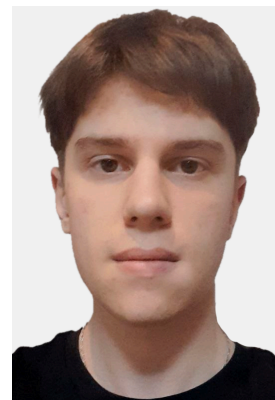


Герасимов Андрей Дмитриевич

Тестировщик-автоматизатор

Санкт-Петербург | 03.12.2004 | +7(910)700-12-41 | gerasandr@gmail.com

tg:@gerasandr - предпочитаймый



О себе:

Несколько лет активно интересуюсь IT и участвую в реальных проектах. Два года участвовал в разработке и управлении игровым Live-Ops проектом, где получил практический опыт в организации процессов, коммуникации с командой и пользователями. Много работал с кадрами и писал документацию под разные задачи на проекте.

Помимо IT увлекаюсь литературой и историей. В настоящее время являюсь членом организационного отдела студенческого совета.

Образование:

СПбГУТ им. проф. Бонч-Бруевича

Специальность: 09.03.02 Системное и прикладное программирование информационных систем, 3 курс (год окончания - 2026)

Дополнительное образование:

Повышение квалификации - «Инженер в сфере БАС» (Беспилотные Авиационные Системы) (108 часов) от ООО «1Т» на базе СПбГУТ (сентябрь - ноябрь 2024)

Повышение квалификации - «Инженер по тестированию ПО» (38 часов) от ООО «Ред Софт» на базе СПбГУТ (апрель - май 2025)

Профессиональные навыки:

- Умение составлять тест-кейсы, чек-листы и багрепорты
- Основы Python (Selenium), HTML
- Составление, ведение и работа с документацией разного формата
- Опыт взаимодействия с разработкой, владение базовыми принципами аналитики и приоритизации задач
- Практический опыт работы с инструментами Linear, ClickUp, Notion, Miro, Google Docs, PostgreSQL, метриками Grafana
- Уверенное использование ИИ-инструментов в обучении и закреплении полученных знаний.

Личные качества:

- Быстрая обучаемость и адаптивность к новым условиям
- Коммуникабельность, умение работать как в команде, так и обособленно
- Развитое чувство ответственности, внимание к деталям
- Готовность брать на себя инициативу, организационные навыки.

Опыт работы:

Octothorp Team

Проектный руководитель

2023 - 2025 (2 года)

Более двух лет работал над действующим игровым проектом в Garry's Mod. LiveOps проект с акцентом на уникальные механики, регулярные обновления и ежесезонные внутриигровые события.

В мои обязанности входило:

- Ведение полного цикла разработки новых игровых механик:
 - Генерация идей, согласование с вышестоящим руководством
 - Написание подробного ТЗ с последующей поддержкой документации
 - Приёмочное тестирование
 - Контроль релиза с последующим сбором обратной связи у игроков
- Постоянная работа с пользовательским сообществом, сбор обратной связи, анализ и выявление основных направлений для обновления игрового контента
- Составление и ведение документации для разных групп (разработчики, тестировщики, администрация, пользователи)
- Генерация и внедрение новых возможностей для монетизации проекта.

В ходе работы мне удалось достичь существенного роста вовлеченности сообщества во внутриигровые события. Разработанные мною обновления и сезонные события повысили медийный охват проекта. Обнаруженные и внедрённые возможности для монетизации повысили доходы проекта во время проведения сезонных событий.

Подтверждение опыта по запросу.