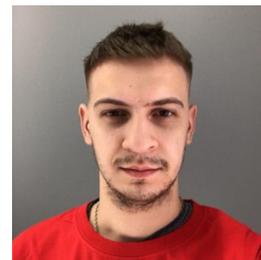


# Victor Astapenko — Unity Developer



^ Middle  
📍 Беларусь, Минск  
💰 1 000 \$ (дол/мес)  
📅 Полная занятость  
☁️ Удаленная работа  
✉️ Контакт: [geeklink.io/cv-90225](https://geeklink.io/cv-90225)



## Навыки

C#, Git, Unity.

## Опыт работы

### • АлексПлей

Июнь 2020 - Ноябрь 2020 - Unity Developer

Мой опыт включает разработку мобильных игр на Unity. Я занимался проектированием игровых механик, анимацией, оптимизацией и интеграцией SDK для платформ iOS и Android.

### • Dorfer Games

Январь 2021 - Август 2023 - Unity Developer

Мой опыт включает полный цикл разработки Hyper Casual и Arcade Idle игр, начиная от проектирования архитектуры и заканчивая интеграцией SDK. За время моей работы я успешно реализовал более чем 25 проектов.

Я активно применял возможности Unity для разработки игровых систем, включая управление персонажами, обработку пользовательского ввода, анимацию и физику игрового мира. Моя работа также включала в себя оптимизацию игровых проектов, чтобы обеспечить плавный геймплей и хорошую производительность на мобильных устройствах.

В ходе разработки, я также активно сотрудничал с другими членами команды, такими как художники и геймдизайнеры, чтобы обеспечить согласованное и высококачественное игровое воспроизведение.

Моя работа позволила мне приобрести глубокое понимание в жанрах Hyper Casual и Arcade Idle.

## Образование

### • Программируемые мобильные системы

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
2013-2017

## Обо мне

Моя деятельность сосредотачивается на разработке 2D и 3D игр в Unity, охватывая различные платформы. Я активно применяю современные методы в создании архитектуры игровых проектов и всегда стремлюсь к изучению новых технологий и инноваций в индустрии.

Я не только разработчик, но и страстный игрок, который следит за последними трендами в мире видеоигр. В свободное время я уделяю внимание физической активности и чтению книг. Моя готовность к постоянному развитию и изучению новых концепций делает меня ответственным, надежным и стрессоустойчивым специалистом, готовым работать в команде.

По всему этому, я нацелен на создание качественных игровых продуктов и продолжение роста в сфере разработки игр.