

# АНДРЕЙ НЕСТЕРОВ

UNITY / C# DEVELOPER  
(MIDDLE+)

## ОПЫТ РАБОТЫ

### Lead Unity developer

РОСНЕФТЬ | 05.25-н.в

Проект:

Интерактивная 3D-карта для визуализации месторождений

Стэк:

Unity, C#, Git, Agile, ChatGPT, CursorA

Обязанности:

- Разработка и поддержка интерактивного 3D-приложения на Unity (C#) для визуализации нефтегазовых месторождений на карте мира.
- Внедрение новых функциональных модулей (например, аналитические панели, фильтры данных, визуализация объемов добычи).
- Оптимизация производительности сцены и логики отображения больших объемов данных.
- Исправление багов и повышение стабильности продукта.
- Работа в команде с аналитиками и инженерами данных для корректной визуализации производственных показателей.

Достижения:

- Исправил более 70 багов, для более плавной и наглядной работы приложения
- Сократил время загрузки сцен на за счет внедрения многопоточности
- Внедрил систему интерактивных фильтров по регионам и видам ресурсов, улучшив UX пользователей.
- Успешно сопровождал продукт в эксплуатации, обеспечив стабильную работу приложения без критических ошибок.

### Unity/C# Team Lead (Mobile)

Blockchain Sports | 12.24-05.25

Проект:

Telegram Mini Apps: Drifters (@Drifterz\_bot)

Стэк:

Unity, C#, Git, Agile

Обязанности:

- Руководил командой из 3 разработчиком
- Совместная работа с фронтенд командой, для передачи данных внутри приложения
- Создание уровней в разных стилистиках
- Оптимизация производительности игры
- Работа с 3д отделом над оптимизацией и внедрением моделей
- Создание и соблюдение пайплайнов разработки
- Устранение багов, код-ревью, рефакторинг кода
- Решение сложных архитектурных вопрос

Достижения:

- Наладил эффективное взаимодействие внутри команды
- Разработал с нуля прототип, который лег в основу игры
- Внедрил систему взаимообмена данными с фронтеном
- Оптимизировал скорость загрузки игры в 3 раза
- В рекордно короткий срок (2 недели) создал MVP



## КОНТАКТЫ

+7 (964) 566-04-07

an.i.nesterov@gmail.com

Москва, Россия

Готов к удаленной работе

Готов к работе в офисе

## НАВЫКИ

- Unity3D
- DI, Zenject
- Addressables
- UniTask, UniRx
- DOTS, ECS
- HC|Casual|Midcore|Html
- Оптимизация игр
- Программирование на C#
- Знание ООП, SOLID, паттернов программирования
- Верстка адаптивных интерфейсов
- Знание гейм-дизайна
- Создание шейдеров
- Риггинг и анимация
- Текстурирование и освещение
- Работа с FX (Particle Systems, VFX Graph, аудио)
- Знание графических редакторов (Photoshop, Figma, Corel Draw)
- Навыки 3Д-моделирования
- Работа в команде, работа в Git

## **Unity/C# developer, Middle+ (VR)**

*Blockchain Sports | 02.24-12.24*

Проект:

VR Проект Fusion - Минифутбол VR с FullBody трекингом на виртуальных полях

Стек:

Unity, C#, Firebase, Mirror, Git, Agile, UniTask

Обязанности:

- Разработка клиент-серверной среды на базе Mirror
- Создал с нуля прототипы VR-симуляторов, сократив затраты на разработку на 20% благодаря быстрому прототипированию.
- Оптимизировал производительность VR-игры на 15%, используя продвинутые техники рендеринга и освещения.
- Проводил брифинги для художников, сократив время на доработку визуальных активов на 25%.
- Работал над внедрением системы AntiLatency
- Работа с асинхронностью (Корутин, UniTask)
- Написание шейдеров в Shader Graph

Достижения:

- Разработал систему внедрения фамилий и номеров игроков в текстуру формы
- Создал высокореалистичный шейдер травы для поля, который использовался в конечном продукте
- Участвовал в разработке 5+ локаций
- Создал интерактивную игру-визуал для сенсорного ЛЕД-поля в офисе
- Инициировал и контролировал создание CI/CD для проекта

## **Unity/C# Team Lead (Mobile)**

*PLAYDEX 06.23-01.24*

Проект:

Агрегатор гиперказуальных мини-игр, с возможностью кооперативной игры

Стек:

Unity, C#, Git, ClickUp, Firebase, Nakama, Figma, Photoshop, Agile, DI(Zenject)

Обязанности:

- Разработка многопользовательского приложения-агрегатора 3д игр в стиле casual
- Создание игр с нуля и адаптация/рескин ассетов
- Разработка архитектуры приложения
- Оптимизация производительности, баг-трекинг, разработка под мобильные устройства
- Разработка API и написание документации по проекту
- Проведение интервью, онбординг и менторинг новых сотрудников
- Код-ревью, создание пайплайна разработки, постановка задач
- Внедрение Dependency Injection (Zenject)

Достижения:

- Лично собрал UI всего приложения (более 20 экранов)
- Создал 5+ гиперказуальных игр для агрегатора
- Целиком перенес проект из Flutter в Unity
- Нанял и обучил 3 сотрудников

## **Unity/C# developer, Middle (Mobile)**

*OtherVerse 08.23-10.23*

Проект:

Многопользовательская 4Х-стратегии (3Д, мобильная), в стиле Clash of Clans

Стек:

Unity, C#, Mirror, Agile, Git, ECS/DOTS

Обязанности:

- Разработка клиент-серверной среды на базе Mirror
- Переработка существующей архитектуры, рефакторинг кода
- Левел-дизайн, создание уровней с нуля и доработка существующих
- Работа с звуковыми и визуальными эффектами

Достижения:

- Переработал архитектуру в удобный и масштабируемый код
- Внедрил принципы ECS|DOTS
- Создал работающий прототип за 2 месяца

## **Unity/C# developer, Middle (Mobile)**

**Studio Golden Games | 05.22-05.25**

Проекты:

- Мобильная Roguelike Midcore игра, в стиле Vampire Survivors  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Rglimport1701>
- Мобильная Battl Royale игра в стиле Brawl Stars  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Rglimport1701>
- Мобильная игра - тамагочи  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Rglimport1701>

Стек:

Unity, C#, Midjourney, Photoshop, Git, Yandex AppMetrica, Appodeal

Обязанности:

- Разработка всей архитектуры приложений
- Создание уровней из ассетов
- Создание всех кор-механик игр
- Разработка мета-игры - уровни, энергия, встроенные покупки
- Создание и адаптивная верстка UI с помощью Фотошоп и Миджорни

Достижения:

- Создал готовых 3 продукта
- Разработал и внедрил узнаваемый графический стиль в духе популярных игр
- Внедрил API для аналитики и показа рекламы

## **Unity/C# developer**

**Фриланс | 05.22-05.23**

- Разработка MVP и целых проектов в разных жанрах: FPS, RTS, Hypercasual, RPG и тд
- Написание Core логики проектов от прототипа до релиза в сторах
- Обучение и руководство командой
- Разработка модулей для возможности быстрой сборки прототипов из их комбинации.
- Оптимизация проектов, как с точки зрения GPU (визуал, графика), так и CPU (скрипты, физика)
- Работа с сложными анимациями, как 2д, так и 3д, риггинг персонажей
- Работа с эффектами, в том числе создание новых с нуля
- Интеграция аналитических и ADS SDK
- Написание шейдеров в Shader Graph
- Создание 3д моделей и сборка уровней

## **ОБРАЗОВАНИЕ**

**UNITY (офиц. курсы)**

- Unity разработчик

**УрФУ**

- C# разработчик

**Колледж МОСЭНЕРГО**

- Курсы 3DsMax, Photoshop

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНО**

- English - C1
- Deutsch - C1
- Права кат. В
- Волонтер:
  - DevGamm
  - IndieGo