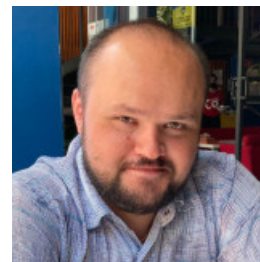


# Сіміженко Юрій

★ **UNITY/C# DEVELOPER, 18 000 ГРН.**

🔄 14 листопада  
2023

📍 Місто: [Дніпро](#)



Вік: 30 років

Режим роботи: повний робочий день, віддалена робота

Категорії: IT, WEB фахівці, Дизайн, творчість, Сфера розваг

[Увійдіть](#) або [зареєструйтеся](#) на сайті як роботодавець, щоб бачити контактну інформацію.

## Досвід роботи

### інженер-будівельник

Мастер План (Будівництво), Дніпро

03.2016 – 06.2023 (7 років 3 місяці)

#### Обов'язки:

- Розробка робочих будівельних креслень відповідно до архітектурних рішень.
- Створення 3d моделей відповідно до проектних та архітектурних рішень та їх базова візуалізація.
- Підготовка кошторисів на будівельні роботи.
- Аналіз та проведення закупівель матеріалів.
- Внутрішня логістика товарів та матеріалів

## Освіта

### Придніпровська академія будівництва та архітектури (Дніпро)

Спеціальність: Промислове та цивільне будівництво, інженер-будівельник

повна вища, 09.2010 – 05.2016 (5 років 7 місяців)

## Додаткова освіта

- Get Git Smart Course: Learn Git in Unity, SourceTree, GitHub (жовтень 2023)
- Complete C# Unity Game Developer 2D (квітень-травень 2023)
- C# Programming: From Beginner to Expert (березень 2023)

## Знання мов

Англійська - Середній, Українська - Професійний (експерт)

## Додаткова інформація

Знання комп'ютера, програм: C# Unity 3D Unity 2D GitHub / Sourcetree SOLID principles SketchUp Revit Lumion  
Особисті якості, хобі, захоплення, навички: На даний час у розробці ігор маю декілька демо-проектів. 2D сайд-скроллер-платформер: кілька базових рівнів, зона переходу на наступний рівень, вороги, що патрулюють задану територію, та реалізація атаки через снаряд з анімацією. Мобільні 3D автоперегони з реалізацією сенсорного управління. Космічний шутер зверху вниз (по типу Galaxia): головне меню, ігровий екран з індикатором хп і набраних очок, кілька типів ворогів з різною швидкістю і кількістю хп, які спавняються і рухаються по заданій траєкторії. 3D-шутер: реалізація простого ШІ ворогів із зоною переслідування та атаки, реалізація системи NavMesh для патрулювання ворогів, 3 види зброї для гравця з реалізацією зміни та відображення активної зброї на екрані, реалізація стрільби ігрока через raycast, стрільба ворогів снарядами, головне меню, екран програшу/виграшу. Всі наведені вище приклади доступні на [github\(https://github.com/Maddno\)](https://github.com/Maddno).