



Пепеляев Максим

Младший разработчик,
Студент НИУ ВШЭ

05.06.1999, 23 года
 Россия, Пермь
 +7 996 082 72 94
 makspepe7@gmail.com

makspepe
 makspepe
 maxpepe7

Языки

Английский C1 Продвинутый
 Немецкий B1 Средний
 Китайский A1 Начальный

Навыки

C#
 Unity
 C++
 UE
 Python
 numpy, scikit, pandas
 SQL
 Postgre, MySQL
 LaTeX
 Git

Качества

Внимание к деталям
Лидерство
Творческий взгляд
Адаптивность
Решение проблем

Образование

Бакалавриат

09/2019 – 06/2023 **Программная инженерия** Высшая Школа Экономики (ВШЭ)
GPA:8.0/10

Основные темы: алгоритмы, управление программными проектами, проектирование и архитектура программного обеспечения, системы баз данных, машинное обучение, UX и написание документации.

Языки, используемые в практических заданиях и групповых проектах: C#, C++, Assembler, Python, R, Java, JavaScript.

Выпускная квалификационная работа Высшая Школа Экономики (ВШЭ)

Разработка инструмента для создания игровых уровней с использованием генеративных нейронных сетей.

Дополнительный профиль

09/2020 – 06/2022 **Майнор «Менеджмент»** Высшая Школа Экономики (ВШЭ)
GPA:9.3/10

Основные темы: планирование, стратегический и операционный менеджмент, управление человеческими ресурсами и конфликтами, управление проектами, маркетинг.

Сформировал и руководил командой для опроса студентов, связи с преподавателями и корректировки траектории обучения в зависимости от результатов опросов.

Мои проекты

12/2022 – 06/2023 **Инструмент для создания игровых уровней с помощью генеративных нейронных сетей**

Обучение GAN на играх с похожим дизайном уровней, возможностью задавать параметры генерируемых уровней, модуль экспорта в редакторы UE и Unity.

06/2022 – 09/2022 **Разработка многопользовательского шутера | UE5**

Система компенсации задержки сети на стороне клиента, настраиваемые режимы игры, редактор уровней.

12/2021 – 04/2022 **Разработка roguelike-игры | Unity**

Роглайк шутер, процедурно генерируемые уровни, пазлы, инструменты для модификации.

01/2020 – 04/2020 **Нейронная сеть для автомобиля | Unity**

Глубинная нейронная сеть на C#, обучение с подкреплением соревнованием 20 машин на трассе в Unity.

Опыт работы

05/2022 – 06/2022 **Стажер в лаборатории ВШЭ** Высшая Школа Экономики (ВШЭ)

Инструмент на HSE API: сбор данных с сайтов и API, форматирование информации, отправка данных в зависимости от аргументов запроса.

Внеучебная деятельность

Моддинг Декомпиляция и модификация множества видео игр. Создание полноценных модов, инструментов, коллаб для: Mount & Blade, Total War: Warhammer 2, Dawn of War, STALKER Anomaly, Rim-world, Slay the Spire.

Видео Создание видеороликов, творческие эксперименты с исследованием различных форм повествования.

Музыка Начинающий аудиоинженер и композитор, 15+ композиций, в основном с использованием синтезатора и электрогитары.

Обучение Написание углубленных руководств по использованию программных инструментов, моддингу, игровым стратегиям.