

Максим Бессуднов

QA engineer

ДЕТАЛИ

Город проживания
Москва

Телефон
+79263069330

e-mail
beslite@gmail.com

НАВЫКИ

Ручное тестирование

Автоматизация тестирования

Управление проектами

Саппорт

Jira, Redmine, Trello, Moqups

Java, Junit5, Selenide

Blender, Substance painter

Языки

Русский

Английский

ХАРАКТЕРИСТИКА

3 года в качестве тестировщика Web сервисов, Ios, Android клиентов • Глубокое понимание всего жизненного цикла разработки • Организация и ведение процесса контроля качества с нуля • Пострелиз поддержка

Развиваюсь в качестве ручного тестировщика Web сервисов, Ios, Android клиентов, активно изучаю автоматизацию тестирования.

Стек: Java, JUnit5, Selenide, Jenkins, Selenium, Allure reports

[Портфолио GitHub](#)

Одновременно осваиваю профессию геймдизайнера.

Стек: Unity, C#, Blender, Maya, Substance painter, Marmoset toolbag, Audacity, Adobe audition и пр.

[Портфолио artstation.com](#)

ТРУДОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

QA manual, automation engineer, JagPlay games, Profit

Москва

Oct, 2019 - Apr, 2021

Продолжил работу в компании Profit, получил предложение работать в качестве ручного тестировщика и гейм-дизайнера в компании JagPlay, работаю в этих двух компаниях.

Как тестировщик веду следующие проекты:

Наниматель Profit:

Веб-сайт [Росрекон-РФ](#)

Успешно развиваюсь в качестве ручного тестировщика Web сервисов, осуществляю процесс контроля качества разработки продукта с нуля, пострелиз менеджмент, работу с отзывами заказчиков. В настоящее время готовлю к внедрению автоматизацию тестирования (GitHub, Junit5, Selenide, Allure reports, Jenkins, Selenium, Telegram bot) для продуктов компании находящихся в разработке.

Наниматель JagPlay games:

Мобильные клиенты на Ios, Android

[1000 онлайн](#)

[Буркозел онлайн](#)

[Дурак онлайн](#)

[JagPoker](#)

[Подкидной дурак: Чемпионат](#)

[Переводной дурак: Чемпионат](#)

[Длинные нарды: Чемпионат](#)

[Regular heroes](#)

В настоящий момент времени провожу ручное тестирование релиз-кандидатов клиентов Ios, Android (2 продукта), ручное регрессионное тестирование релиз-клиентов.

Приоритеты на 2021 год:

- прокачка скилла в автоматизации тестирования;
- оптимизация тестового окружения в ручном тестировании;

- разработка мобильных и десктоп клиентов на Unity/C#.

QA manual engineer, Profit

Москва

Mar, 2019 - Oct, 2019

В этот период жизни погрузился в ручное тестирование.

Работал в качестве ручного тестировщика в небольшой команде из 4-х человек.

Получил первый опыт работы в качестве тестировщика, подготовил базу для дальнейшего роста: освоил на базовом уровне Jira, Redmine, Unity, Idea, освоил базовые подходы тестирования Web сайтов и мобильных клиентов.

Разработал свой первый проект в Blender, Unity.

Параллельно с основной работой проходил обучение по разработке десктоп и мобильных приложений (Unity, C#), работал с 3D графикой, саунд-дизайном.

Тестировал проекты:

- Лаборатория+: desktop-приложение на базе фреймворка ".Net WinForms";

[Портал по продаже авторских переводов текстов "Shigure-Tou"](#)

- Web сервис по продаже запчастей к автомобилям Авто-Рай (не взлетел, у заказчика закончились средства на разработку).

ОБРАЗОВАНИЕ

—

Инженер по специальности вычислительные машины, комплексы, системы и сети

Волгоградский государственный технический университет

Sep, 1995 - Jun, 2000

Разработка прикладного ПО, тестировочной документации

Менеджер

Волгоградский государственный технический университет

Sep, 1997 - Jun, 2000

Менеджмент предприятия

КУРСЫ

—

Автоматизация тестирования

QA.GURU

Mar, 2021 - June, 2021

Introduction to Game Development

Michigan State university

Mar, 2020 - Apr, 2020

СЕРТИФИКАТЫ

—

[Coursera](#)

РЕКОМЕНДАЦИИ

—