Архипов Олександр

JUNIOR GAME DESIGNER, JUNIOR LEVEL DESIGNER, 10 000 ГРН.

6 квітня 2021 Місто: Одеса

Готовий до відряджень: Київ

Вік: 27 років

Режим роботи: повний робочий день, вільний графік роботи, віддалена робота

Категорії: IT, WEB фахівці, Дизайн, творчість, Робота для студентів

Увійдіть або зареєструйтеся на сайті як роботодавець, щоб бачити контактну інформацію.

Опис

Александр Архипов

Младший гейм-дизайнер

Тестировщик

Дизайнер уровней

В индустрии новичок. Больше 3 лет создание и изучение игр является моим хобби.

Занимался самостоятельно разными процессами при разработке игр, например: дизайн уровней, системный дизайн, саунд дизайн, программирование сценариев, графика.

Прошел курсы на **devtodev.com «Гиперказуальные игры», «Геймдизайн — Документация».**

Для улучшениях своих навыков участвовал в различных игровых джемах на позиции дизайнера уровней, художника и гейм-дизайнера. Участие в подобных мероприятиях помогло улучшить мои навыки работы с командой и тонкостями разработки(гейм-дизайна, внутриигрового баланса).

В дальнейшем я не намерен останавливаться, продолжаю совершенствоваться и постигать новые вершины.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

1. Дизайн документация; 4. Google Docs; 7. Git Hub;

2. Балансировка игр; 5. Photoshop; 8. Unity/Godot;

3. Дизайн уровней; 6. Microsoft Office; 9. Construct 2/3.

КОММУНИКАТИВНЫЕ НАВЫКИ

1. Стрессоустойчивость; 4. Поиск решений;

2. Восприятие фидбека; 5. Обмен идеями;

3. Работа в команде; 6. Трезвый взгляд на проблемы.

ОПЫТ РАБОТЫ

Личные проекты:

1. Участвовал в Challenge Hackathon 2020, где за 2 дня подготовил прототип игры Nano и занял с командой 3-е место.

2. Участвовал в Global Game Jam 2021, где вошел в призовую 20-ку проектов на всеукраинском уровне, создав прототип игры Help Addams Family.

3. Разрабатывал проекты для поднятия своих способностей. Занимался подсчетом и балансом 2D платформеров, дизайна уровней и общего баланса сложности.

4. Занимался тестированием и написание тест кейсов уровней игр, которые находил спорными или интересными с точки зрения балансировки.