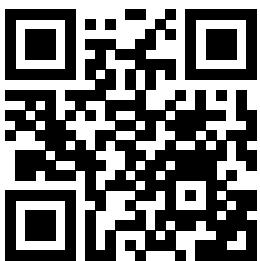


Александр Травкин — Lead Unity Developer



❖ Team Lead
📍 Россия, Санкт-Петербург
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-118315



Навыки

C#, DOTS, ECS, Product Development, Scrum, Unity, Управление командой, Управление проектами.

Опыт работы

• Kowiy Games

Сентябрь 2023 — по настоящее время - Lead Unity Developer

Основная деятельность:

- Разработка мультиплерной мобильной игры в открытом мире;
- Code-review;
- Управление и развитие командой.

Навыки:

- DOTS;
- ASP.NET;
- ENET.

Основные инструменты и технологии:

Unity3D, C#, .NET, ECS, Zenject, DOTS, Entities, LeoECS Lite, ASP.NET, Unit-тестирование.

• 31 Labs / Space Ball

Ноябрь 2022 — Сентябрь 2023 - СТО / Co-Founder

Основная деятельность:

- Разработка мультиплерной VR игры;
- Закладывание и развитие архитектуры игры;
- Составление роадмапа продукта;
- Публикация игры в Oculus Store;
- Развитие коммьюнити игры;
- Управление и развитие команды из связки Unity-разработчик и 3D-художник.

Навыки:

- Архитектура мультиплерной (P2P) VR игры с использованием ECS;
- Работа с back-end для хранения данных (Firebase);
- Message-based синхронизация состояния клиентов в мультиплере;
- Взаимодействие с коммьюнити;
- Работа с Oculus Platform;
- Операционная деятельность вокруг релиза игры.

Достижения:

- Плавная синхронизация основных игровых сущностей (игроков и мяча);
- 500 игроков в первую неделю после релиза игры;
- Конверсия игроков от запуска игры до взаимодействия с соре-геймплеем 90%.

Основные инструменты и технологии:

Unity3D, SteamVR, Oculus SDK, PVR SDK, OpenXR, Photon, Photon Realtime, Photon Voice, ECS, LeoECS Lite, Firebase, Virtual Reality, VR, C#, .NET.

- **Varwin**

Апрель 2019 — Декабрь 2022 - Lead Unity Developer

Основная деятельность:

- Разработка платформы Varwin (кроссплатформенного конструктора VR-приложений);
- Разработка VR-приложений на Unity с применением платформы Varwin;
- Разработка WebGL-приложений и сервисов;
- Управление и развитие команды Unity-разработчиков.

Навыки:

- Поддержка и развитие архитектуры кроссплатформенного конструктора VR-приложений;
- Написание кастомных инспекторов и окон в UnityEditor;
- Программирование и вёрстка интерфейсов на Unity UI (uGUI);
- Оптимизация производительности и потребления памяти под мобильные шлема, продумывание архитектуры для экономии памяти на мобильных устройствах с условием использования модульности приложения (составления приложения из разных ассетбандлов).

Достижения:

- Рост от старшего Unity-разработчика, сначала до ведущего разработчика (тим лида), а затем до владельца направления разработки Unity-части продукта;
- Суммарное ускорение загрузки всего инструментария конструктора более чем в 3 раза, потребление памяти мобильных приложений на базе платформы уменьшено в среднем 2.5 раза;
- Развитие команды Unity-разработчиков в виде роста одного из сотрудников с уровня Junior-разработчика до роли техлида.

Основные инструменты и технологии:

Unity3D, SteamVR, Oculus SDK, PVR SDK, Focus SDK, Google VR SDK, OpenXR Plugin, AR Foundation, Virtual Reality (VR), C#.

- **Beaut / Tektosoft**

Июль 2015 — Март 2019 - Unity Developer / .NET Developer

Основная деятельность:

- Разработка игр, интерактивных презентаций и AR-приложений на Unity;
- Разработка мобильных приложений на Xamarin и React Native.

Навыки:

- Проектирование архитектуры приложений и игр на Unity;
- Разработка расширений редактора (Custom Editors);
- Программирование и вёрстка интерфейсов на Unity UI (uGUI);
- Оптимизация производительности под мобильные устройства.

Достижения:

- Разработал прототип виртуального театра (Android) с одновременным использованием технологий AR, VR и face-tracking.

Основные инструменты и технологии:

Unity3D, Xamarin, React Native, Vuforia, OpenCV, Google VR SDK, Dlib FaceLandmark Detector, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), C#, JavaScript.

- **ArPoint**

Июль 2014 — Июнь 2015 - Unity Developer

Обязанности:

- Разработка и выкладка AR-приложений с использованием Unity и Vuforia;

- Написание surface-шейдеров для мобильных устройств.

Достижения:

- Разработал систему генерации карты отражений на основе видеопотока с камеры мобильного устройства и её отображения на AR-сцене с помощью Marmoset Skyshop;
- Модифицировал библиотеку Vuforia 3 так, чтобы проекты с этой библиотекой могли работать на Windows.

Основные инструменты и технологии:

Unity3D, Augmented Reality (AR), C#, Resharper, Vuforia, Marmoset Skyshop.

- **Индивидуальное предпринимательство / частная практика / фриланс**

Февраль 2013 — Июнь 2014 - Unity Developer / .NET Developer

- Разработка и публикация 2D Android игр на Unity3D;
- Разработка 2D игр для Windows на ZenGL (Delphi), HGE (C++) and SFML.NET (C#);

Образование

- **Факультет инфокоммуникационных технологий, Инфокоммуникационные технологии и системы связи**

Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики, Санкт-Петербург
2013/2017

Обо мне

Unity Developer с обширным опытом в разработке виртуальной реальности.

<https://github.com/aleverdes/>