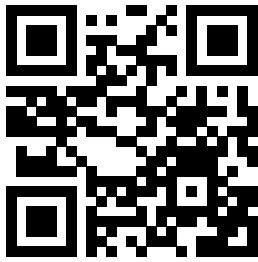


Aleksei Staforkin — Middle Unity Developer



⬆ Middle
📍 Россия, Новосибирск
💰 250 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✉ Контакт: geeklink.io/cv-125575



Навыки

C#, Github, Jira, Trello, Unity, YouTrack, Оптимизация кода, Проектное планирование, Управление людьми, Управление проектами, управление разработкой.

Опыт работы

• REDBOON

09.2024 - настоящее время - Middle Unity Developer

Обязанности и достижения

Проект: Knock on the Coffin Lid — карточный рогалик, выпущен в Steam —
https://store.steampowered.com/app/1232580/Knock_on_the_Coffin_Lid/

Трудовые обязанности:

- Разработка нового игрового функционала, включая UI и игровые механики
- Создание инструментов и утилит для поддержки работы геймдизайнеров
- Расширение функциональности редактора Unity под нужды проекта
- Поддержка выпущенного проекта: исправление багов, обеспечение обратной совместимости с предыдущими версиями.
- Взаимодействие с другими отделами (арт, анимация, геймдизайн) для реализации комплексных задач

Ключевые достижения:

- Интеграция полной поддержки геймпадов, включая портирование на консоли (Xbox и PlayStation) с использованием Unity Input System
- Разработка системы, динамически формирующей и визуализирующей концовку игры на основе решений игрока
- Внедрение ряда улучшений качества жизни (QoL), включая: новую систему всплывающих подсказок и тултипов; экран сравнения наград и история забегов

Stack: Unity, C#, UniTask, InputSystem, AssetBundles, DoTween, Spine Animation.

Workflow: Trello, YouTrack, GitLab, WebWork, Google Disk, Discord

• ООО "Game Mavericks"

09.2019 - 08.2024 - Lead Unity Developer

Трудовые обязанности:

- Полный цикл разработки программного обеспечения: от архитектурного проектирования до релиза и пострелизной поддержки
- Разработка и выпуск кроссплатформенных игр под Android, iOS, PC (Steam, Microsoft Store), Web (VK, FB, Yandex), Nintendo Switch
- Проектирование масштабируемой архитектуры и поддерживаемых игровых систем
- Оптимизация производительности, времени загрузки и стабильности с использованием встроенных профайлеров Unity

- Реализация систем монетизации: внутриигровые валюты, предложения, офферы
- Интеграция и настройка сторонних SDK: Firebase, AppsFlyer, DevToDev, IronSource и других
- Кроссплатформенная разработка и устранение проблем совместимости
- Ведение проектной и технической документации, оценка задач, планирование спринтов

Ключевые достижения:

- Успешный релиз нескольких игр на мобильных, десктопных и веб-платформах, включая Nintendo Switch
- Реализация серверных решений: система удалённой настройки баланса, отображения рекламы и облачного хранения данных
- Повышение стабильности продуктов за счёт снижения количества сбоев и ANR с помощью инструментов диагностики

Stack: Unity, C#, UniTask, UniRx, DoTween, Odin Inspector, In-App Purchasing, AssetBundles, Spine Animation, DragonBones

Workflow: JIRA, Bitbucket / GitHub, Slack, Google Drive, Zoom, Google Meet, TeamCity

Образование

- **Инженерия программного обеспечения**

Новосибирский государственный университет экономики и управления
09.2013 - 07.2017

Обо мне

На протяжении 7 лет занимаюсь коммерческой разработкой игр на Unity.
Разрабатываемые проекты были выпущены под Android/iOS/PC
(Steam/Microsoft Store)/Nintendo Switch/Web (yandex/vk/facebook).