

Сеня Пугач

[портфолио](#) [почта](#) [github](#) [linkedin](#) [telegram](#) [instagram](#)

Я креативный веб-разработчик, создающий отлично оптимизированные продукты в вебе, которые потом завоёвывают награды. Мои проекты были удостоены таких престижных наград, как **iF Gold Design Award** («дизайнерский Оскар»), **Red Dot Design Award** и **The Webby Awards**. Кроме того, на мой последний проект было оформлено **два патента США**.

Я имею опыт в программировании различных технологий и платформ. Например, браузерный **3D-движок**, веб-сайты на **React**, **Vue.js** и **Angular (TypeScript или JavaScript)**, игры на **Unity** и **Godot**, **AR-приложение** для iOS, взрывающие мозг **WebGL** сайты, многопользовательские игры на JavaScript, инструменты автоматизации, генеративный дизайн, игра с голосовым управлением, интерфейс мозг-компьютер, приложение для Windows Phone, чат-боты, игровые движки на основе рейтресинга и рейкастинга и бекенды на **node.js**.

Я люблю дизайн, а также увлечен исследованиями, наукой и экспериментами. Мне нравится экспериментировать, а затем превращать это в готовый продукт.

Employments


 [Vimeo Labs](#) удалённо

тимлид **WebGL** команды и главный **3D разработчик** *апрель 2021 – август 2022*

В **Vimeo Labs** я создавал **Vimeo Venues**: платформу для проведения лайв-трансляций, которая делает их более интерактивными и вовлекающими, обеспечивая более высокую доходность. Я присоединился к проекту на раннем этапе и отвечал за создание основной визуальной части приложения: интерактивного анимированного **WebGL** интерфейса.

- я был тимлидом **WebGL** команды из трёх человек и главным **3D** разработчиком
- с нуля спроектировал и разработал сложный **WebGL** интерфейс
- оптимизировал **React** и **WebGL** части приложения, добившись 60 FPS во всех браузерах, даже на самых слабых устройствах, что является потрясающим результатом для такого ресурсоёмкого **WebGL** приложения, которое поддерживает до 16 видеопотоков
- обнаружил, отладил и устранил значительную проблему производительности в **WebRTC** коде подричка, обеспечивающего аудио/видео звонки, даже не имея исходного кода SDK
- разработал, спроектировал и внедрил Реакции — исчезающие GIF-анимации, используемые большой аудиторией для реакции на событие в трансляции. Воспроизведение большого количества GIF-анимаций — сложная инженерная задача, особенно в браузере. Я создал комплексную систему, которая позволяет воспроизводить огромное количество уникальных (>1,024) и дублирующихся (>16,384) GIF-реакций с высокой производительностью и минимальным использованием видеопамати, которая крайне ограничена в браузерах. На эту систему было подано заявки на 2 патенты в США.

За полтора года работы в компании я создал инновационный продукт для лайв-трансляций, на который было подано заявки на 2 патенты в США.


 [Студия Артемия Лебедева](#) Москва, Россия
разработчик *ноябрь 2017 – по настоящее время*

В Студии Лебедева, я занимался проектами, за которые обычно никто не берется. Эксперименты, новые технологии, автоматизация, **3D**.

Несколько примечательных проектов, которые я разработал:


- [Кроно](#) — **3D** движок и редактор, который сделал сайты студии более эффектными и продаваемыми, а также уменьшил затраты компании за счет сокращения времени разработки **в четыре раза: с одного года до пары месяцев**
- [Aquarium.ru](#), [Oflage.ru](#), [Руками](#), [Созвездие](#) — **WebGL** сайты, сделанные на **Кроно**
- [AR iOS игра](#) для банкиров
- различные внутренние инструменты и скрипты для автоматизации работы дизайнеров
- 11 [сайтов](#) на **React**, **Vue.js** и **Angular**, отмеченных наградами
- [генеративный дизайн](#) для хоккейного клуба ЦСКА

За время работы в студии я сделал **43 проекта** и получил **23 награды**.

 [Гуга](#)
создатель *июнь 2021 – по настоящее время*

Гуга — это браузерная мультиплеерная игра-песочница, играя в которую, ты создаёшь мемы. Вдохновлённая **VRChat**, **Roblox** и **Garry's Mode**, она работает в браузере и полностью открыта для создателей модов и серверов сообщества.

В этой игре я отвечаю за всё: игровой дизайн, сетевой протокол и код, предсказание на стороне клиента, компенсацию лагов, рендеринг, API аутентификации, бекенд сервер, физику и т.д. Также я также получил важнейший опыт в создании и развитии сообщества вокруг игры.

 [Пет-проекты](#)
создатель *2012 – по настоящее время*

Мне нравится экспериментировать и пробовать новое, поэтому я часто создаю различные проекты, с которыми вы можете поиграться [на моём сайте](#).

Среди ярких примеров — [13 игр](#), сделанных каждая за два дня, [рейтрейсинг движок](#), который помещается в 7 килобайт, [нейрокомпьютерный интерфейс](#) или [переводчик](#) с 8 языков в эмоджи.

Награды

заявки на 2 патента в США

-  **iF Gold Design Award**
-  **Red Dot Design Award**
-  **iF Design Award**
-  **The Webby Awards**
-  **Awwwards (2x)**
-  **CSS Design Awards**
-  **FWA**
-  **Tagline Awards (4x)**
-  **ADCR Award**
-  **Серебряный лучник**
-  **Рейтинг Рунета (5x)**
-  **Золотой сайт (3x)**
-  **Событие года 2020**
-  **Red Apple**

Языки

русский, английский