

Мишута Андрей Константинович

Мужчина, 41 год, родился 31 октября 1985

+7 (926) 5623231 — предпочитаемый способ связи
ccesiya@mail.ru
setka: https://set.ki/account/CQVePwg

Проживает: Москва
Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия
Не готов к переезду, готов к командировкам

Желаемая должность и зарплата

Senior Unity3d Developer

Специализации:
— Программист, разработчик
Тип занятости: полная занятость
Формат работы: удалённо, гибрид
Желательное время в пути до работы: не имеет значения

Опыт работы — 19 лет 8 месяцев

Ноябрь 2017 — Сентябрь 2026
8 лет 11 месяцев

Crazy Panda

Москва, crazypanda.ru
Информационные технологии, системная интеграция, интернет
• Разработка программного обеспечения

Team Lead

Работа как Senior Dev:

1. Crazy Crazy Scatters (Слоты)

- Архитектура проекта: Спроектировал модульную систему под специфические требования продюсеров. Система позволяла игроку выбирать и менять петов между вращениями, что кардинально меняло набор фич слот-машины, символы и всю математику. Модули могли быстро включаться в работу в любой комбинации.

- Оптимизация рендера: Отказался от классической реализации с видео на символах из-за раздувания размеров AssetBundles и высокого потребления ОЗУ. Предложил использовать исходный арт со Spine-анимациями. Модифицировал Built-in Render Pipeline так, чтобы камера сначала рендерила Spine-символы нужного кадра в текстурный атлас, после чего основной проход отрисовывал слот-машину, используя арт из подготовленного атласа.

- Оптимизация арта: Построил автоматическую систему упаковки графики в AssetBundles для минимизации дублирования и экономии места. Настроил процессы взаимодействия с художниками и аниматорами, переориентировав их с запекания в видео на создание Spine-анимаций, пригодных для рантайма.

- Сетевое взаимодействие: Спроектировал и реализовал протокол клиент-серверного взаимодействия.

2. Неанонсированный проект (RTS)

- Рефакторинг архитектуры: После анализа годового legacy-кода переработал клиентскую архитектуру под требования продюсера/техлида. Спроектировал систему хранения истории изменений модели данных с момента старта сессии с возможностью откатывать игровой мир в любое предыдущее состояние по сообщению от сервера.

- Портирование: Успешно портировал проект с десктопа (Win32-only) на мобильные платформы (Android / iOS).

- Интеграция с картами (OpenStreetMap): Реализовал рендеринг игрового мира поверх реальных карт городов. Сервер передавал области OSM, которые отображались на фоне геймплея (войска передвигались по дорогам, здания рендерились как замки и т.д.). Под это требование кастомизировал Built-in Render Pipeline для мобильных устройств.

3. UnityCore (RnD-отдел компании)
- Пакетный менеджер: Создал внутреннюю систему управления плагинами для сервисов компании (аналог Unity Package Manager, но превосходивший его на тот момент по функционалу).
Система включает:
  - Клиентскую часть, которая умеет менеджерить пакеты с учетом зависимостей
  - Автоматизированную сборку версий с прогоном тестов и отчётами о совместимости.
  - Dev-инструментарий, который позволяет не собирая новый пакет проверить как изменятся зависимости, по репорту от проекта привести репозитории к тем версиям пакетов при котором появился баг и пофиксить и т.д.

- Менеджер ассетов: Разработал систему менеджмента ассетов(на основе паттерна Dataflow), которая позволяет гибко настраивать загрузку из разных источников(AssetBundles/Resources/Напрямую из файловой системы и т.д.)
  менеджерить ассеты(что кешировать в ОЗУ, что на диск, что не кешировать, когда отгрузить из памяти и т.д.)
  https://github.com/CrazyPandaLimited/MessagesFlow
  https://github.com/CrazyPandaLimited/assets-system
  https://www.youtube.com/watch?v=Z5HlYvmA3Ag (после доработано по фидбеку комьюнити)

- Async/Await фреймворк: Принимал участие в разработке и написанию тестов для системы PandaTask(фреймворк, аналогичный UniTask)
    https://github.com/CrazyPandaLimited/SimplePromises

- Система аналитики: Реализована клиентская часть для сервиса компании по анализу статистики проекта, до этого у всех проектов были свои реализации разной степени костыльности. Реализовал типизированную генерацию ошибок при невалидных данных, покрыл тестами и перевёл на неё все проекты компании.

- Сетевая библиотека: Реализовал работу с сокетами (WebSocket для WebGL, хендшейк, батчинг сообщений) для новой сетевой библиотеки, внедрённой во всех проектах компании.

- CI/CD процессы: Перенес код, который используется для сборки и деплоя проектов на платформы, отправки сообщений в мессенджеры, работой с гит репозиториями с bash скриптов в TeamCity на C# с использованием фреймворка Cake (C# Make)
  Тем самым получив универсальную систему для решения задач сборки/запуска тестов/деплоя, которую может дальше развивать и настраивать любой клиентский программист на проекте

4. Hyper-Casual игры
- Разработка множества механик с раскрашиванием, стиранием, шлифованием и т.д.

- Интеграция, настройка и оптимизация системы активного рэгдолла Puppet Master.
- Реализация механик деформации и разрезания мешей в реальном времени.
- Разработка физики транспорта для гонок и аркадных шутеров.

5. The Last Squad: Isolation Order (Кооперативный шутер)
- Видео геймплея: https://youtu.be/2EB3VahJaGo?si=bro8NXQzI_46lfWq
- Разработка C#-сервера для метагейма (Rest API) и матчмейкинга (UDP).
- Реализация бинарного протокола боевой части для синхронизации команды игроков и большого количества врагов.
- Реализация необходимого набора механизмов для сетевого шутера(Client-Side Prediction, Reconciliation и т.д.)
- Реализация хранения истории перемещений коллайдеров персонажей(игроки и враги) для реализации Lag Compensation
- Создание инструментов для левел-дизайнеров по генерации интерактивной растительности (трава, поля пшеницы), реагирующей на передвижение персонажей.
- Модификация URP: реализация прозрачности объектов через Alpha Dithering и подсветки контуров (аутлайн).

6. Fantasy Journey: Survival ARPG (Vampire Survivors-like)
- Видео геймплея: https://youtu.be/8sd2UYxpNdU?si=86JqKRL_L7taKJwV
- На проекте работало 2 человека, один занимался только Метагеймом другой только Кором(боевкой). Я занимался только кором(боевкой)
- Архитектура на базе ECS, сделаны модели данных и системы в рамках этой парадигмы
- Разработка кастомного пайплайна рендеринга графики: на сцене отсутствовали MonoBehaviour-объекты боевки (кроме UI). Вся отрисовка упакована всего в 3 draw call (фон, монетки, персонажи с пулями) с помощью Graphics.DrawMeshInstanced и специализированного шейдера с GPU-инстансингом и отсечением вершин. Достигнут высокий FPS на слабых устройствах при экстремальном количестве объектов на экране.

7. Mystery Farm: Family Adventure (Ферма + Экспедиции)
- Видео геймплея: https://youtu.be/2oLSBt55C1M?si=5EdQH1mewijuiNFG
- Проектирование и реализация архитектуры на базе ECS.
- Оптимизация рендера: В проекте предполагалось много статичных объектов на карте, за которые могут заходить персонажи. Для решения этой задачи сделал систему, которая запекает буфер глубины для всей карты(набор текстур с 2мя каналами RG) для персонажей написал специальный шейдер, который использует буфер глубины чтоб не рисовать определенные пиксели персонажа имитируя тем самым эффект того что персонаж за деревом частично или полностью. В дополнение к этому в памяти были загружены не все карты фона и глубины, только те что видны на экране, ненужное отгружалось из памяти. Это работало хорошо т.к. в игре по ГДД не планировалось что игрок будет настолько быстро свайпать карту чтоб фоны не успевали загружаться
- Сетевое взаимодействие: Спроектировал и реализовал протокол клиент-серверного взаимодействия.
- Реализован редактор для Левелдизайнеров и нодовой системы кат-сцен, завязанной на квестовую систему.

8. Conveyoro Heroes: Rogue RPG (Roguelike)
- Видео геймплея: https://youtu.be/IkI0x-6Igqc?si=jnpv5TjSydbdXMkQ
- Быстрый запуск проекта на базе готовых наработок и проверенных архитектурных решений из предыдущих проектов.

Менеджерская чать работы:

- Проведение технических собеседований (middle-разработчики, техартисты), онбординг

сотрудников.
- Декомпозиция задач, планирование спринтов, контроль качества, сроков и выполнения фич.
- Опыт управления кросс-функциональными командами (в среднем: 3–4 клиентских разработчика, 1–2 серверных, 1 техартист).

Апрель 2024 — Август 2024
5 месяцев

Triple kill studio(Работа на энтузиазме по выходным)

Senior Unity3D Developer

Портирование PvP шутера от первого лица Battle Gun 3D под WebGL(Яндекс Игры)
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TripleTeam.PixelBlockGunnerOnline

Было сделано:
- переделка транспорта с UDP на WebSocket
- оптимизация арта для достижения быстрой загрузки проекта в WebGL
- переделка процесса загрузки проекта для достижения быстрой загрузки в WebGL
- реализация работы с api платформы Яндекс Игры
- развертывание и настройка nginx, игровых серверов
- успешное прохождение модерации на платформе Яндекс Игры

Проект был в релизе с 11.09.2024 по 27.10.2024 и был закрыт т.к. не нашел свою аудиторию на этой платформе

Январь 2017 — Ноябрь 2017
11 месяцев

Art Team

Москва, www.artteam.ru/

Строительство, недвижимость, эксплуатация, проектирование

- Архитектура, проектирование

Team Lead

Работа как Senior Dev:

Спроэктирована и реализована архитектура(клиент и сервер) для автоматизации комплекса YotaArena(https://arena-yota.ru/)

Опыт по разработке приложения для YotaArena(https://arena-yota.ru/):
- проэктировка и реализация архитектуры клиента и сервера(сервер IIS)
- по автоматизации работы ресторана. Всё меню в приложении, включая просмотр блюд в AR. Заказ блюд и оплата счета в приложении, без необходимости вызова официанта. Опыт работы с R-Keeper со стороны сервера.
- по автоматизации компьютерного клуба. Оплата и учет времени аренды компьютера. Открытие/закрытие сессии из приложения. Опыт работы с SmartLaunch со стороны сервера.
- разработана админка для управления клубом и рестораном со всеми необходимыми финансовыми отчетами.

Опыт по создано прототипов приложений в AR/VR для внешних заказчиков:
- научился работать с Vuforia AR (Vuforia Engine) для реализации проектов с дополненной реальностью
- научился работать с играми для VR платформ, включая реализацию системы которая распределяет нагрузку таким образом чтоб поддерживать всегда высокий FPS для предотвращения укачивания

Реализован новый функционал в приложении для архитекторов "Ключ":
- переделка архитектуры уже существующего приложения с учетом дальнейшей разработки
- реализация сетевой части, реализующей хранение и обновление контента с Яндекс.Диск

- проектирование и реализация серверной части
- проектирование и реализация синхронизации проектов в локальной сети компании с Яндекс.Диск

Менеджерская чать работы:
- поиск, собеседование, онбординг
- декомпозиция задач, контроль за исполнением/качеством/сроками сдачи фич
- в итоге собрана команда 2 клиентских программиста и 1 серверный

Май 2016 — Декабрь 2016
8 месяцев

Destiny

Москва, www.ddestiny.ru/

Team lead

Разработка мобильной версии игры "Голодные игры"
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.technobears.yummywars
https://itunes.apple.com/ru/app/golodnye-igry-kruche-agario/id1133187149?mt=8

За период работы над проектом было сделано:
- переработана вся архитектура проекта таким образом, чтобы внедрение нового функционала и поддержка старого требовали минимальных трудозатрат
(конкретно, это внедрение MVC, dependency injection, FSM)
- разработан и выполнен план по поэтапному внедрению новой архитектуры вместе с новым функционалом из веб версии
- максимально вынесена платформозависимая часть в платформонезависимую
- реализована ресурсная система, вынесены ресурсы на сервер(bundles), разработан инструментарий для сборки и анализа ресурсов
- внедрена аналитика и разработана система событий, позволяющая наиболее полно анализировать состояние игры в сторах
- переработан и внедрен новый протокол общения с сервером
- оптимизирована скорость работы(~20fps до 27fps в среднем по всем игрокам и платформам) и занимаемая оперативная память(200mb до 90mb в пике загрузки)
- переписаны шейдеры, использующиеся в боевке(заработал батчинг, игрок отрисовывается на 1м полигоне, заработала процедурная анимация по краям игрока)
- написан специальный шейдер для оптимизации атласов(техника отделения альфа канала атласа для нормальной работы сжатия текстур и упаковки нескольких альфа-каналов в 1 текстуру rgb)
- за счет оптимизаций был расширен парк устройств, на которых комфортно играть
- мобильная версия догнала веб(на момент начала работ) по функциональности
- создана комфортная экосистема для быстрой реализации нового функционала
- собрана статистика для анализа продукта

Октябрь 2013 — Май 2016
2 года 8 месяцев

Social Quantum

Россия, www.socialquantum.ru/

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

Team lead

По проекту DragonLands(DragonWorlds):
1. Разработка боевой системы к уже стартовавшему проекту
2. Разработка инструментария для сбора и анализа логов
3. Рефакторинг систем основной части игры

По еще не анонсированному проекту:

1. Участие в проектировании всех систем игры
2. Проектирование и реализация дополнительного инструментария для гейм дизайнеров.
3. Управление удаленной командой разработчиков(4 человека).Планирование и постановка задач, контроль сроков, работа по повышению квалификации разработчиков.
4. Замещение Тим лида по мере необходимости.

По проекту "Подводная Одиссея" в качестве Team lead:
https://vk.com/app5192190_3123985
1. Разработка архитектуры клиента
2. Постановка задач команде разработчиков
3. Планирование и согласование с заказчиком задач и сроков
4. Контроль сроков выполнения задач
5. Проведения собеседований соискателей в команду разработки
6. Постановка задач арт отделу

Январь 2012 — Октябрь 2013
1 год 10 месяцев

GD-Team Limited

gdteam.com/

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Системная интеграция, автоматизация технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Ведущий программист Unity3d

Разработка клиентской части игры, клиент-северное взаимодействие. Разработка инструментов для выгрузки данных из редактора Unity на сервер(в админку) и прочие разные инструменты для удобства программистов и дизайнеров.
Участие во всех этапах разработки проекта(с проектирования основных классов до запуска)
Проект: http://mwogame.com/

Июнь 2011 — Декабрь 2011
7 месяцев

Академия фантазии

Москва, www.mocaprus.ru/

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения

Программист/Моделлер

Разработка кросплатформенных игр.
Программирование, моделирование, сборка проекта. За все время работы сделал кучу 3d моделей для рекламных роликов, сделал игру в жанре квест(unity3d, PC и web player,руководил художником и программистом на удаленке), сделал техно-Демо игры в жанре tower defense для андройда(разработку дальше заморозили).

Июнь 2008 — Январь 2011
2 года 8 месяцев

8 полк милиции УВО при ГУВД по г.Москве

Москва

Услуги для бизнеса

- Безопасность, охранная деятельность

Инженер по связи

Организация связи в полку(рации, радиостанции). Контроль за работоспособностью систем охраной сигнализации на всех объектах полка. Ведение соответствующей документации и отчетности.

Июнь 2008 — Январь 2011
2 года 8 месяцев

8 Полк милиции УВО при ГУВД по г.Москве

Инженер группы оперативной связи и специальной техники отделения материально-технического обеспечения, оперативной связи и специальной техники

Должностные обязанности:
- Осуществлять контроль за эксплуатацией охранно-пожарной сигнализации(ОПС) на объектах
- Участвовать в работе комиссий по обследованию объектов, подлежащих оборудованию средствами ОПС и приеме установок ОПС в эксплуатацию от монтажных организаций
- Осуществлять технический надзор за выполнением монтажных работ по оборудованию средствами ОПС охраняемых объектов
- Вести необходимую эксплуатационную документацию, а также учет средств ОПС.
- Проводить технический осмотр состояния средств ОПС и принимать меры к устранению выявленных недостатков

Январь 2008 — Июнь 2008
6 месяцев

Инженерно-Технический и Учебный Центр Робототехники Федерального Агенства по Атомной Энергии (ИТУЦР)

Инженер

Должностные обязанности:
- Помощь инженерам-конструкторам в отладке геометрии оснастки робототехнических комплексов (Поиск оптимальной конфигурации).
- Моделирование, текстурирование low-poly моделей для симулятора(роботы/механизмы/сцены)
- Подготовка модели к экспорту в симулятор(создание необходимой оснастки)
- Создание пользовательского интерфейса для нового механизма
- Взаимодействие с разработчиками физического и графического движка симулятора
- Отладка физической модели нового механизма

Январь 2008 — Июнь 2008
6 месяцев

Инженерно-Технический и Учебный Центр Робототехники Федерального Агенства по Атомной Энергии (ИТУЦР)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет
- Разработка программного обеспечения

Инженер/программист

Должностные обязанности:
- Помощь инженерам-конструкторам в отладке геометрии оснастки робототехнических комплексов (Поиск оптимальной конфигурации).
- Моделирование, текстурирование low-poly моделей для симулятора(роботы/механизмы/сцены)
- Подготовка модели к экспорту в симулятор(создание необходимой оснастки)
- Создание пользовательского интерфейса для нового механизма
- Взаимодействие с разработчиками физического и графического движка симулятора
- Отладка физической модели нового механизма

Октябрь 2006 — Декабрь 2007
1 год 3 месяца

ООО"ЗооГалерея 2"

Старший менеджер

Должностные обязанности:
- общение с клиентами организации
- общение с поставщиками
- управление персоналом
- ведение документации
- составление заказов
- ведение первичной бухгалтерии
- ведение учета товарно-материальных ценностей

Образование

Бакалавр

2007
Бакалавр

Московский Государственный Технологический Университет «Станкин»

"Автоматизация и управление" / " Роботы и робототехнические системы”, Бакалавр

Навыки

Знание языков

Русский — Родной

Навыки

Unity Git Android iOS 3D Gamedev Game Programming Unity 3D C# 3D-графика Разработка компьютерных Игр

Опыт вождения

Права категории B

Дополнительная информация

Обо мне

Специализируюсь на проектировании чистой модульной архитектуры на основе проверенных паттернов (MVC, MVVM, MVP, ECS, DI) с минимальным количеством MonoBehaviour, хорошо знаю, как устроена 2D/3D графика на всех этапах производства, умею настраивать пайплайн рендера (URP, кастомные шейдеры) и выстраивать эффективные CI/CD пайплайны (TeamCity / Jenkins, фреймворк Cake (C# Make)). Имею успешный опыт руководства разработкой, отбора и менторинга программистов, а также автоматизации процессов на всех этапах производства — от прототипирования до релиза. Активно внедряю AI в повседневный рабочий процесс для ускорения разработки и повышения качества кода.