройство. Всегда слежу за последними новостями и новинками мира IT, Игр и Геймдева. Для меня это одно целое.

За последний год я прошел несколько курсов по Unity и C# (и графических редакторов), выполнил курсовую работу и получил сертификат, я серьезно себя настроил на постоянное повышение своих навыков.

Продолжаю изучать Unity3D и C# по книгам (бумажные издания), сейчас читаю Джереми Гибсона «Unity и C# Геймдев от Идеи до Реализации», Адитья Бхаргава «Грожаем Алгоритмы», на очереди Стив Макконелл «Совершенный Код» и Джесси Шелл «Гейм дизайн - Как создать игру, в которую будут играть все»

Также изучил видео по C# на YouTube канале «Simple Code». Слежу за каналами по Unity3D «Emerald Powder» и «Eccentric Games»

Сейчас изучаю английский на B1, поставил себе цель, пройти в оригинале «Starfield»