

# 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:

Тестировщик

## ОПЫТ

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

## РЕЗЮМЕ

Я – Quality Assurance Tester. 3 года работаю в геймдеве, умею работать по методологии Agile/Scrum и Kanban. Фиксирую баги, пишу детализированную документацию и отчетность.

Пишу базовый код на Python. Умею выявлять баги в механике, балансировке и интерфейсе. Тесно взаимодействую с разработчиками, дизайнерами и другими QA-специалистами для приоритезации багов, налаживаю эффективную коммуникацию и нахожу быстрое решение проблем в кросс-функциональных командах. Собираю и интерпретирую игровые метрики, отзывы игроков и телеметрию, чтобы вносить основанные на данных улучшения дизайна и повышать вовлечённость пользователей.

Знаю C++ и блюпринты в контексте Unreal Engine, работала с 3D софтом и Adobe пакетом, поэтому хорошо ориентируюсь в экспорте и импорте. В рамках профессиональных проектов я составляла списки багов, выявляла слабые места в производительности и предлагала возможные решения. Увлечена игровой тематикой, слежу за новыми трендами в разработке игр и практиками гейм дизайна, постоянно совершенствую навыки через пет проекты и гайды. Мой уровень английского — C1, поэтому легко могу изучать и составлять документацию на этом языке, общаться в международной компании, а также делать переводы.

## 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.