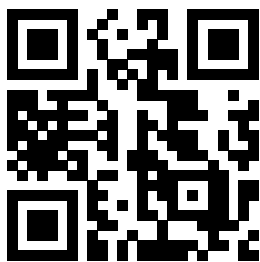
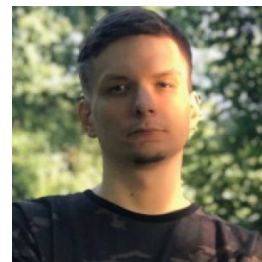


Кирилл Гескин — Разработчик игр на Unreal Engine



⬆ Middle
📍 Грузия, Тбилиси
💰 800 - 800 \$ (дол/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-81630



Навыки

Business communication, C++, CMake, Git, MS Visual Studio, Rider, STL, Teamplayer, Time Management, UE 4-5.

Опыт работы

• Asperatus. <https://store.steampowered.com/search/?developer=Asperatus>

Февраль 2023 - Июль 2023 - Программист C++, Unreal Engine Developer

Выполнял широкий круг задач:

Программирование на C++ и Блюпринтах в Unreal Engine:

- программирование игровой логики (широкий спектр задач связанных с базовым взаимодействием с предметами, создание интерактивных панелей типа терминалов и кодовых замков, программирование пазлов и задач на физическое взаимодействие)
- настройка анимации (IK Rig Retargeting, программирование State Machine)
- настройка материалов (Создание простых материалов и настройка сложных материалов по типу эффекта ЭЛТ-монитора или VHS-эффекта изображения)
- оптимизация проекта (Culling, настройка источников света, LOD, массовая оптимизация текстур, Unreal Insights и др.)

Проект над которым работал https://store.steampowered.com/app/2016100/Epsilon_Eridana/

• Assistasia Philippines Inc.

Январь 2022 — Январь 2023 - Unreal Engine 4 Developer

Основными моими задачами была помощь в настройке комфортной среды внутри UE4 для создания и тестирования идей дизайнерами и художниками компании.

В мои стандартные задачи входило:

- Подготовка настраиваемых шаблонов уровней для тестирования level-дизайнерами
- Подготовка C++ классов персонажей или акторов с возможностью простой настройки и изменения не стандартных параметров в редакторе UE4 для дизайнеров и художников
- Создание сложных настраиваемых материалов для тестирования дизайнерами
- Помощь в поддержке кода на C++ для UE4
- Участие в проведении внутренних игровых тестов. Сбор и систематизация обратной связи.

Образование

• C++ Developer. Basic

Otus

2021 - 2022 (6 мес.)

- **Beginning C++ Programming - From Beginner to Beyond**

Udemy
2022

- **Unreal Engine — полное руководство по разработке на C++**

Udemy
2022

- **"Fundamentals of Informatics and Programming"**

SPBGTI, Department of Computer-Aided Design and Control Systems, "Fundamentals of Informatics and Programming"
2008

- **Faculty of History of World Culture, Political science**

St. Petersburg State University of Culture and Arts
2008 - 2014

Обо мне

Понимаю как работать C++ и Unreal Engine. Могу писать хорошо структурированный код.

Ключевые навыки:

Unreal Engine

Ссылки на примеры моих работ:

- Проект на Unreal Engine 4.27.2 (вся логика прописана на C++). Делался как тестовое задание для демонстрации понимания работы с C++ и Unreal Engine в рамках базовых механик. <https://github.com/Kirill-Geskin/TestFPS-UE4.27.2>
- Небольшой проект на Unreal Engine 5.1 (вся логика прописана на C++) для демонстрации умения работать с репликацией, интерфейсами и интерактивным взаимодействием. <https://github.com/Kirill-Geskin/InteractionSystem>
- Pet в процессе разработки на Unreal Engine 5.1 (вся логика прописана на C++)
<https://github.com/Kirill-Geskin/RPG-UE5.1/tree/main/Source/MyProject>
- Небольшой аркадный игровой проект с использованием Blueprints
<https://github.com/Kirill-Geskin/Rolling-UE-4.26-Blueprints>
- 3D сцена с использованием сложных материалов. <https://github.com/Kirill-Geskin/Forest-stream-UE-4.26-Blueprints>

C++

- Читаю и пишу C++ код используя общепринятые идиомы программирования: Scoped guard, Copy and Swap, Copy on Write, Empty Base Optimization, CRTP, self-assignment check, pimpl (pointer to implementation), Virtual constructor, Mixin.
- Опыт работы со следующими IDE: Visual Studio 19, Visual Studio Code, Code Lite.
- Сборка через компиляторы MSVC, GCC.
- Умение использовать базовый функционал Cmake для сборки кроссплатформенных решений.
- Использую пакетные менеджеры: vcpkg и Conan
- Понимаю как подключать и работать с санитайзерами

Коммуникативные навыки:

- Более 10 лет опыта продаж проектов в крупных ИТ компаниях России (ООО Таксом, ГК СофтБаланс, СКБ Контур). Последние 5 лет работал в качестве менеджера по продажам проектов.
- Хорошее понимание внутренних бизнес-процессов компаний и ожидаемого пользовательского опыта.

- Опыт взаимодействия с проектными командами на английском языке, например внедрение электронного потока для Hewlett-Packard Россия и British Telecom
- Сторонник Win-Win отношений. Сильный командный игрок.

Дополнительно:

Ежедневно занимаюсь самообучением используя Obsidian note, это позволяет сформировать постоянно пополняющуюся, собственную базу знаний ключевых моментов в программировании. Например: как устроено наследование в C++, идиомы программирования, когда и какие динамические структуры лучше применять.

За годы работы в продажах сформировались полезные навыки:

- умение выстроить коммуникацию с разными людьми,
- навыки тайм-менеджмента,
- управления задачами