

Профиль

Разработчик игр, прототипов

Технологии	C#	Unity	ECS
	Unitask	Addressables	UniRx
	Zenject	VContainer	Git

Опыт работы

Обучение

Unity developer

март, 2024

Переработал ранний тестовый проект игры на архитектуре ECS (Entity component system - LeoEcs framework)

https://github.com/unitydev17/ECS_simple

Обучение

Unity developer

февраль, 2024

Разработал проект-шаблон для создания модульного UI с использованием MVP (model-view-presenter) подхода к архитектуре. Используемые технологии: VContainer, UniRx, Unitask, Addressables.

<https://github.com/unitydev17/UITemplate>

Cutality studio - collaboration

Unity developer

ноябрь-декабрь, 2023

Принял участие в разработке игры "MergeNumbers" в жанре Arcade/Merge совместно с инди-студией "Cutality studio".

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cutality.mergenumbers>

Voodoo - collaboration

Unity developer

январь - октябрь, 2023

Прошел обучение в Voodoo Academy и разработал несколько прототипов:

Flowerthink - словесная игра, отыскивание слов в предложенном наборе букв Cubyword - словесная игра, собирать слова перекачиванием кубиков Black and Red - аркадный симулятор рулетки Paverush - игра в жанре hypercasual

<https://play.google.com/store/apps/developer?id=unitydev17>

Happyagenta

Unity developer

2018-2022

Прошел обучение, принял участие в разработке нескольких игровых приложений и прототипов жанра hypercasual, casual, idle, hidden object.

- создание UI, анимация кнопок и окон (Dotween)
- работа с rendered texture для анимации попапов с сундуками
- разработка прототипов по приблизительному техническому заданию, внесение дальнейших правок по уточнениям игрового дизайнера, интеграция 2D графики и 3D моделей, подбор звука
- интеграция вызовов плагинов рекламы и аналитических данных
- нотификации
- реализация внутриигровых покупок (шаблон компании)
- поиск возможностей использования готовых ассетов и наработок на github
- некоторый опыт оптимизации (сокращение количества полигонов моделей, условная замена многополигональных моделей фейковыми коробками, использование object pool
- начальное понимание шейдеров (практиковал правки в вершинном или фрагментном коде шейдера, при необходимости разбираюсь в коде hlsl)

[AnChaos](#)

[TargetSnake](#)

[Stretch hit](#)

[Perfect Makeup](#)

IBA

Java developer

2008-2017

Разработка корпоративных клиент-серверных приложений (web, standalone).

Образование

БГУИР

Радиоинженер-конструктор-технолог, 2003

Курсы

Dmitry Minsky

Unity3d training course

Coursera

Game Design and Development (Unity3d)