Артём Епифанов — Unity Developer

- Middle
- Россия, Беларусь, Кыргызстан, Польша, Кипр
- 1 000 - 1 500 $ (дол/мес)
- Полная занятость
- Удаленная работа
- Релокация
- Контакт: geeklink.io/cv-120828

Навыки

- Разработка 2D, logcat, Ragdoll, SOLID.

Опыт работы

- **GAMEZONE ANS**

  окт. 2022 г. - май 2023 г. - Эмблема компании GAMEZONE ANS Junior Unity Developer

  Я разрабатывал проекты на платформе Android, отвечал за технологический стек проекта, также работал с элементами пользовательского интерфейса, настройками дизайна lvl, работал с шейдерами и версией git, корректировал размер сборки и выполнял полную верстку проектов непосредственно в Apple Store.

- **Freelance**

  Freelance Unity Developer Freelance Unity Developer freelance · Фрилансfreelance · Фриланс авг. 2022 г. - авг. 2023 г. - Unity Developer

  Выполнял заказы в соответствии с ТЗ, выполнял работу быстро, качественно и в срок, по согласованной цене. Работы были в формате Unity 2D/3D различных жанров, как игровые прототипы, так и полнофункциональные проекты.

- **Emehanika**

  авг. 2023 г. - июль 2024 г. - Middle Unity Developer

  Обязанности:
  – разработка 2D, 3D игр на Unity;
  – поиск и интеграция ресурсов;
  – тестирование и сборка разработанных приложений;
  – публикация приложений в магазине;
  – интеграция SDK (Facebook, AppsFlyer, Firebase и т.д.);
  – оптимизация для мобильных устройств;
  – повторное использование кода;
  – создание концепции игровой логики и дизайна уровней;

- **4tale Production**

  авг. 2024 г. – настоящее время - Middle Unity Developer

  Участник двух студийных проектов в качестве разработчика Middle Unity Developer.
  Для карточной игры Everwayne AA – проект, я реализовал логику всевозможных квестов в игре, а также скорректировал механику поведения врагов. Собрал анимацию и настроил эффекты для персонажей. Я настроил работу достижений внутри игры, согласно внутренней аналитике. Я настроил события для работы со звуками и музыкой в игре. Я настроил работу основных карт в колоде.

Для не анонсированной мобильной игры я настроил эффекты для пользовательского интерфейса, внутренних покупок в магазине, адаптировал весь пользовательский интерфейс ко всем возможным разрешениям. Я настроил работу звуков и музыки на протяжении всей игры. Система отображения достижений и лидеров, со сбором всей необходимой информации через базу данных. Он помогал настраивать работу основных игровых механик.

Образование

- **Unity Developer**

  TeachMeSkills
  февр. 2022 г. - окт. 2022 г.

- **Программист**

  БГКЛП им В.Е.Чернышёва
  сент. 2015 г. - июль 2019 г.

Обо мне

Всем привет, я прошел 8-месячное обучение в качестве разработчика Unity в Минском учебном заведении TeachMeSkills. После этого обучения я работал младшим разработчиком Unity, провел 7 месяцев в GAMEZONE ANS, после чего также продолжал работать над выполнением заказов с подрядчиками и частными лицами в течение 8 месяцев. С августа 2023 года я в течение года занимал должность разработчика Middle Unity в Emehanika Tech, но с августа 2024 года я занимаю должность разработчика Middle Unity в проекте AA под названием Everwayne и одновременно участвую в разработке мобильного проекта, всем этим я занимаюсь в 4Tale Производство. На данный момент у меня есть большое количество различных проектов, как 2D, так и 3D.