

Бессуднов Максим

Инженер тестировщик
QA engineer

ДЕТАЛИ И КОНТАКТЫ

Город проживания Москва. Портфолио [Github](#), [Artstation](#)
beslite@gmail.com, +79263069330, [Thecelldweller](#), [@mBessudnov](#)

ХАРАКТЕРИСТИКА

3 года в качестве тестировщика десктоп-приложений, Web сайтов, Ios, Android клиентов • Глубокое понимание всего жизненного цикла разработки • Организация и ведение процесса контроля качества с нуля • Пострелиз поддержка
Изучаю и использую в работе инструменты автоматизации тестирования.
Стек: Java, JUnit5, Selenide, Allure reports, Jenkins, Selenoid, Appium
Одновременно осваиваю профессию геймдизайнера.
Стек: C#, Unity, Blender, Maya, Substance painter, Marmoset toolbag, Adobe audition, Audacity

ТРУДОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

QA manual, automation engineer at Profit, JagPlay games

Москва

Oct, 2019 - May, 2021

В настоящий момент работаю тестировщиком в компаниях Profit и JagPlay. Штат компаний 4 и 12 человек.

Наниматель Profit:

Релиз - продукт: веб-сайт [Посрекон-РФ](#). Есть продукты в разработке.

Осуществляю ручное и автоматизированное тестирование Web сайтов, контроль качества разработки продукта с нуля и до сдачи проекта заказчику. Автоматизировал процесс тестирования Web UI. Автоматизировал работу с отчетами выполняемых тестовых сценариев.

Наниматель JagPlay games:

Релиз - продукты: [Мобильные клиенты](#). Есть продукты в разработке.

Осуществляю ручное и автоматизированное тестирование бета-версий, релиз-кандидатов и апдейт-релизов клиентов Ios, Android. Провожу контроль качества продуктов с этапа создания дизайн-документа до этапа релиза продукта, осуществляю пострелиз – поддержку и регрессионное тестирование апдейт-релизов. Выборочно автоматизировал работу с UI клиента (Appium). Продолжаю изучать автоматизацию тестирования.

Приоритеты на 2021 год:

- внедрение автоматизации тестирования для продуктов компаний находящихся в разработке;
- оптимизация тестового окружения в ручном тестировании;
- обучение разработки мобильных и десктоп клиентов на Unity/C#.

QA manual engineer, Profit

Москва

Mar, 2019 - Oct, 2019

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