

Опыт работы

Lead Unity Developer

QBERA Games | Май 2021 - Январь 2024

- Разрабатывал гиперказуальные мобильные игры и тестировал их у издателей.
- Интегрировал сервисы аналитики, собирал метрики (CPI, Ret1, Playtime).
- Оценивал концепты и составлял планы разработки для нескольких команд.
- Разрабатывал инструменты для среды Unity (редакторы сценариев, системы импорта ассетов).
- Обновлял и поддерживал актуальные проекты, в соответствии с требованиями платформ и издателей.
- Взаимодействовал с издателями (Freeplay, Moonee), предоставлял технический фидбек по их SDK.

Результаты:

- Успешный релиз Idle Police, который показал метрики (CPI \$0.6, R1 34%), обеспечив компании выгодный контракт с Freeplay и последующее расширение компании. Основа для будущих проектов в жанре idle arcade.
- Разработал и довел до релиза 20+ проектов. Обеспечил успешное прохождение CPI-тестов для таких игр как Idle Police, Idle Health Resort, Idle Sushi Bar, Parking Master, Kinetic Sculpture.
- Помог двум младшим разработчикам развиваться до уровня самостоятельного ведения проектов.
- Создал понятные гайдлайны и обучил членов команд работе с системами контроля версий.

Unity Developer

Brezg Studio | Август 2020 - Апрель 2021

- Разрабатывал демо-версию ПК игры "Инквизитор" по запросу издателя 101xp.
- Разрабатывал механику карточной битвы между сторонами обвинения и защиты в суде.
- Создавал инструмент для автоматической выгрузки текстов из Google Docs в игровые файлы.
- Работал в команде из 10–15 человек (нарративные писатели, художники, геймдизайнеры, разработчики).

Результаты:

- Научился эффективно работать в большой команде с распределением ролей и строгими сроками.

Навыки

- **Unity:** Разработка игровых механик в 2.5D и 3D, оптимизация кода, работа с физикой, анимацией и UI, интеграция рекламы, аналитики, монетизации.
- **Программирование:** C#, C++, Python.
- **Парадигмы разработки:** SOLID, DRY, DI, ECS, OOP.
- **Инструменты:**
 - Unity: Odin Inspector, Zenject, Unitask, UnityIAP, EasySave, DOTween, Rayfire;
 - Аналитика: Appmetrica, GameAnalytics, Amplitude, Facebook.
 - Управление проектами: Notion, Obsidian, Trello, Discord;
- **Контроль версий:** Git, Github, Gitlab.
- **Методологии разработки:** Scrum, Agile.
- **Аналитика:** Настройка дэшбордов, анализ метрик CTR, CPI, Ret1, Playtime.
- **Публикация игр:** Релиз игр в PlayMarket, App Store, Amazon Appstore, с учетом требований платформ.
- **Саморазвитие:** Изучение стандарта C++20 и новых инструментов (raylib, entt) в рамках пет-проекта. Пример: [Grubber \(репозиторий на Gitlab\)](#).
- **Языки:** Английский C1

Образование

СПбГЭТУ "ЛЭТИ" (Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет)

- **Бакалавриат**, направление "Информационно-управляющие системы"
Сентябрь 2016 – Июль 2020
- **Магистратура** (не окончена), направление "Управление IT-проектами и продуктами"
Сентябрь 2020 – Июль 2022