



Контактные данные предоставляются за дополнительную плату. Подробности здесь: <https://www.rabota.md/ru/prices/cv>

👤 29 лет
♀ Женский
📍 Кишинев

ТОП Навыки

- **Разработка игры с нуля** · 1 год

Пожелания

- Полный день
- Гибкий график

Языки

- **Румынский** · Не знаю
- **Русский** · Родной
- **Английский** · Средний

Навыки

- Гибкость
- Поиск решений
- Обмен идеями
- Работа в команде
- Адекватное восприятие фидбека
- UML
- Visual Studio Code
- Confluence
- Git Hub
- Miro
- Jira
- C++
- Unity
- Microsoft Excel

Гейм-дизайнер

Обо мне

Начинающий гейм-дизайнер, в индустрии работаю 2 года в рамках проектной деятельности. Сейчас занимаюсь разработкой игры, но т.к. деятельность проектная и разработка подходит к завершению, ищу работу с постоянной занятостью. Для повышения своей квалификации, как гейм-дизайнера начала осваивать профессию

«Разработчик программного обеспечения», чтобы хорошо разбираться в игровых движках и принимаю участие в разработке игр на проектной основе.

Soft Skills: Адекватное восприятие фидбека, Работа в команде, Обмен идеями, Поиск решений, Гибкость.

Ссылка на Гит Хаб:

<https://github.com/MariLia5?tab=repositories>

Ссылка на резюме и сертификаты: <https://drive.google.com/drive/folders/18ISqQMcf-bbT-ca99q5xgkM7dj9KjXZm>

Написан (код и сценарий) текстовый квест:

<https://github.com/MariLia5/Final-project-Text-Quest>

Примеры текстов / сценариев: https://drive.google.com/drive/folders/1He_2W7OCqNgbdFwDerkMcJ5JQilSXhUu

Опыт работы

Гейм-дизайнер · Exploit Games · Екатеринбург
Февраль 2024 - Настоящее время · 1 год 7 месяцев

В текущее время участвую в проекте на позиции гейм-дизайнера, разработка игры в жанре метроидвания (пример: Cuphead, Hollow Knight).

Обязанности:

1.Проектирование уровня:

- создание карты мира, включая взаимосвязи между локациями, секретные проходы и области исследования;
- разработка структуры уровней с учетом нелинейной навигации, чтобы игроки могли исследовать мир в своем собственном темпе;
- реализация уровня в Title (отрисовка коллизии).

2.Разработка механик игры:

- определение и реализация игровых механик, таких как получение новых способностей или предметов, которые открывают доступ к ранее недоступным областям;

- Microsoft Word
- Google Документы
- Балансировка игр
- Дизайн документация
- Способность генерировать идеи
- Figma
- Творческое мышление
- Тестирование
- Системный подход

- создание механик боя и взаимодействия с врагами, включая разнообразие атак и слабостей.

3.Создание системы прогрессии:

-проектирование системы прокачки персонажа, которая позволяет игрокам улучшать свои навыки и способности;

- определение того, каким образом игроки могут получать новые способности и как это влияет на их взаимодействие с окружающим миром.

4.Документация:

- ведение документации по игровому дизайну для ясности и согласованности в команде разработки;

Навыки: Разработка игры с нуля

Гейм-дизайнер · Alliance Love · Екатеринбург

Апрель 2023 - Декабрь 2023 · 8 месяцев

Имею опыт по созданию приложения с визуальными новеллами (проектная деятельность). Участвовала в создании приложения на позиции гейм-дизайнера в рамках:

-дизайн приложения посредством Figma (см.ссылку ниже), примерка фонов / спрайтов / причесок / одежды / кат-сцен на устройство в Figma;

-проверка текста на грамотность и пунктуацию;

-планирование, распределение ресурсов в рамках истории, контроль ведения истории в рамках сюжета и логики;

-составление ТЗ для художников и композиторов совместно с автором;

-мною были сформированы и согласованы обязанности сотрудников в команде.

Ссылка на дизайн приложения:

<https://www.figma.com/file/lnmgu4GMZUNW1Rt7lfodtU/Untitled?type=design&mode=design>

Ссылка на небольшую сборку сцены в Unity для приложения с визуальными новеллами:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jrQjaAVL4FHzakMVZZOfT24pDqy0VvkQ>

Навыки: Разработка игры с нуля

Желаемая отрасль

- ИТ, Технологии

Образование: Высшее

Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского, Москва

Год окончания: 2017

Факультет: Институт экономики и бизнеса

Специальность: Экономика

Автономная некоммерческая организация для

**дополнительного профессионального образования
«Академия Топ»**

Ещё учусь

Факультет: IT

Специальность: Разработчик программного обеспечения

Курсы, тренинги

Сценарное мастерство

Год окончания 2023

Организатор: Международная школа профессий

Английский язык (B1)

Год окончания 2021

Организатор: Alibra School