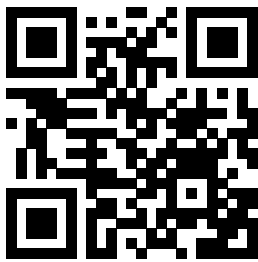
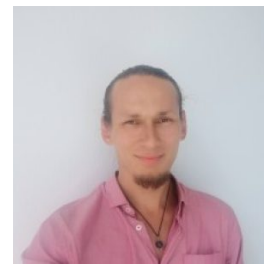


Алексей Чернов — Разработчик Unity



Junior
Россия, Узбекистан, Сербия, Грузия, Европа
500 \$ (дол/мес)
Полная занятость | Частичная занятость
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-110089



Навыки

autocad, Blender, C#, LeoEcs, Photon engine, Supabase, UniRx, UniTask, Unity.

Опыт работы

• Носа Inc

08.2023-06.2024 - Unity Developer

Реализовал автоматическое распознавание и обработка изображений в многопоточной среде с использованием UnityRX. Успешно перевёл в однопоточный режим (UniTask) для совместимости с WebGL без существенной потери производительности.

Разработал модули для интеграции Photon Engine для мультиплеера и Supabase для аутентификации и функций базы данных (требование по проекту).

В течение 5 месяцев после прихода был назначен руководителем по адаптации новых разработчиков, что способствовало их плавной интеграции в команду.

• Isvil

01.2023-08.2023 - Unity developer

Изучил архитектуру LeoECS и самостоятельно разработал систему воспроизведения звука. Также создал инструмент для саунд дизайнера в Unity для добавления и тестирования звуков и музыки.

Успешно реализовал анимированный дизайн интерфейса из Figma, обеспечивающий совместимость с различными соотношениями сторон экрана смартфона.

• Университет Bucheon в Ташкенте, ООО «Алгоритмика», ООО «Реботика»

2022-настоящее время - Преподаватель разработки игр

Освоил 6 различных методов обучения разработке игр, охватывающих такие движки как Unity, Roblox и Unreal.

Самостоятельно разработал учебную программу по направлению «Разработка игр на Unity» в университете. Выпустил более 20 студентов на онлайн-курсах.

Подготовил более 80 студентов университета к выставке игр, помогая им разработать и эффектно презентовать свои проекты.

• ЗАО «Sea Project»

2018-2022 - Инженер-конструктор

Изучил языки Lisp и PML и разработал инструменты для поддержки проектирования в AutoCAD и AVEVA, которыми пользуются коллеги в моем отделе и за его пределами.

За 6 месяцев прошел путь от инженера до инженера-конструктора, затем до инженера-проектировщика и за год категорию..

Совершил 2 командировки: одну для согласования документации с клиентом на этапе достройки, другую в составе аутсорсинговой команды для обучения программному обеспечению и разработки документации. Освоил среду AVEVA и оказал поддержку коллегам в разработке документации для нового проекта. Временно принимал на себя обязанности руководителя отдела на время его отсутствия.

Образование

- **Магистр по специальности "Электроэнергетика и электротехника"**

Комсомольский-на-Амуре государственный технический университет
2009/2015

- **Junior programmer, Creative Core**

Unity Learn
2021/2022

- **Data Science, нейронные сети, программирование на Python, машинное обучение и искусственный интеллект**

Университет искусственного интеллекта Терра
2024/2025

Обо мне

Реализовал систему импорта в игру сканированных изображений как текстур для моделей в многопоточном и однопоточном режимах.

Реализовал мультиплеер на Photon Engine.

Сформировал систему и компоненты обработки звука в архитектуре LeoECS

На протяжении всей своей жизни я совмещал творческие и инженерные занятия. Я изучал электротехнику, одновременно занимаясь театральной деятельностью. Перейдя на профессию инженера-судостроителя, я продолжил заниматься драматическими и танцевальными постановками. Я часто оказываюсь в роли человека, который может воплотить в жизнь любую идею творческую или техническую. Я считаю, что нашел способ объединить свою страсть к технологиям и творчеству в своих начинаниях, и мне это очень нравится. На протяжении всей своей жизни я совмещал творческие и инженерные занятия. Я изучал электротехнику, одновременно занимаясь театральной деятельностью. Перейдя на профессию инженера-судостроителя, я продолжил заниматься драматическими и танцевальными постановками. Я часто оказываюсь в роли человека, который может воплотить в жизнь любую идею творческую или техническую. Я считаю, что нашел способ объединить свою страсть к технологиям и творчеству в своих начинаниях, и мне это очень нравится.