

# АНДРЕЙ НЕСТЕРОВ

UNITY/C# DEVELOPER  
(MIDDLE+)



## ОПЫТ РАБОТЫ

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

*XRLabs | 12.24-н.в*

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 обмена данными с фронтендом
- Оптимизировал скорость загрузки игры в 3 раза
- В рекордно короткий срок (2 недели) создал MVP

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

*Blockchain Sports | 02.24-12.24*

Проект:

VR Проект Fusion - Минифутбол VR с FullBody треккингом на виртуальных полях (размерных аналогах реальных), рассчитанный на игру двух команд находящихся в разных странах).

Игра была продемонстрирована на выставке OneAIForum в Минске. (<https://oneaif.com/ru>)

Стэк:

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

## 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

#### 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)**

**PLAYDEX 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 | 05.22-05.23**

### Проект:

Мобильная Roguelike Midcore игра, в стиле Vampire Survivors

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Rglimport1701>

### Стек:

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

### Обязанности:

- Разработка всей архитектуры приложения
- Создание уровней из ассетов
- Создание всех кор-механик игры, от передвижения персонажа и спавна врагов, до прокачки оружия и навыков
- Разработка мета-игры - уровни, энергия, встроенные покупки
- Создание и адаптивная верстка UI с помощью Фотошоп и Миджорни

### Достижения:

- Создал готовый продукт менее чем за год
- Разработал и внедрил узнаваемый графический стиль в духе популярных игр
- Создал 3 разных, наполненных уровня и контента на 2+ часа игры
- Внедрил API для аналитики и показа рекламы
- Нашел издателя и вывел проект в сторы

## 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 сторях
- 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