

Янина Хололеенко — Unity Developer



📍 Middle
📍 Россия, Беларусь
💰 70 000 - 120 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
➔ Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-122985



Навыки

C#, DOTween, Git, OOP, SentiS, SOLID, SQL, UniTask, Unity, Zenject.

Опыт работы

• KidsJumpTech

Сентябрь 2024 — Декабрь 2024 - Unity Developer

- Разработала множество интерактивных игр под проекторы (полный цикл разработки).
- Проектировала архитектуру с использованием IoC-контейнера Zenject, что обеспечило модульность и легкость в поддержке.
- Занималась созданием визуальных эффектов с помощью Particle System и Shader Graph.
- Оптимизировала графику с использованием URP и Post Processing для улучшения визуальной составляющей.
- Разработала игровые механики с реалистичной физикой.

• Самозанятость

Сентябрь 2023 - Настоящее время - Unity Developer

Minecraft Arcanoid — участие в командной разработке мобильной арканойд-игры:

- Занималась геймдизайном игры, оформила визуальную ее часть.
- Тестировала игру на разных уровнях.

KittyBottle — казуальная мобильная игра в жанре головоломки (сортировка цветов):

- Использовала Shader Graph для создания привлекательных визуальных эффектов.
- Построила архитектуру проекта на основе Zenject, соблюдая SOLID-принципы.
- В будущем планирую запуск проекта в сторх. Применяю AI для генерации контента.

Образование

• Информационные системы и технологии, Геймдизайн и разработка игр

Московский финансово-промышленный университет "Синергия"
Сентябрь 2024 - Июнь 2028

• Информационные системы и технологии, техник-программист

Гомельский аграрно-экономический колледж
Сентябрь 2020 - Сентябрь 2023

Прошла 3 курса обучения, получила квалификацию оператора ЭВМ

Обо мне

Unity-разработчик с опытом создания 2D и 3D-игр, оптимизации кода и внедрения современных технологий в игровые проекты. Специализируюсь на чистой архитектуре, использовании Zenject и SOLID-принципов.

Умею работать с машинным обучением в Unity, использую Sentis для интеграции ИИ в игры. Есть опыт внедрения API для взаимодействия с внешними ИИ-сервисами.

Мне нравится находить оптимальные решения для игровых механик, улучшать производительность проектов и адаптировать их под разные платформы. Всегда стремлюсь к качественному коду и продуманной архитектуре.