

Крицын Евгений Вадимович

Контактная информация:

Телефон: +79284057501

Email: evgenijkriscyn@gmail.com

Telegram: @unusuallyusualeugene

Город проживания: Краснодар

Дата рождения: 25 сентября 1990 г. (32 полных лет)



Портфолио:

<https://github.com/unusuallyusual/portfolio>

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1IVR_DUMIaY2zeQLNThobfQbj4cKsy95W

Готов к неоплачиваемой стажировке.

Рассмотрю любые варианты занятости в Геймдеве и в сфере

AR&VR технологий.

В данный момент учусь в Skillbox на профессии «Разработчик AR&VR с нуля до Pro».

Unity

В Unity имею следующие наработки:

1) Игра «Крот Могёт!» 2D-шутер, платформер.

Главный герой — это крот, который зачищает свои подземные владения от незваных гостей и собирает золотые монеты. Прыгая с платформы на платформу, нужно набирать очки, они же монеты, чтобы попасть на следующий уровень. В конце всей игры ждет главарь, с которым предстоит сразиться не на жизнь, а на смерть!

Если уровень здоровья главного героя падает ниже половины, то его оружие превращается в булыжничко-метатель. От этого легче уровень пройти не станет, поэтому нужно быть проворней и сохранять здоровье. Для пополнения уровня здоровья есть сундуки, которые нужно вскрыть парой выстрелов. Также на каждом уровне встречаются амфоры. Они дают дополнительную жизнь.

Ссылка:

<https://github.com/unusuallyusual/portfolio/tree/master/Unity/the-mole-can>

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/15puIQIUN-dljAlg4CW0CrS4Td_hx94W9

Игра опубликована на платформе Яндекс.Игры:

<https://yandex.ru/games/app/223006?lang=ru>

C#

В качестве примера навыков в работе с C# имею практическую работу, в которой:

- Использованы основные концепции ООП;
- Реализован графический пользовательский интерфейс с применением WPF;
- При запуске программы реализован выбор, кто (с каким уровнем доступа) сейчас работает в программе;
- В главном окне есть возможность просмотреть все департаменты, а для каждого департамента — возможность просмотреть все записи;
- Есть возможность добавления, удаления и редактирования записей клиентов с соответствующими правами.

Ссылка:

<https://github.com/unusuallyusual/portfolio/tree/master/C%23/OOP2>

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/16xU-Lot96GxPDzFcL-FwYK4Eo4zrThn0>

Blender

Опыта моделирования в Blender немного, но имеется опыт работы в таких программах как Компас-3D, Solidworks, AutoCad.

В проекте, прикрепленном по ссылке:

- Спроектировал своего low poly персонажа;
- У персонажа имеется UV-развертка и простейшая раскраска разных частей одежды и тела по цветам;
- Импортировал персонажа в Unity, настроил материалы, развёртку и аниматор так, чтобы по нажатию на клавиши 1, 2, 3, и тд происходило переключение анимаций в аниматоре;
- Сделал смену оружия по кругу на вращение колёсика мыши, независимо от запущенной анимации.

Ссылка:

<https://github.com/unusuallyusual/portfolio/tree/master/Blender/Noggano>

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1vxIBAD1Ep4NGij92IL3ad2lZkNz6Rewy>

HTML / CSS

В рамках профессии прошел курс «Базовый уровень веб-верстка» с выполнением

курсовой работы. Приобрел навыки работы с языка разметки HTML и CSS, а также GitHub и Figma.

Макет задания для курсовой:

[https://www.figma.com/file/lsH6HyXOYDpky3yCqhJ4oG/Blanchard-\(Copy\)?node-id=57972-1976](https://www.figma.com/file/lsH6HyXOYDpky3yCqhJ4oG/Blanchard-(Copy)?node-id=57972-1976)

Ссылка на курсовую работу:

https://unusuallyusual.github.io/coursework-web-layout_basic-level/

Хорошо знаю на уровне пользователя следующие программы: Blender, Visual Studio, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Компас-3D, Solidworks.

Обо мне:

- Опыт работы с пользовательским интерфейсом и анимацией в Unity;
- Понимание принципов ООП и паттернов проектирования;
- Опыт работы с системами контроля версий (Git);
- Реализация графического пользовательского интерфейса с применением WPF;
- Знание ПО Blender;
- Умение работать в команде и самостоятельно.

Личные качества:

- Коммуникабельность, активная жизненная позиция;
- Нацеленность на результат;
- Стрессоустойчивость;
- Педантичность;
- Хобби: книги, ботаника, спорт, философия.

Опыт работы:

03.2016 — по настоящее время	Должность: бариста, старший бариста, управляющий Был полностью погружен в кофейную индустрию. Работал за барной стойкой в различных организациях.
06.2015 — 01.2016	ООО «КБ Энергомаш», г. Оренбург Должность: инженер-конструктор Обязанности: Выполнение производственных чертежей и

сопутствующей технической документации. Работа в прикладных программах по моделированию и расчету технических устройств. Участие в работах по монтажу, испытаниям, наладке средств автоматизации.

Работа с программами: Solid Works, Компас 3D, AutoCad.

Образование:

09.2009 — 12.2014 Донбасская Государственная Машиностроительная Академия,
г. Краматорск
Факультет Автоматизации Машиностроения и Информационных Технологий
Специальность: Автоматизация производственных процессов
Квалификация: Магистр. Инженер-исследователь
компьютеризированных системам и автоматики, преподаватель
высшего учебного заведения, научный сотрудник.

Дополнительное образование:

2012-2014 – Учебный центр «Real English», курсы английского языка.