

# Джулиана Скуратовская



+7(996)663-45-10



<https://www.behance.net/julianaskurato>



[julisinjuly@gmail.com](mailto:julisinjuly@gmail.com)



<https://github.com/julisinjuly>



<https://www.linkedin.com/in/juliana-skuratovsky-081674267/>



Москва, Россия



## Резюме на должность:

C++ и Blueprints разработчик

## ОПЫТ

- Pet-проект **"HEADLESS"**, 8 сцен в Sequencer, все материалы кастомные, 1 система Niagara, все собственные модели, настроенная сцена и выставленный свет, таймлайны для передвижения платформ, **продюсер**.
- Pet-проект **"Fallen"**, система полёта, система оружия из 3 элементов, процедурная генерация уровней, 3 типа AI врагов, документация и планирование, проджект-менеджер, **кодер**.
- Хоррор в славянском сеттинге **"Harvest"**, AI логика, соединение кода движения, инвентаря и взаимодействия с предметами, система квестов и автосейвов, интеграция катцен, оптимизация, **девелопер**.
- Шутер от первого лица **"BartenderEnder"**, студия **"Rabbiot"**, AI логика врагов: патруль, стрельба, побег, AI-девелопер.
- **Разработчик** и проджект-менеджер в архитектурном бюро "Dream Park". Внедрение игровых механик при демонстрации объекта.

## РЕЗЮМЕ

Опыт работы с блюпринтами и C++. Обладаю твёрдым пониманием объектно-ориентированного программирования и его внедрения в архитектуру проекта.

На практике применяю продвинутое знание Unreal Engine и владею процессами оптимизации.

Дисциплинирована, организована и ответственна. Кроме того, я всегда стремлюсь к достижению целей и коммерческому успеху. Больше всего ценю планирование, рациональность, дипломатичность, целенаправленность и уважение к личности.

Отлично нахожу язык с людьми. Есть навыки решения конфликтов, нахождения выигрышных путей и управления командой: проджект-менеджер студии Noble Rot, состав: **20 человек**. Хорошо адаптируюсь к новым обстоятельствам.

Искренне заинтересована в процветании и успехах моей компании, потому что беру это на личный счёт.

## ОБРАЗОВАНИЕ

- **2019-2021** Лицей при Высшей Школе Экономики, направление: «Востоковедение».
- **2022-2026** Бакалавриат **Гейм-дизайн** Высшая Школа Экономики.

## НАВЫКИ

Blueprints.

C++, Visual Studio.

Python.

Unreal Engine: Sequencer, Materials, Anim BP, Behavior Trees, и т.д.

Adobe Photoshop, Indesign, Illustrator, After Effects, Media Encoder.

Maya, Blender, Substance Painter, Zbrush.

Jira, Trello.

English C1, Russian C2, German A2, Japanese A2.

Procreate.