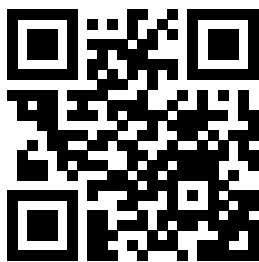


Юрий Зайченко — Junior+/Middle Unity Developer



📍 Middle
📍 Россия
💰 80 000 - 100 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость | Стажировка
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-128668



Навыки

Async/Await, Atlassian Jira, DOTween, Git, GLSL, MongoDB, MVC, MVP, PostgreSQL, ScriptableObjects, Shader Graph, SOLID, Spine, UniTask, Unity, UnityWebRequest, Zenject, ООП, C#.

Опыт работы

• Цифкор

08.2024 - 05.2025 - Middle Unity Developer

Обязанности и достижения:

- Разработка и оптимизация кода: Реализовал и оптимизировал ключевые игровые механики, исправил множество багов возникших в процессе разработки, обеспечив стабильность и плавность работы игры на мобильных платформах (Android, iOS).
- Полный цикл разработки: Участвовал во всех этапах разработки — от проектирования игровых механик (таппинг, автотаппинг, квесты) до их реализации, тестирования и выпуска в Google Play и App Store.
- Создание игровых элементов: Разрабатывал и интегрировал персонажей, локации, UI-элементы (настройки, почтовый ящик, меню), настраивал префабы и сцены с использованием UGUI и Addressables для эффективного управления ресурсами.
- Оптимизация производительности:
 - Уменьшил вес финального билда на ~30% за счет оптимизации ассетов и кода.
 - Устранил задержки в запросах к бэкенду, оптимизировав асинхронные операции с использованием UniTask и UnityWebRequest.
 - Оптимизировал рендеринг UI и графики для повышения производительности на мобильных устройствах.
- Локализация и мультиязычность: Реализовал систему локализации (русский, английский и другие языки), обеспечив гибкую настройку текстов и адаптацию интерфейса.
- Разработка бизнес-логики: На 70% реализовал бизнес-логику игры, включая экономику (Play-to-Earn), систему наград, квестов и календарей.
- Интеграция функционала: Реализовал систему «Оцени игру» с интеграцией в Google Play и App Store, а также систему уведомлений от бэкенда к клиенту.
- Рефакторинг и код-ревью: Проводил рефакторинг legacy-кода, улучшая читаемость и производительность. Участвовал в код-ревью, обеспечивая высокое качество кода в команде.
- Взаимодействие с командой: Сотрудничал с дизайнерами, бэкенд-разработчиками и QA, уточнял ТЗ, предлагал улучшения фич, что ускоряло разработку и повышало качество продукта.

Командная работа:

- Работал в команде из 5 frontend-разработчиков, активно участвовал в Agile-процессах (ежедневные стендапы, спринт-планирование, ретроспективы).
- Обучал младших разработчиков работе с Unity и Zenject, способствуя росту их профессиональных навыков.

Стек технологий:

- Unity (C#, UGUI, Addressables)
- DI: Zenject
- Асинхронность: UniTask, UnityWebRequest
- Анимации: DOTween
- Архитектура: MVP
- Управление задачами: Asana
- VCS: Git

• Фриланс

11.2022 - 04.2024 - Unity-разработчик

Здесь я хочу поделиться своим опытом изучения Unity, прохождения стажировок и выполнения заказов.

На Unity я перешёл, уже имея опыт в программировании. До этого я пробовал разные движки (Unreal Engine 4, Urho3D, Cocos2d, Godot 3), но самым продолжительным был опыт работы с Java — год в роли Junior Java Developer в финансовой сфере.

Как и многие разработчики, я начал с изучения Unity, создавая небольшие проекты, которые мне нравились. Первым значимым проектом за рамками обучения стал дипломный проект — игра-головоломка STOP (можно посмотреть в моём портфолио). В этом проекте я освоил работу с Unity, включая UGUI, ScriptableObjects и паттерн MVP.

Вторым проектом был прототип RTS (также доступен в портфолио). В нём я реализовал систему строительства базы, управление юнитами, формации групп юнитов, систему ресурсов, pathfinding с использованием NavMesh и алгоритма A*, а также множество мелких механик. В этом проекте я изучил Zenject, DOTween, UniTask и работу с async/await.

Далее я работал над множеством небольших проектов, в которых реализовал:

Систему инвентаря и UI для мобильной RPG с адаптивностью под разные разрешения экрана и поддержкой планшетов.

Механику боя для 2D-платформера, включая систему комбо-атак и анимации с использованием DOTween. Интеграцию рекламных SDK (Unity Ads, AdMob) и аналитики (Firebase) для монетизации и отслеживания поведения пользователей, что увеличило доход одного из проектов примерно на 10%.

Систему сохранений с использованием PlayerPrefs и JSON-сериализации для кроссплатформенной совместимости.

Систему генерации процедурного контента (уровни, ландшафт) для roguelike-игры, что повысило реиграбельность примерно на 30%.

Систему событий для Android RTS-игры, управляющую взаимодействием юнитов и окружающей среды (атаки, сбор ресурсов).

Оптимизацию шейдеров и текстур, что сократило потребление памяти на Android-устройствах низкого уровня и обеспечило стабильные 60 FPS на слабых устройствах.

Кастомные шейдеры в Shader Graph для визуальных эффектов (например, динамическое освещение и частицы).

Тестирование и отладку, обеспечив стабильность релизов на iOS, Android и PC с минимальным количеством багов после запуска.

Позже я устроился в компанию «Цифкор» (второе место работы в моём резюме).

В целом, это был очень продуктивный период.

К сожалению, большинством исходного кода я не могу поделиться в портфолио: некоторые проекты устарели и создавались в рамках обучения, а другие защищены соглашениями о конфиденциальности.

Образование

• 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Жирновский нефтяной техникум
2019 - 2023

Обо мне

Уверенный Unity-разработчик с опытом работы в команде и на фрилансе.

Ориентирован на результат, умею оптимизировать процессы и код для достижения целей проекта.

Быстро осваиваю новые технологии и инструменты, готов к сложным задачам.

Портфолио - <https://github.com/ZloyGreGan/unity-developer>