|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Кулыгина Полина | |  |  | | --- | --- | | Москва | Picture background | | +79055343855 | Picture background | | polina.kylugina1@gmail.com | Picture background | | @polink\_kq |  | | https://github.com/polinkkq | Picture background | |

# Цель

Получение позиции стажёра в IT-сфере с фокусом на игровую разработку, UI/UX-дизайн и веб-дизайн. Готовность к обучению, участию в командных проектах и выполнению задач по поддержке разработчиков. Интерес к созданию пользовательских интерфейсов, игровых механик и визуальному дизайну.

# Проекты

1. **Мобильное приложение (в разработке):**

Роль: разработчик + UI-дизайнер

Инструменты: Figma (макеты), Kotlin (логика), Android Studio

Функционал: сканирование конспектов, перевод в электронный формат, обработка полученного текста с помощью ИИ, генерация тестов для подготовки по конспекту

1. **Прототип игры на Unreal Engine (в рамках курса)**

Создание 3д игры для изучения блюпринтов, навыков в дизайне уровней, работы с анимациями, материалами, текстурами, звуком, подключением ИИ к врагам  
В конечном итоге была создана простая игра, с несколькими уровнями в которых использовались все полученные навыки

1. Курсовой проект по созданию десктопного приложения «Расписание студентов»

Роль: разработчик

Инструменты: SQLite, Python, QtDesigner

Функционал: формирование расписание на основе данных о студентах, преподавателях, предметах и аудиториях, интерфейс для просмотра расписания, внесение изменений в расписание, а также экспорт данных

# Навыки

**Языки программирования:**

* Python – базовый уровень
* C/C++ – базовый уровень
* Kotlin – базовый уровень (разработка Android-приложений)

**Игровые движки и инструменты:**

* Unreal Engine – базовое владение (Blueprints, интерфейс, импорт ассетов, создание анимаций, материалов, работа со звуками, левел-дизайн)
* Godot Engine – базовый уровень
* Figma – проектирование интерфейсов, прототипирование
* Adobe Photoshop – небольшая обработка фотографий
* Blender – базовое 3D-моделирование

**Языки:**

* Английский — A2 (Pre-Intermediate)

**Soft Skills:**

* Упорство и усидчивость, способность доводить проекты до результата
* Быстрое усвоение нового материала
* Коммуникабельность, работа в команде, обратная связь, презентация идей
* Самоорганизация, самостоятельное планирование задач и дедлайнов

# Образование

Колледж многоуровневого профессионального образование при РАНХиГС (КМПО РАНХиГС)  
*Специальность: Информационные системы и программирование*  
2022 — 2026 (ожидаемое окончание)

Дополнительные курсы: Код будущего –разработка игр на Unreal Engine (сертификат на гитхабе), курсы по дизайну, 3д моделированию

# Опыт работы

### 2023-2025 г

### **Промоутер компаний Юрент и Whoosh**

Обязанности: работа с пользователями сервисов, консультирование по имеющимся продуктам, помощь с арендой самокатов, продажа подписок

Полученный опыт:

- Навыки делового общения

- Умение работать с необходимым продуктом компании, выявление преимуществ и недостатков

- Умение выявить потребности клиента и подобрать необходимый продукт

# Дополнительно

Готовность к стажировке, удалённой работе, гибридному формату

Интерес к игровой индустрии, UX-исследованиям, визуальному дизайну, разработке приложений

Хобби: создание игровых ассетов, изучение трендов в UI/UX