

**Артур Садреев**

Телефон: +7-93-93-92-92-69

Email: arthur.sadreev@gmail.com

Telegram: ([Ссылка](https://t.me/Endoom))

Город проживания: Казань

Дата Рождения: 08.09.1992

GitHub: ([Ссылка](https://github.com/Endo0m))

**Сайт портфолио**: ([Ссылка](https://portfolio-arthur-sadreev.vercel.app/))

**Unity developer (Junior)**

**Навыки**

|  |  |
| --- | --- |
| * C# * Unity 2D,3D * Unity Animator, UI, Physics * CineMachine, TimeLines, Post-processing, AI * MS Visual Studio * Codestyle * ООП | * Работа с системами контроля версий (Git) * Работа с макетами в Photoshop, Figma * Blender (LowPoly) |

**Опыт работы**

**Практика по Unity разработке**

***Разработчик игр на Unity июль 2023- апрель 2024***

В процессе практик по созданию игр использовал: UNITY 2D/3D, UI, UGUI, Cinemachine, Timelines, Post-processing, AI, unity physic, настройки света и звука, C#, принцип СОЛИД и ООП.

**Реализовал ряд проектов в процессе обучения:**

* **Создание игры «Save the village»** ([Сылка](https://github.com/Endo0m/VillageGameUnity.git))
* **Создание игры 2D** [**platformer action shooter**](https://yandex.ru/images/search?text=platformer%20action%20shooter) **"Space strike"** ([Ссылка](https://endo0m.itch.io/space-strike))
* **Создание игры 2D remake Asteroids 1979**([Ссылка](https://github.com/Endo0m/Asteroids_2024/))

**Геймбокс, Инди-студия  
Unity разработчик, сентябрь 2023**

*Участник GAME DEV ХАКАТОН СИНЕУС 2023 /22-24 сентября*

С командой из 5 человек создавали игру за 2 дня в жанре хоррор 3д

Мои задачи в команде:

* создание анимаций
* создание скриптов
* поиск недостающих ассетов
* работа со звуком и светом
* дизайн и создание локаций(заполнение комнат, кухонь, спален, коридоров, мебелью, картинами, материалами и скрытыми секретами по квест заданию)

В результате мною был реализован UI меню, создание всех скриммеров от поиска ассета до создания анимации и расстановка их по периметру, лвл дизайн, создание скриптов.

**Геймбокс, Инди-студия  
Unity разработчик, Июнь-Июль 2024**

*Участник GameBox 2024 (Класс. Аркады, Ретрофутуризм) 2024/17 июня - 21 июля*

С командой из 8 человек создавали игру за месяц по ТЗ ([ссылка](https://docs.google.com/document/d/1gCAA1SapLUAaRTJ8BBkgA5cT8Fa79kEQlncI1qbNUQc/edit#heading=h.vh16gzk06eqr))

3D Аркада-шутер в сеттинге апокалиптического ретро-футуризма.

Мои задачи:

Создание скриптов логики:

* Система управления персонажем, урон, механики врагов, босса, генераторы: “статического окружения, рандомного заполнения окружения, поля, враги”
* Все виды врагов от стоящих до взрывающихся, а также главный босс.
* Визуальная часть эффектов создана мной из системы частиц.
* Главное меню анимации через dotween и timeline.
* Система ивентов по просьбе ГД была сделана по времени.

Также наполнение, расстановка, и полная сборка проекта в одного, т.к. второй программист пропал.

[Ссылка на страничку участника](https://jarizleifr.itch.io/atomic-raid)

[Ссылка на steam](https://store.steampowered.com/app/3196730/Atomic_Raid/?l=russian)

**Геймбокс, Инди-студия  
Unity разработчик, Ноябрь-Декабрь 2024**

*Участник GameBox 2024 (Жанр: ужасы) 2024/1 ноября – 1 декабря*

С командой из 8 человек создавали игру за месяц по ТЗ ([ссылка](https://disk.yandex.ru/edit/d/JzO2ESZFO9HikWw3XCH7PiPegnqahzm72s0qoIz-cKg6Q2pZM2VYaGpmQQ))

2D Survival Horror, с элементами приключения, запутанные головоломки.  
Погрузитесь в жуткий нарисованный от руки мир, где реальность перетекает на страницы мрачного комикса. Проведите Люси через таинственный отель, где каждая тень хранит секрет, а каждый выбор имеет значение. Это атмосферное 2D хоррор-приключение сочетает в себе классический point-and-click геймплей с современными механиками стелса и разветвлённым сюжетом, который проверит ваш моральный компас.

Мои задачи:

Создание скриптов логики:

* Искусственный интеллект врага, у монстров есть паттерн перемещения по уровню, но если игрок был замечен в зоне видимости, то начинается погоня. Так же имеется режим охоты, когда счетчик таймера заканчивается, враг начинает охоту за игроком (кто не спрятался, я не виноват).
* Игрок может чувствовать врага через пульс, сердцебиение учащается если мы встречаем скример, или же в зону видимости через луч Physics2D.RaycastAll попадает враг который может быть за следующим фреймом.
* Система инвентаря для предметов взаимодействий с ловушками и отдельный для свитков с подсказками.
* Система выкладки из инвентаря и прочитывания записок (после закрытия которых включается тень помощник)
* Тень помощник, который проговаривает подсказки игроку.
* Локализация под 2 языка с возможностью расширения до всех языков.
* Отдельный саунд менеджер для удобства замены звуков

Разное:

* Сбор уровня, расстановка спрайтов, света, звука, генерация скетчей и референсов для художников через Dall-I, замена гейм дизайнера: продумывание механик, баланс игры.

**GeekBrains  
Преподаватель Unity, Сентябрь-по настоящее время 2024**

Веду курсы по разработке игр на Unity для начинающих разработчиков. В мои обязанности входит:

Проведение практических занятий по разработке игр на Unity, включая обучение основам C# и игровой механики

Разработка учебных материалов и практических заданий для студентов

Проведение код-ревью студенческих проектов и предоставление конструктивной обратной связи

Помощь студентам в создании их первых игровых проектов от концепции до финальной реализации

Обучение работе с Unity Editor, включая настройку сцен, работу с префабами, UI системой и анимацией

Консультирование студентов по вопросам оптимизации кода и лучших практик разработки

Проведение индивидуальных консультаций для отстающих студентов

Подготовка и проверка домашних заданий, курсовых проектов

За время преподавания помог более 10 студентам освоить основы game development и создать свои первые игровые проекты на Unity.

**Кидиум  
Преподаватель Unity, Ноябрь-по настоящее время 2024**

Веду курсы по разработке игр на Unity для начинающих разработчиков. В мои обязанности входит:

Проведение практических занятий по разработке игр на Unity, включая обучение основам C# и игровой механики

Разработка учебных материалов и практических заданий для студентов

Проведение код-ревью студенческих проектов и предоставление конструктивной обратной связи

Помощь студентам в создании их первых игровых проектов от концепции до финальной реализации

Обучение работе с Unity Editor, включая настройку сцен, работу с префабами, UI системой и анимацией

Консультирование студентов по вопросам оптимизации кода и лучших практик разработки

Проведение индивидуальных консультаций для отстающих студентов

Подготовка и проверка домашних заданий, курсовых проектов

**Курсы и тренинги**

**SKILLBOX**

Разработчик игр на Unity с нуля до Middle. 2024(IV)

Профессия Геймдизайнер с нуля до PRO. 2025(II)

Skillbox английский. 2025(II)

Английский язык, Уровень A1

**Обо мне**

Я опытный разработчик игр на Unity с глубоким пониманием game development и преподавательским опытом. Более двух лет активно развиваюсь в сфере разработки игр, совмещая практическую работу над проектами с преподавательской деятельностью.

Мой путь в IT начался с глубокого увлечения видеоиграми, которое переросло в профессиональное развитие в game development. Имею опыт участия в нескольких геймджемах и хакатонах, где успешно работал в команде над созданием игр различных жанров - от 2D платформеров до 3D хорроров. Владею полным циклом разработки игр: от проектирования механик и создания скриптов до настройки визуальных эффектов и звукового оформления.

В роли преподавателя в школах программирования GeekBrains и Кодиум помогаю детям осваивать Unity и основы game development, что позволяет мне постоянно структурировать и углублять собственные знания. Этот опыт значительно улучшил мои навыки объяснения сложных концепций и работы с людьми.

Предыдущий пятилетний опыт работы в сфере продаж развил во мне ключевые soft skills: высокую коммуникабельность, стрессоустойчивость, умение работать в команде и способность быстро адаптироваться к изменениям. Эти навыки оказались особенно ценными при работе над командными проектами в game development.

Активно развиваюсь в профессиональном плане: прохожу курсы по Unity разработке и геймдизайну в Skillbox, совершенствую английский язык. Ищу возможности для участия в интересных проектах по разработке игр, открыт к различным форматам работы: проектной, офисной или удаленной.

Моя цель - создание качественных и увлекательных игровых проектов, где я могу применить свои технические навыки и творческое мышление для создания уникального пользовательского опыта.