





# Резюме — Лайра Вітман

---

Посада: Ігровий програміст

## Контактна інформація

---

-  [l.whitman@email.com](mailto:l.whitman@email.com)
-  (123) 456-7890
-  Саванна, Джорджія, США
-  LinkedIn

## Освіта

---

### Бакалавр мистецтв

Інтерактивний дизайн та розробка ігор

Коледж мистецтв і дизайну Саванни (Savannah College of Art and Design)

2013–2017, Саванна, Джорджія

## Навички

---

- Unity
- Unreal Engine
- C++
- C#
- Visual Studio
- Git
- Blender
- Autodesk Maya
- Perforce
- JIRA



## Досвід роботи

---

### Ігровий програміст

#### Hatchling Games

2022 – *дотепер* | Саванна, Джорджія

- Використовувала Jira для забезпечення своєчасного випуску нових функцій і виправлень багів, що підвищило продуктивність спринтів на 26% за три місяці.
- Оптимізувала системи освітлення в грі на Unreal Engine, підтримуючи частоту кадрів 63 FPS на цільових платформах.
- Контролювала систему керування версіями для 8 розробників через Perforce, забезпечивши інтеграцію 102 ГБ ігрових ресурсів.
- Написала C++ код для оптимізації обробки введення, що зменшило затримку керування для понад 502 832 учасників у багатокористувацьких сесіях.

### Розробник ігор

#### LunarEx Games

2019 – 2022 | Саванна, Джорджія

- Тестувала нові анімації в Autodesk Maya, забезпечивши готовність 18 моделей персонажів до інтеграції за 6 тижнів.
- Розробила функціонал для мультиплеєру на C# із використанням мережевого рушія Unity, що підтримував до 96 гравців на сесію.
- Створила 32 прототипи ігрових об'єктів (зброя, інструменти) у Blender, що збільшило продуктивність створення активів на 44%.
- Реалізувала VR-інтеграцію в Unreal Engine, створивши версію гри, яка отримала оцінку 8.8/10 за рівень занурення.

### Молодший розробник ігор

#### GamesThatWork

2017 – 2019 | Саванна, Джорджія

- Керувала активами та 14 репозиторіями коду за допомогою Perforce.
- Оптимізувала ігрові системи з використанням Visual Studio, виправивши понад 36 багів і підвищивши продуктивність гри.

- Допомогала в оптимізації 3D-моделей у Blender, зменшуючи кількість полігонів на 9 тис. для кожної моделі.
- Щотижня вносила зміни до Git та керувала оновленням коду для трьох активних функцій гри.