

Дмитрий Титов

Unity-разработчик

Email: dima.titov18@gmail.com **Portfolio:** dredhorse5.com **Telegram:** t.me/Dredhorse5 **GitHub:** github.com/dredhorse5

Дата рождения: 17.03.2001

Образование: бакалавр радиотехники, СПбПУ, 2019-2023.

Профессиональный профиль

Ведущий Unity-разработчик с опытом более 6 лет в коммерческой разработке игр для Android, IOS и PC.

Специализируюсь на проектировании архитектуры, оптимизации производительности, разработке масштабируемых игровых систем и развитии продуктов от нуля до релиза и LiveOps. Имею обширный опыт самостоятельной разработки коммерческих игр, реализации решений для роста монетизации, технического руководства командой и оптимизации производственных процессов.

Опыт работы

NETBRO GAMES	Ведущий Unity-разработчик	Сентябрь 2023 — Настоящее время
- Самостоятельно разработал проект «Find It» с нуля и обеспечил полный цикл разработки и развития продукта — от проектирования архитектуры до выпуска и LiveOps. Игра достигла 400 тыс.+ установок и 20 тыс. DAU. - Разработал внутриигровой магазин с полным удалённым управлением ассортиментом и визуальным оформлением. Внедрил A/B-тестирование, увеличив среднее количество покупок среди платящих пользователей на 60%, а количество покупателей — на 30%. - Разрабатываю Find It: Hidden Zombie Hunt — новую игру на основе Find It, находящуюся в активной разработке. Проект достиг 80 тыс.+ установок и средним 3 тыс. CCU. - Сократил размер первоначальной сборки на 74% за счёт комплексной оптимизации ресурсов с использованием Addressables, Asset Bundles и Play Asset Delivery; анализировал производительность, потребление памяти и причины сбоев с помощью Unity Profiler, Memory Profiler и Logcat. Поддерживал уровень сбоев ниже 0,3%. - Разрабатывал и интегрировал технические системы монетизации, аналитики, облачного сохранения и удалённой конфигурации; автоматизировал процессы разработки и выпуска обновлений для Android и IOS.		
SunLab Ltd	Unity-разработчик	Июнь 2021 — Сентябрь 2023
- Разрабатывал Saltyverse — многопользовательскую 3D-метавселенную для ПК-браузеров с WebGL-клиентом, выделенными серверами и видом от третьего лица; проект был продан инвестиционной компании за сумму, в 50 раз превышающую стоимость разработки. - Разрабатывал core-системы WebGL-метавселенной Saltyverse со средним одновременным онлайн около 100 пользователей и пиковым — до 1 000. - Курировал работу до 5 Unity-разработчиков: декомпозировал технические задачи, проводил ревью кода и архитектурных решений, помогал младшим разработчикам. - Разрабатывал многопользовательские системы на Mirror Networking с использованием выделенных серверов, а также инструменты процедурной генерации трёхмерных миров и уровней. - Оптимизировал сетевое взаимодействие, сократив объём передаваемых данных на пользователя на 40% и повысив эффективность сетевого обмена.		
Pair of Slippers	Junior Unity-разработчик	Апрель 2020 — Июнь 2021
- Разработал более 20 коммерческих Unity-проектов для Android, IOS и PC — от прототипирования до публикации и пострелизной поддержки; работал с заказчиками в условиях сжатых сроков. - Разрабатывал переиспользуемые игровые модули: UI, инвентарь, прогрессию, игровую экономику и интеграции сторонних SDK, ускоряя создание новых проектов вплоть до 60%. - Оптимизировал производительность и потребление памяти мобильных игр с помощью Object Pooling, Addressables и Unity Profiler, сократив лишние аллокации и повысив средний FPS на 50%. - Реализовывал технически сложные игровые механики: ИИ, процедурную генерацию воксельных миров и AR-функциональность.		

Technologies

Core: Unity 3D/2D, C#, .NET, async/await, PC/Android/iOS, HLSL/Shaders

Patterns: OOP, SOLID, MVVM, Object Pool, State, Observer, Factory, Strategy

Tools: Zenject, VContainer, UniTask, UniRX, DoTween, Addressables, ShaderGraph, Cinemachine, New Input System

Performance: Unity Profiler, Memory Profiler, Frame Debugger, GC Optimization, Draw Call Batching, IL2CPP

Networking: WebSocket, REST API, Mirror, Photon, UnityWebRequest

Integrations: Firebase, Facebook SDK, Yandex SDK, IronSource, Applovin, Tenjin SDK

Build & Tools: Custom Editor Scripting, CI/CD (Unity DevOps, GitHub Actions), iOS/Android Publishing

Ключевые навыки

- **Архитектура игровых систем** — проектирование масштабируемых модульных систем для PC и мобильных платформ с учётом производительности и дальнейшего развития продукта.
- **Многопользовательские системы** — Mirror Networking, выделенные серверы, оптимизация сетевого взаимодействия и сокращение объёма передаваемых данных.
- **Процедурная генерация** — инструменты создания трёхмерных миров и уровней, автоматизация генерации игрового контента.
- **Техническое руководство** — проектирование решений, декомпозиция задач, ревью кода, наставничество и развитие разработчиков.
- **Мобильная разработка Android и iOS** — полный цикл разработки коммерческих игр, подготовка сборок, публикация и пострелизная поддержка.
- **Оптимизация производительности** — профилирование CPU и памяти, повышение FPS, сокращение аллокаций, времени загрузки и размера сборки.
- **LiveOps и монетизация** — удалённая конфигурация, A/B-тестирование, управление магазином и динамическим контентом без выпуска новой версии приложения.
- **Интеграция SDK и облачных сервисов** — Firebase, аналитика, облачные сохранения, реклама, встроенные покупки и push-уведомления.
- **Инструменты разработки и автоматизация** — собственные инструменты редактора Unity, упрощение создания контента и оптимизация производственных процессов.

Языки

- **Английский** — B1
- **Русский** — Native