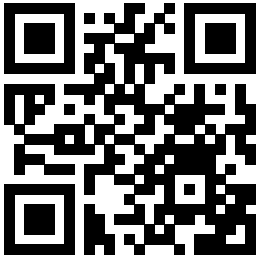


Роман Овчаров — Unity разработчик



📍 Middle
📍 Россия, Москва
💰 120 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
✈️ Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-117782



Навыки

Blender 3D, C#, Git, MySQL, Photon engine, SOLID, Unity, Английский язык, ООП, работа в команде.

Опыт работы

- **DHF / Adoo**

2020-2024 - Разработчик игр на Unity

Образование

- **МТ**

МГУПИ
2003-2008

Обо мне

Ключевые навыки:

- Unity3D/2D: Разработка игровых механик, интерфейсов, систем анимации и визуальных эффектов.
- C#: Опыт проектирования архитектуры кода, оптимизации и написания чистого кода.
- UI/UX: Интеграция пользовательских интерфейсов, взаимодействие с дизайнерами.
- Оптимизация: Повышение производительности, снижение размера для ПК, мобильных платформ и WebGL.
- Шейдеры: Настройка шейдеров в Shader Graph.
- Интеграция SDK: Работа с IAP, Ads, Firebase, Analytics.
- Работа в команде: Agile/Scrum, использование Git.
- Платформы: PC, Android, iOS, WebGL, AR.
- ООП, Solid, паттерны, алгоритмы, структуры данных.
- Английский язык: Intermediate (чтение документации, переписка).
- Стек: Unity, Photon Engine, Sql, Bullet Physics, ArFoundation, Vuforia, Blender, Figma
- Plugins: Ui ToolKit, Zenject, DoTween

Опыт работы

Unity Developer

Компания "DNF"

Июнь 2020 – Октябрь 2024

Разработал и выпустил более 10 проектов, включая мобильные игры (казуальные, кликеры) и проекты для ПК.

Оптимизировал производительность игр, добившись стабильного FPS на устройствах низкого класса.

Интегрировал рекламные сети и аналитические системы.

Работал над синхронизацией анимаций и сложными игровыми взаимодействиями.

Реализовал механики для AR-приложений на базе Unity.

Внедрил систему прогресса с сохранением данных.

Сотрудничал с художниками и дизайнерами для создания анимаций и UI.

Проекты

- Multiplayer battle royale (WebGL)

Разработал многопользовательскую игру для браузеров с использованием Unity и Photon Engine.

Использовал авторитарную физику на сервере.

Реализовал механики стрельбы, умений, инвентаря и динамически сужающейся игровой зоны.

Разработал инструменты для дизайна уровней.

Оптимизировал производительность под WebGL, улучшив загрузку и работу на слабых устройствах.

- Multiplayer AR-марафон(Android, IOS)

Создал интерактивное приложение для марафонов с использованием технологий дополненной реальности (AR).

Интегрировал функционал для отображения маршрута, виртуальных чекпоинтов и статистики пользователей.

Использовал ARKit/ARCore для отслеживания объектов в реальном мире.

Использовал Photon Engine для синхронизации действий игроков в виртуальном мире.

Сохранял прогресс игроков на сервере(SQL)

Отображал профили и рейтинги игроков на клиенте.

- Игра в жанре "мафия" (WebGL)

Разработал браузерную версию популярной игры с поддержкой мультиплеера.

Реализовал систему комнат, распределение ролей и интерфейс для взаимодействия между игроками.

Реализовал систему умений и предметов.

Внедрил текстовые сообщения для коммуникации.

Реализовал игровую логику на стороне сервера.

Сохранял прогресс игроков в БД.

Idle Miner Tycoon(Android, IOS)

Реализовал клон популярной игры с уникальными механиками добычи ресурсов и менеджмента.

Настроил систему прогресса, апгрейдов и сохранения данных.

Оптимизировал проект для мобильных платформ.

- Кликер(Android, IOS)

Работал над казуальной мобильной игрой с механикой постепенного улучшения и прогресса.

Разработал календарь ежедневных бонусов и событий.

- AR экскурсии(Android, IOS)

Разработал AR-приложение для образовательных туров и экскурсий.

Интегрировал интерактивные 3D-модели и звуковые дорожки для сопровождения пользователя.

Использовал GPS для привязки контента к реальным локациям.

- 3D презентации(WebGL, Desktop)

Создал интерактивные 3D-презентации для демонстрации продуктов и проектов.

Настроил пользовательский интерфейс для управления объектами и взаимодействия с контентом.

Оптимизировал визуализацию под WebGL.