Калугин Владимир



Senior Unity / C# Developer
Lead Unity Developer · Unity Tech Lead

Санкт-Петербург · удаленно · готов к командировкам

Телефон: +7 906 273-37-17 · Telegram: fly_frog · Email: fly-frog-fly@yandex.ru

ОБО МНЕ - 14+ ЛЕТ КОММЕРЧЕСКОГО ОПЫТА

Профиль

Senior Unity Developer с 14+ годами коммерческого опыта в разработке программного обеспечения и более чем 10 годами в игровой индустрии.

Ключевая экспертиза - долгосрочное развитие крупных коммерческих игровых проектов на Unity и C# со сложной архитектурой, большой кодовой базой, регулярными обновлениями и длительным жизненным циклом.

Крупные production-проекты

Работал как с существующими production-проектами с многомиллионной аудиторией, так и с созданием игровых систем и новых проектов с нуля.

В Nexters работал над Hero Wars - крупным международным live-service-проектом. В Playrix-направлениях участвовал в разработке match-3-проекта и кроссплатформенной 3D MMORPG Broken Sun для WebGL, PC, Android и iOS.

Техническое лидерство

Совмещал hands-on-разработку с функциями технического лида: принимал архитектурные решения, декомпозировал и распределял задачи, контролировал качество реализации, проводил code review и помогал разработчикам решать сложные технические проблемы.

Участвовал в техническом найме, проверке тестовых заданий, менторинге, адаптации новых сотрудников и поддержке требований к качеству кода.

Архитектура и производительность

Проектирую масштабируемую и поддерживаемую архитектуру, имею опыт развития существующей архитектуры, рефакторинга legacy-кода, устранения технического долга и повышения качества кодовой базы.

Занимался оптимизацией игровых клиентов по CPU, памяти, GC allocations, загрузке ресурсов, времени запуска и размеру сборки. Имею опыт поиска узких мест и оптимизации под Android, iOS, WebGL и PC.

Какую роль рассматриваю

Рассматриваю позиции Senior Unity Developer, Lead Unity Developer и Unity Tech Lead с фокусом на крупные production-проекты, сложные игровые системы, архитектуру, производительность и техническое развитие команды.

КЛЮЧЕВАЯ ЦЕННОСТЬ

• Перевожу продуктовые требования в технические решения, оцениваю риски, декомпозирую задачи и предлагаю улучшения с учетом архитектуры, производительности, пользовательского опыта и сроков разработки.

• Имею практический опыт разработки игровых механик, gameplay-систем, UI, звуковых систем, клиент-серверного взаимодействия и внутренних инструментов для геймдизайнеров и технических дизайнеров.

• Умею работать на стыке разработки, геймдизайна, арта, QA и серверной команды.

• Регулярно проводил code review, участвовал в рефакторинге, решал сложные merge-конфликты, менторил разработчиков и участвовал в оценке кандидатов.

ТЕХНОЛОГИИ

Unity	**C#**	**ООП**	**SOLID**
DRY	**KISS**	**Clean Architecture**	**Dependency Injection**
UniTask	**Addressables**	**VContainer**	**Zenject**
protobuf	**DOTween**	**Cinemachine**	**Unity UI**
Animator	**Animation**	**PlayableDirector**	**Git**
Git Flow	**TeamCity**	**CI/CD**	**Jira**
Asana	**Code Review**	**Refactoring**	**Mentoring**
Performance	**GC allocations**	**External SDK**	**SQL**
C++	**Python**	**Arduino**	**Modbus**
WebGL	**Android**	**iOS**	**PC**
Three.js	**PixiJS**	**Box2D**	**HTML5**
PHP			

ОПЫТ РАБОТЫ

Июль 2025 - Июль 2026 · 1 год 1 месяц

Nexters · Senior Unity Developer

Работал над Hero Wars - флагманским международным live-service-проектом Nexters с более чем 150 млн скачиваний.

Участвовал в планировании и технической проработке новых игровых фич, уточнении требований, оценке сложности и выявлении зависимостей. Координировал реализацию задач с геймдизайнерами, художниками, QA и другими разработчиками.

Разрабатывал клиентскую функциональность на Unity/C#, поддерживал задачи на разных этапах - от обсуждения требований и выбора технического решения до интеграции, тестирования и выпуска в production.

Работа в крупном действующем продукте дала практический опыт взаимодействия между техническими, продуктовыми и контентными направлениями, учета рисков для существующей функциональности и соблюдения требований к качеству регулярных обновлений.

Ключевые направления: cross-functional collaboration, feature development, requirements clarification, technical planning, task estimation, dependency management, live-service development, production support, Unity, C#.

Январь 2024 - Июнь 2025 · 1 год 6 месяцев

RedNeck Studio (Playrix) · Senior / Lead Unity Developer

Работал над Broken Sun - крупной кроссплатформенной 3D MMORPG для WebGL, PC, Android и iOS. Совмещал hands-on-разработку с техническим лидерством и координацией работы команды.

Участвовал в планировании реализации игровых систем, декомпозировал и распределял технические задачи, определял зависимости, помогал с оценкой сроков и контролировал качество результата. Принимал архитектурные решения и сопровождал задачи от постановки до интеграции в production-кодовую базу.

Координировал взаимодействие клиентских разработчиков с серверной командой, QA, геймдизайнерами и другими направлениями. Помогал согласовывать совместную логику, находить причины блокеров и организовывать устранение дефектов.

С нуля спроектировал и реализовал масштабируемую звуковую систему для нескольких платформ. Организовал переработку архитектуры системы чата, повысив ее надежность и удобство дальнейшего развития. Участвовал в оптимизации CPU, памяти, Garbage Collection и загрузки ресурсов.

Проводил code review, контролировал архитектурную целостность решений, организовывал рефакторинг и помогал разрешать сложные merge-конфликты. Выявлял технические риски и предлагал решения с учетом производительности, UX и ограничений целевых платформ.

Менторил новых сотрудников, помогал с онбордингом, погружением в архитектуру проекта и решением сложных технических задач.

Ключевые направления: technical leadership, project planning, task decomposition, estimation, dependency management, risk identification, cross-team coordination, quality management, mentoring, Unity, C#, WebGL, Android, iOS, PC.

Ноябрь 2022 - Декабрь 2023 · 1 год 2 месяца

RedBark (Playrix) · Senior / Lead Unity Developer

В составе RedBark работал над крупным match-3-проектом для Playrix - от прототипирования до production-разработки игровых механик и клиентских систем.

Совмещал разработку с функциями технического лида: участвовал в планировании, декомпозировал и распределял задачи, оценивал сроки и технические риски, определял приоритеты и контролировал качество реализации.

Проектировал архитектуру игровых фич с учетом масштабируемости, переиспользования компонентов и дальнейшего развития проекта. Помогал переводить требования геймдизайна в понятные технические задачи и решения.

Координировал работу с техническими дизайнерами. Организовывал разработку внутренних инструментов для настройки, балансировки и быстрого тестирования игрового контента.

Проводил code review и рефакторинг, помогал разрешать сложные merge-конфликты и поддерживал архитектурную целостность общей кодовой базы.

Участвовал в техническом найме: оценивал тестовые задания и качество решений кандидатов. Менторил и адаптировал новых сотрудников, помогал команде устранять технические блокеры.

Проект не был выпущен, поэтому основной результат работы - создание и развитие production-ready архитектуры, игровых механик, UI-систем и внутренних инструментов проекта.

Ключевые направления: project planning, prototyping, production development, task decomposition, estimation, risk management, technical leadership, game architecture, internal tools, hiring, onboarding, mentoring, Unity, C#, C++, Zenject, UniTask, Git.

Август 2017 - Ноябрь 2022 · 5 лет 4 месяца

Superengineer · Full Stack Game Developer

Вел разработку игровых, интерактивных и кроссплатформенных проектов от идеи и первичных переговоров до релиза и передачи результата заказчику. Совмещал функции Project Manager, технического продюсера и ведущего разработчика.

Работал с заказчиками: выявлял потребности, собирал и уточнял требования, формировал концепцию решения, оценивал объем работ, сроки и бюджет. Участвовал в поиске клиентов, подготовке предложений и закрытии сделок на разработку.

Планировал проекты, декомпозировал работы, определял необходимые ресурсы и формировал команды под конкретные задачи. Управлял бюджетами, сроками, рисками, приоритетами и изменениями требований.

Руководил распределенными межфункциональными командами, в которые входили разработчики, дизайнеры, сценаристы, технические специалисты и внешние подрядчики. Ставил задачи, контролировал статус выполнения, устранял блокеры и координировал взаимодействие участников.

Проводил регулярные статусные встречи, демонстрации промежуточных результатов и согласования с заказчиками. Контролировал качество, тестирование, отладку, подготовку к релизу и финальную приемку.

Работал над проектами для PC, мобильных устройств, Web и смешанной реальности. Курировал разработку клиентской и серверной логики, интеграцию с hardware и создание прототипов на Arduino.

Ключевые направления: end-to-end project management, presale, requirements management, scope management, budgeting, resource planning, scheduling, risk management, stakeholder communication, contractor management, distributed teams, delivery management, Unity, Web, AR, hardware integration.

Декабрь 2014 - Январь 2017 · 2 года 2 месяца

ООО Деловой Город Санкт-Петербург · Technical Lead / Game Developer

Курировал разработку игр, головоломок и интерактивных систем для квест-комнат. Совмещал функции технического руководителя, координатора проектов и основного разработчика.

Организовывал работу команды: декомпозировал проекты, распределял задачи, устанавливал приоритеты и контролировал сроки и качество исполнения.

Участвовал в формировании концепций проектов, создавал геймдизайн-документы, технические задания и требования для разработчиков и технических специалистов.

Отвечал за технический контроль линейки внутренних проектов: проверял архитектурные решения, проводил code review, стандартизировал подходы к разработке и помогал команде решать сложные инженерные проблемы.

Координировал задачи на стыке программного и аппаратного обеспечения: разработку игровой логики, программирование контроллеров, проектирование схем, настройку электроники и интеграцию внешних устройств.

Ключевые направления: team coordination, project planning, task management, technical documentation, quality control, technical leadership, game development, hardware integration, C++, C#, Unity, Python, Arduino, Modbus.

Апрель 2011 - Декабрь 2014 · 3 года 9 месяцев

Санкт-Петербург · Web Developer

Разрабатывал сайты, веб-сервисы и интерактивные приложения для различных клиентов и задач.

Работал с frontend- и backend-разработкой, браузерной 2D/3D-графикой, анимацией и физическими симуляциями. Создавал интерфейсы и игровые элементы на HTML5, CSS, JavaScript, PHP, PixiJS, Box2D и Three.js.

Этот опыт сформировал техническую базу для последующей работы с кроссплатформенными продуктами, заказной разработкой и управлением техническими проектами.