

# Shevchenko Volodimir

## ★ UNITY DEVELOPER, 40 000 ГРН.

🔄 10 вересня 2024 📍 Місто: [Київ](#)

📍 Готовий до відряджень: [Кривий Ріг](#), [Дніпро](#), [Львів](#)

Вік: 34 роки

Режим роботи: повний робочий день, віддалена робота

Категорії: IT, WEB фахівці

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

### Досвід роботи

#### Unity developer

BG-Games (Створення ігор на Unity), Кривий Ріг

01.2024 – По теперішній час (2 роки 5 місяців)

#### Обов'язки:

Самостійно розробляв проекти з 0 до випуску з командою художників та дизайнерів. Робив все: прототип, архітектури, реалізації механік та UI інтерфейсів, анімації, звуку, та створення custom Editor tools для дизайнерів. Інтегрував firebase та інші 3rd party API. Естимував завдання, планував та розбивав великі завдання на підзавдання. Розробив незвичний туман війни з особливими механіками для якого знадобилися власні шейдери та кастомна генерація динамічних інтерактивних мешів. Також розробив Utility AI bot, який використовував Heat map ігрових подій. Також і візуалізація цих карт для тестування та налагодження. Займався публішенням і налагодженням релізної версії.

#### Unity developer

Qooco Asia Pte. Ltd. (Створення навчальних програм для дітей Unity), Кривий Ріг

01.2023 – 12.2023 (10 місяців)

#### Обов'язки:

Працював над уже випущеними проектами. Рефакторив, фіксував баги, і додавав нові сервіси та механіки до вже існуючого коду без документацій. Займався оптимізацією. І додавав нові уроки (рівні).

Працював із бек-енд командою

### Освіта

#### Дніпропетровський національний університет імені Олеся Гончара

Спеціальність: Прикладна математика, Програмне забезпечення систем

повна вища, 09.2009 – 06.2013 (3 роки 9 місяців)

### Знання мов

Англійська - Вище середнього, Українська - Професійний (експерт), Російська - Професійний (експерт)

## Додаткова інформація

Знання комп'ютера, програм: Розробник ігор на Unity та C# понад 4 роки, 2 з яких на комерційних проектах. Перед тим як почати офіційно влаштовується на комерційні проекти в компанії, моєю основною метою було придбати навички та знання максимально наближеними до senior рівня, з основним упором на вміння писати код та архітектуру (створював як component-oriented на скриптбл об'єктах, так і statemachine-oriented практично без монобехів архітектури та всі варіації між ними) з усіма принципами (OOP, SOLID, DRY, KISS, YAGNI) та патернами, та навички оптимізації (рендеринг, фізика та код). Маю таблицю з понад 60+ пунктами з всіма трюками та методами оптимізації, які можна застосувати, відсортовані за приростом у продуктивності з боку CPU/GPU та витрат часу/складності на реалізацію. Я впевнено володію всіма внутрішніми інструментами Unity (анімація, партикли, фізика, профайлер, navmesh тощо) та робив усі види проектів, UI, 2D, 3D, URP, HDRP, mobile, WebGL, clientserver, multiplayer. І іноді продовжую кидати собі виклик реалізаціями складних механік у свій вільний час. Був досвід роботи з Firebase, інтеграцією реклами та платежів. Впевнені знання асинхронного програмування (UniTaks) та використання Addressables та Bundles. Маю досвід створення кастомних інструментів для Unity Editor-a (приклад - <http://github.com/Volandimer1/Test1>). На офіційному працевлаштуванні був досвід створення проектів з нуля до релізу, беручи участь у всіх процесах життєвого циклу проекту. До цього робив програми Android Studio з інтеграцією admob. Я маю вищу освіту за спеціальністю "програмне забезпечення систем" на факультеті "прикладної математики" Дніпропетровського Національного Університету імені Олеся Гончара (бюджетник 196/200 - за ЗНО). Був олімпіадником на обласному рівні з математики та програмування. Відповідальний, люблю вчитися та люблю програмувати. Маю чудові навички комунікації, та менторства.