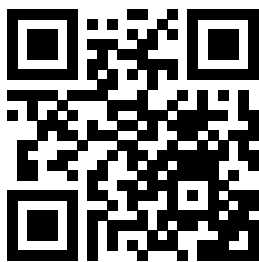
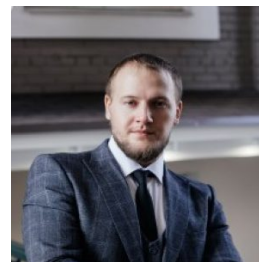


# Михаил Комержеев — Middle Unity Developer



- 📍 Middle
- 📍 Россия, Новосибирск
- 💰 1 400 \$ (дол/мес)
- 📅 Полная занятость
- 🏠 Удаленная работа
- ➔ Релокация
- ✉ Контакт: [geeklink.io/cv-100351](https://geeklink.io/cv-100351)



## Навыки

Addressables, Android, CI/CD, DI, Docker, Firebase, Game, Git, GoogleAdmob, PCЯ, Programming, Rider, SOLID, UI, Unity, Адаптация, Английский язык, ООП, Ответственность, Паттерны проектирования, Работоспособность, C#, Самообучаемость.

## Опыт работы

### • Apache

**04.01.2018-01.06.2023** - Unity Developer

- Разработка мобильных игровых приложений с использованием языка C# на движке Unity (Формирование архитектуры проекта, визуал, игровые механики, работа с sdk, вплоть до релиза и последующей поддержки проекта)
- Ревью кода
- Взаимодействие с командой (3D-2D художники, отдел тестирования, программисты)
- Оптимизация (ram, объём билда)
- Работа с апг и сбоями
- Разработка с системой контроля версий Git
- Умение работать с IDE Rider
- Работа с рекламными сетями такими как GoogleAdmob (+медиационные адаптеры) и РСЯ
- Работа с сервисами аналитики(Firebase, Appmetrica, MyTracker, Flurry)
- Понимание принципов работы FirebaseRemote
- Написание инструментов (Tools) для тестировщиков

### • Wooden Toys

**01.06.2023-01.04.2024** - Unity Developer

- Разработка мобильных игровых приложений с использованием языка C# на движке Unity (Формирование архитектуры проекта, визуал, игровые механики, работа с sdk, вплоть до релиза и последующей поддержки проекта)
- Ревью кода
- Взаимодействие с командой (3D-2D художники, отдел тестирования, программисты)
- Оптимизация (ram, объём билда)
- Работа с апг и сбоями
- Разработка с системой контроля версий Git
- Умение работать с IDE Rider
- Работа с рекламными сетями такими как GoogleAdmob (+медиационные адаптеры) и РСЯ
- Работа с сервисами аналитики(Firebase, Appmetrica, MyTracker)
- Понимание принципов работы FirebaseRemote

# Образование

- **Техник-электрик**

Новосибирский Строительно-Монтажный Колледж  
2010

## Обо мне

Самостоятельно изучил программирование, попал в мобильный геймдев и планирую и далее работать и развиваться в

этой сфере(не обязательно мобильной).

Работаю с C# .net и Unity, также есть практические навыки работы Digital Ocean, Google Console, XCode.

Уровень владения C# - Middle.

Понимание и применение принципов ООП, SOLID, CI/CD, DI. Опыт работы с Zenject

- Работаю с проектами на любом уровне их завершенности - от самого начала до поддержки уже активных проектов.

- Имеются навыки взаимодействия с командой гейм-дизайнеров, художников, моделлеров. В том числе командная работа с другими программистами.

- Склонен к самостоятельности, самообучаемости, быстро адаптируюсь к необходимым паттернам ведения проекта.

- Работа в офисе или на удалёнке не имеет значения. Хороший коллектив, адекватные требования к задачам это плюс.

- Имеются знания английского. Занимаюсь спортом, путешествую по возможности.

Последние проекты в которых принималось участие:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=grass.cut.io>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.apprank.moneyclickersimulator>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=squishy.toy.antistress>

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appreal.drinkbloodvampireprank&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appreal.drinkbloodvampireprank&hl=en_US) (кроме миниигр бутерброд и match2)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appcalypsyes.karaokevoicesimulator> (Архитектура, диалоги, магазин, ui)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=imagine.quick.relaxation> (Комплексный проект, работа с вместе с командой программистов в основном над архитектурой и ui)

Имеется проект портфолио [https://gitlab.com/sablegames/tic\\_tac\\_toe](https://gitlab.com/sablegames/tic_tac_toe).

Рекомендация с предыдущего места работы:

[https://docs.google.com/document/d/101q5CPC-c5yVXm6pz2-ORfnaNjtWmgMunFdx\\_Yo7vc/edit](https://docs.google.com/document/d/101q5CPC-c5yVXm6pz2-ORfnaNjtWmgMunFdx_Yo7vc/edit)