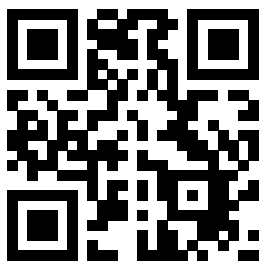
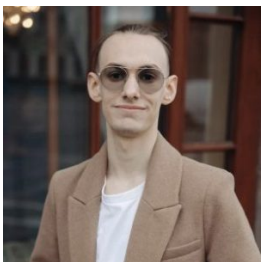


Artemiy Glushkov — Unity Developer



⬆ Middle
📍 Россия, Санкт-Петербург
💰 100 000 - 200 000 ₽ (руб/мес)
📅 Частичная занятость
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-113805



Навыки

C#, Git, Unity.

Опыт работы

- **Bamboozle Gaming**

2023 - Lead Unity Developer

С начала 2023 года работаю ведущим разработчиком в стартапе Bamboozle Gaming

Образование

- **Unity Developer**

SkillBox
2022/2023

Полностью окончил курс с финальной работой

- **Разработчик игр на Unity**

ЯЮниор
2023

Начал обучение, в процессе прохождения (около половины закончил)

Обо мне

Unity Developer (5+ лет опыта)

Санкт-Петербург, РФ

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ОПЫТ

Bamboozle Gaming (BG) | Lead Unity Developer

Февраль 2024 — Настоящее время

Руководил командой из 3 человек (2д, 3д художники, геймдизайнер)
Освоил и интегрировал Photon Quantum 3.0 в течение месяца, обеспечив стабильную многопользовательскую синхронизацию
Создал гибкую архитектуру для быстрого создания и добавления контента в игру жанра AutoChess

ПРОЕКТЫ

ShootemUp (<https://github.com/ArtemiZ-CP/ShootemUp>) — Мой первый законченный проект. Был создан в рамках обучения на онлайн курсе как дипломный проект.

Project R (<https://github.com/ArtemiZ-CP>) — Клон Subway Surf. Первый проект в студии BG, процесс разработки был приостановлен по инициативе руководителя (из-за смены 3д художника)

Dynamic Racers (https://github.com/ArtemiZ-CP/Dynamic-Racers_URP) — Мобильный казуальный проект в жанре Idle Runner. Клон Pocket Champs. Был приостановлен по инициативе руководителя (стиль нашей команды не подходил под казуал)

Twisted Tales — Игра в жанре Autochess, на подобии Dota Underlords. Разрабатывается на базе Photon Quantum 3.0. На данный момент в разработке, поэтому не могу опубликовать исходники.

ОБРАЗОВАНИЕ

Бакалавриат в НИЯУ МИФИ (Программная инженерия)

Курс Unity Developer от Skillbox | 2021 год

Курс Unity Developer от IJunior (Школа Романа Сакутина) | 2024

НАВЫКИ

Разработка игр: Unity (5+ лет), C#, мобильная и ПК-разработка, WebGL

Архитектура: Scriptable Objects, SOLID, шаблоны проектирования, многопоточность

Сетевые технологии: Photon Quantum 3.0

Инструменты: Git, JSON, расширения редактора Unity

Организация работы команды, постановка целей и планирование спринтов

Внедрение лучших практик программирования

Оптимизация процессов разработки с фокусом на качество и сроки выполнения

НАВЫКИ И КОМПЕТЕНЦИИ

Разработка игр: Unity (5+ лет), C#, мобильная и ПК-разработка, WebGL

Архитектура: Scriptable Objects, SOLID, шаблоны проектирования, асинхронность, многопоточность, LINQ

Графика и оптимизация: URP, HDRP, профилирование и оптимизация, базовое написание шейдеров (Shader Graph и скрипты)

Расширенные навыки: Настройка анимаций, создание кастомных атрибутов, редакторные расширения Unity

Инструменты: Продвинутый Git (ветвление, merge), JSON, сериализация данных

Сетевые технологии: Photon Quantum 3.0, клиент-серверная архитектура

Управление разработкой: Организация работы команды, планирование спринтов, постановка задач, внедрение лучших практик программирования, оптимизация процессов с фокусом на качество и сроки