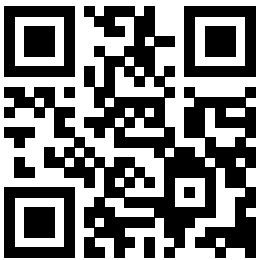


Григорий Архипов — Unity developer



❖ Junior
📍 Россия
💰 50 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
👉 Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-113357



Навыки

Animator, Blender, DOTween, ECS, MVP Passive View, Particle System, Photon, Profiler, ScriptableObjects, UnityPhysics, WebGL, ООП.

Опыт работы

• ЯЮниор / AGAVA

Июнь 2023 - Июль 2024 - Unity Developer

Разработка гиперказуальных прототипов по ТЗ с использованием предоставленных ассетов.

Результат работы два проекта, один сольный и один командный.

Мои проекты:

1. Расхититель старых гробниц, в жанре Айдлер
GitHub: <https://github.com/GrigoryEbl/RobberOldTombs>
Яндекс игры: <https://yandex.ru/games/app/313190?lang=ru>

2. Симулятор битв Зд, в жанре Симулятор
GitHub: <https://github.com/GrigoryEbl/BattleSimulator>
Яндекс игры: <https://yandex.ru/games/app/346135?lang=ru>

Обязанности:

- Проектирование и реализации игровых механик
- Тестирование и отладка
- Настройка 3D моделей и анимаций
- Создание и настройка визуальных эффектов
- Поиск, обработка и внедрение звуковых эффектов
- Оптимизация производительности
- Интеграция SDK

Технологии: Unity, C#, DOTween, Ragdoll, MeshCombiner, MVP/MVVM, GitHub

Основные принципы программирования: SOLID, DRY, KISS, YAGNI

Достижения:

- Выстроил архитектуру проекта и папок таким образом чтобы можно было с минимальными усилиями портировать наработанный в предыдущих играх фреймворк для использования в новом проекте.
- Разработал кор-механики с их последующей настройкой и оптимизацией.

Образование

- **C#, Unity разработчик - Junior уровень**

ЯЮниор
2023 - 2024

Обо мне

Мой опыт работы с Unity и C# более года. Последнее время занимался разработкой игры в команде. Я хочу развиваться в области разработки игр и работать в команде опытных специалистов, изучая самые современные технологии.

У меня внушительный игровой опыт в жанрах: Action, RPG, Sandbox, Adventure, Shooter, Simulator. А особое место занимают серии игр: Dishonored, Baldur's Gate и Fallout.

Hard Skills:

- Создание игровой логики, механик, интерфейсов
- Интеграция сторонних SDK
- Интеграция на платформу WebGL
- Работа с DOTween
- Работа с Particle system
- Работа с UnityPhysics
- Работа с ScriptableObjects
- Работа с Profiler
- Работа с Photon
- Разработка на паттерне MVP Passive View