

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 разработчиков
- 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 вопросов

Достижения:

- Наладил эффективное взаимодействие внутри команды
- Разработал с нуля прототип, который лег в основу игры
- Внедрил систему взаимообмена данными с фронтендом
- 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 3D-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 треккингом 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-пола 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 4X-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 сторсах

- 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. B
- Волонтер:
 - DevGamm
 - IndieGo