



Evgeniy Kryshnev

itroy32.tqlegend@gmail.com

Website: <https://www.linkedin.com/in/evgeniy-kryshnev-1b3a27263>

Phone: +375447272083

Objective

С июня 2021 года в сфере GameDev => имею практический опыт работы техническим дизайнером
В 2022 году я начал самостоятельно изучать C# и движок Unity.
В июле 2023 года я завершил образовательный проект «Разработчик игр на Unity».
Portfolio - <https://github.com/itroy32tq>

Work experience

Awem

jun 2021 – jun 2023

Technical Designer

Middle Technical Designer. Проекты: Cradle Of Empires

Основные инструменты:

- Sublime Text
- Photoshop

Типы выполняемых работ:

- интеграция готовых ресурсов
- верстка UI по готовым макетам- интеграция и настройка анимаций (Spine, Magic Particles)
- написание простой игровой логики (Lua)
- подготовка технической документации

Системы контроля версий: Git, svn

Комитет государственной безопасности

sep 2009 – apr 2021

Оперативный сотрудник

Общение с людьми, анализ и обработка больших объемов информации, подготовка аналитических документов

ОАО "Белшина"

aug 2007 – sep 2009

Инженер-электроник

Обеспечение и поддержание бесперебойной работы промышленной электроники сборочных цехов Завода крупногабаритных шин. Диагностика и программирование контроллеров, устранение текущих неисправностей.

Education

Автоматизация технологических процессов и производств

2002 – jun 2007

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий (БГУТ)

Инженер по автоматизации

Диплом по переподготовке по специальности финансы

2002 – jun 2007

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий (БГУТ)

Финансист

Учебный проект "Разработчик игр на Unity"

2022 – jul 2023

Нетология

В состав программы входило 9 модулей по расширению знаний на C#, Unity и этапам созданию мобильных игр. В итоге реализован дипломный проект с релизом игры "Покер"

<https://github.com/itroy32tq/Poker-Prototyp>

Учебные проекты: <https://bitbucket.org/kryshnev/>

Qualifications

Unity

- Prototyping
- Photon
- Zenject
- DoTween

C#

- понимание ООП и паттернов проектирования

Photoshop

Figma

Spine

Python

Lua

Достижения

Участвовал в разработке и доведении до релиза ряда крупных и успешных фич на проекте. За успехи, высокую вовлеченность и превосхождение ожиданий отмечался extra mail bonus.

Личные качества

Обладаю высокой стрессоустойчивостью, аналитическим мышлением и способностью анализировать и структурировать большие объемы данных. Комфортно себя чувствую в зоне многозадачности. Успешно работаю как самостоятельно так и в команде. Высокий уровень ответственности как за личную работу так и результат в целом. Быстрая обучаемость и сильная мотивация развиваться в новых направлениях профессиональной деятельности.