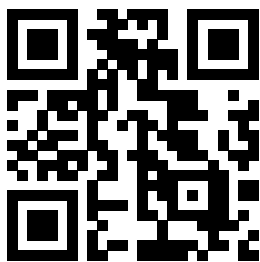
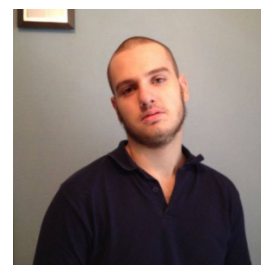


Максим Соколов — Junior Unity 3D Developer



Junior
Россия, Санкт-Петербург
65 000 - 90 000 Р (руб/мес)
Полная занятость | Стажировка
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-112034



Навыки

KISS, Addressables, Android, C#, DI, DRY, ECS, IOS, Node canvas, PC, Python, SOLID, UniTask, ООП.

Опыт работы

• AGAVA

2022 - 2023 - Программист

Я студии в АГАВА проработал 1 год с 2022 по 2023 год. Моя работа заключалась в проработке искусственного интеллекта прс, а также создания логики UI по архитектурным паттернам MVC и MVP, а также занимался проработкой игровых механик. Улучшил производительность некоторых игр на 20% за счет оптимизации кода и рефакторинга. Также занимался асинхронными операциями. В последствии выпустили игры. Также я принимал участие в подключении CEO аналитики и ADS. Работа была в команде среди художников аниматоров и других разработчиков с которыми мы развивали проект.

Образование

• Кафедра 07 «Информационные системы и программная инженерия»

бгту Военмех
2023-2026

Обо мне

Я отучился в школе программирования “Я Юниор” по результату был временно трудоустроен в игровую студию “АГАВА” на проектную оплату труда.

Я студии в АГАВА проработал 1 год с 2022 по 2023 год. Моя работа заключалась в проработке искусственного интеллекта прс, а также создания логики UI по архитектурным паттернам MVC и MVP, а также занимался проработкой игровых механик. Улучшил производительность некоторых игр на 20% за счет оптимизации кода и рефакторинга. Также занимался асинхронными операциями. В последствии выпустили игры. Также я принимал участие в подключении CEO аналитики и ADS. Работа была в команде среди художников аниматоров и других разработчиков с которыми мы развивали проект.

На текущий момент на работаю на фрилансе уже год и понимаю что не расу в хард скилах. Но я очень благодарен за полученный опыт. А именно хороший опыт с DI, Addressables, Node canvas для проработки поведения прс, UniTask и ECS. А также знаю ООП и его придерживаюсь особенно DRY и KISS, знаю и применяю паттерны проектирования также знаю SOLID его стараюсь придерживаться но не везде есть в этом необходимость.