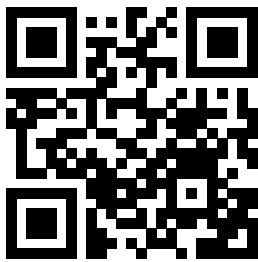
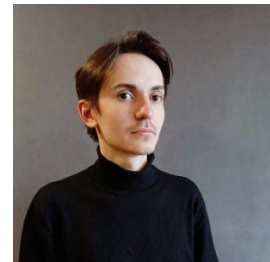


Иван Межецкий — Unity-разработчик



⬆ Middle
📍 Грузия, Тбилиси
💰 1 000 - 2 000 \$ (дол/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✉ Контакт: geeklink.io/cv-126550



Навыки

.NET, Addressables, C#, DOTween, Git, GitHub Actions, LINQ, SQL, UniTask, Unity, VContainer, Zenject.

Опыт работы

• Augmenteed

Сентябрь 2024 — Март 2025 - Unity-разработчик

Технологии: Unity, C#, Addressables, DOTween, UniTask, Zenject, UGUI, Linq, Git

- Переработал 100% UI на основе прототипа Figma, повысив удобство использования и интуитивность системы
- Разработал сервис маршрутизации с использованием API OpenRouteService и реализовал поддержку пользовательского слоя карт для Cesium, расширив функциональность продукта
- Повысил производительность приложения на 20% за счет оптимизации графики и алгоритмов, путем написания пользовательских шейдеров на ShaderGraph и использования UniTask
- Автоматизировал создание версий во время сборки, модифицировав CI-скрипт для GitHub Actions, что упростило процесс тестирования и выпуска новых версий приложения

• Immortal Games

Ноябрь 2022 — Апрель 2024 - Unity-разработчик

Технологии: Unity, C#, Addressables, DOTween, UniTask, Zenject, UGUI, Linq, Git

- Разработал и запустил 4 гиперказуальные игры для WebGL в качестве одиночного разработчика, получившие средний рейтинг 4/5 на платформе Yandex Games, обеспечив надлежащее качество игры за счет оптимизации пост-релизной операционной поддержки и интеграции сторонних SDK-функций
- Завершили работу над 1 гиперказуальной игрой для Android, добавив 3 новых уровня, новый тип уровня и значительно оптимизировав производительность для мобильных устройств с помощью функций Unity
- Оптимизировал игры для WebGL, сократил время загрузки на 50 % за счет управления загрузкой уровней в память с помощью пакета Addressables и использования библиотеки UniTask для добавления асинхронности
- Повысил эффективность работы других разработчиков в компании, написав короткие внутренние руководства и создав простые 3D-модели в Blender

• Elio GmbH

Ноябрь 2021 — Июнь 2022 - Junior Backend-разработчик

Технологии: PHP 8.1, Symfony, Vue.js, HTML, SCSS, SQL, Git, Docker

- Оптимизировал процессы развертывания и отладки за счет использования Docker для локального тестирования, что позволило ускорить цикл разработки
- Повысил производительность базы данных за счет улучшения SQL-запросов, что способствовало более эффективному управлению данными в интернет-магазинах

магазинах

- **Junior Unity-разработчик**

Июль 2020 — Ноябрь 2021 - Esacore

Технологии: Unity, C#, Linq, SQLite, Git

- Переработал клиентский геймплей игры Auto Battler в соответствии с требованиями жанра, переписав устаревший код и интегрировав новые игровые функции
- Разработал и интегрировал локальную базу данных SQLite для тестирования онлайн-компонентов, повысив эффективность тестирования и надежность системы
- Переработал UI игры, повысив удобство использования и вовлеченность, в результате чего он стал более интуитивным и визуально привлекательным для игроков
- Добавил более 20 новых персонажей, переработав данные ScriptableObject и добавив в игру 3D-модели

Образование

- **Программист**

СПб ГБПОУ «Петровский колледж»

2016 - 2020

Обо мне

Я квалифицированный игровой программист с 4-летним коммерческим опытом разработки разнообразных игр и приложений для различных платформ с использованием C# и Unity, а также с опытом разработки back-end. Имею опыт создания изолированных и расширяемых компонентов и систем с использованием DI-контейнеров (Zenject) с глубоким пониманием ООП и SOLID, создания отзывчивого и оптимизированного пользовательского интерфейса и повышения производительности игры за счет оптимизации использования памяти (Addressables) и процессора. Также имею опыт написания простых шейдеров с использованием ShaderLab.